

Руководство

© Corel Corporation, 2018. Все права защищены.

Руководство пользователя Corel® PHOTO-PAINT® 2018

Сведения о технических характеристиках, ценах, упаковке, технической поддержке и получении информации о продукте (далее «спецификации») относятся только к английской версии, предназначенной для розничной продажи. Спецификации для всех других версий (включая версии на других языках) могут отличаться.

Информация предоставляется корпорацией Corel на условиях «как есть», без каких бы то ни было других гарантий или условий, оговоренных прямо или подразумеваемых, включая, кроме всего прочего, гарантии качества, пригодного для торговли, удовлетворительного качества, коммерческой ценности или пригодности для конкретной цели либо гарантии, возникающие в силу действия закона, статутного права, торгового обыкновения, общепринятой деловой практики и т. д. Пользователь принимает на себя все риски, связанные с получением предоставляемой ему информации или ее использованием. Корпорация Corel не принимает на себя никаких обязательств ни перед вами, ни перед какими бы то ни было другими лицами ни за какие непрямые, побочные, специальные или косвенные убытки, включая, кроме всего прочего, потерю дохода или прибыли, потерю или повреждение данных либо другие коммерческие или экономические убытки, даже если корпорация Corel была предупреждена о возможности таких убытков или их можно было предвидеть. Корпорация Corel не несет также никаких обязательств по каким бы то ни было претензиям третьих сторон. Максимальные совокупные обязательства корпорации Corel перед вами не будут превышать суммы, уплаченной вами за приобретенные материалы. В некоторых регионах и странах запрещено исключение или ограничение обязательств по косвенным или непрямым убыткам, поэтому к вам вышеописанные ограничения могут не относиться.

Corel, логотип Corel, логотип воздушного шара Corel, CorelDRAW, логотип воздушного шара CorelDRAW, Corel DESIGNER, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, PHOTO-PAINT, Painter, PowerClip, VideoStudio и WordPerfect являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Corel и (или) ее дочерних компаний в Канаде, США и (или) других странах. Другие названия продуктов, шрифтов и компаний, а также логотипы могут являться охраняемыми товарными знаками соответствующих компаний.

Патенты: www.corel.com/patent

218018

Оглавление

Начало работы....15

Установка пакета CorelDRAW Graphics Suite....17

Требования к системе....17

Подготовка к установке....18

Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite....18

Параметры установки....18

Изменение и исправление установки....20

Удаление CorelDRAW Graphics Suite....21

Часто задаваемые вопросы....21

Учетные записи и услуги Corel....23

Проверка подлинности CorelDRAW Graphics Suite....23

Проверка настроек учетной записи....24

Обновление продуктов Corel....24

Изменение учетных данных пользователя....24

Служба поддержки Corel....25

О корпорации Corel....25

Новые возможности CorelDRAW Graphics Suite....27

Творчество....27

Продуктивность....31

Инновации....35

Получение сведений о новых возможностях, появившихся в предыдущих версиях....38

Ресурсы обучения....39

Получение справки....39

Использование справки и всплывающих подсказок....40

Использование советов....42

Экран приветствия....42

Краткое руководство....42

Советы экспертов....43

Обучающие видеопособия....43

Веб-сайт сообщества разработчиков ... 43
Руководство по развертыванию в сети ... 43
Ресурсы Интернета ... 43
Запуск и настройка ... 45
Запуск и завершение работы Corel PHOTO-PAINT ... 45
Выбор языка ... 45
Изменение настроек запуска ... 46
Знакомство с рабочим пространством Corel PHOTO-PAINT ... 47
Термины программы Corel PHOTO-PAINT ... 47
Окно приложения Corel PHOTO-PAINT ... 48
Выбор фонового изображения ... 51
Панели инструментов ... 52
Набор инструментов ... 54
Панель свойств ... 63
Окна настройки ... 63
Цветовая палитра ... 66
Строка состояния ... 66
Настройка параметров ... 69
Изменение параметров рабочего пространства ... 69
Отключение предупреждающих сообщений ... 70
Перенос изображений в Corel PHOTO-PAINT ... 71
Открытие изображений ... 71
Импорт файлов ... 73
Сканирование изображений ... 76
Создание изображений ... 76
Работа с несколькими изображениями ... 78
Работа с векторной графикой ... 79
Отображение изображений и сведений о них ... 83
Просмотр изображений ... 83
Масштабирование ... 85
Просмотр сведений об изображении ... 86

Обновление окна изображения....87
Обнаружение и встраивание водяных знаков Digimarc....87
Использование направляющих, сетки и линеек....91
Настройка направляющих....91
Настройка сетки....94
Настройка линеек....96
Отмена, возврат, повтор и затухание действий....99
Отмена и возврат действий....99
Возврат к более раннему состоянию изображения....101
Повтор и затухание действий....101
Сохранение и закрытие....105
Сохранение изображений....105
Экспорт изображений в файлы других форматов....107
Работа с заблокированными файлами....108
Закрытие изображений....109
Поиск инструментов и материалов для творчества и управление ими....111
Покупка приложений, подключаемых модулей и содержимого....111
Поиск содержимого с помощью окна настройки CONNECT....112
Доступ к содержимому....115
Просмотр и поиск содержимого....117
Просмотр содержимого....120
Использование содержимого....121
Установка шрифтов....123
Управление содержимым....123
Синхронизация лотков с OneDrive....125
Изменение расположений содержимого....127
Типы содержимого....127
Сенсорные устройства и круговые манипуляторы....131
Использование сенсорных функций....131
Использование круговых манипуляторов....133

Редактирование изображений ... 135
Изменение размеров изображения, разрешения и размера бумаги ... 137
Изменение размеров изображения ... 137
Изменение разрешения изображения ... 138
Изменение размера бумаги ... 140
Обрезка, совмещение, масштабирование и изменение ориентации ... 141
Обрезка изображений ... 141
Объединение изображений ... 143
Масштабирование изображений с помощью Smart Carver ... 145
Выпрямление изображений ... 148
Интерактивное выпрямление изображений и объектов с помощью инструмента «Выпрямление» ... 150
Коррекция искажений перспективы ... 152
Поворот и переворот изображений ... 155
Ретуширование ... 157
Улучшение качества отсканированных изображений ... 157
Устранение эффекта «красных глаз» ... 158
Удаление пылинок и царапин ... 159
Клонирование областей изображения ... 163
Повышение резкости изображений ... 166
Удаление артефактов и шумов с изображений JPEG ... 167
Удаление областей изображения ... 167
Смазывание, размазывание и перетекание цветов ... 170
Настройка цвета и тона ... 173
Использование лаборатории по корректировке изображений ... 173
Использование определенных эффектов и инструментов коррекции цвета ... 178
Обзор фильтров настройки ... 183
Работа с цветовыми каналами ... 187
Работа с линзами ... 191
Создание линз ... 191
Редактирование линз ... 196
Объединение линз с фоном изображения ... 197

Изменение формы областей изображения....199
Размытие областей изображения....199
Добавление эффектов кручения....201
Изменение формы областей изображения путем перетаскивания пикселей....202

Цвет, заливки и прозрачности....205
Работа с цветом....207
Общие сведения о цветовых моделях....207
Общие сведения о глубине цвета....209
Выбор цветов....210
Использование палитры изображения....217
Создание и редактирование настраиваемых цветовых палитр....219
Упорядочение и отображение цветовых палитр....223
Отображение и скрытие цветовых палитр в папке «Библиотеки палитр»....224
Настройка свойств цветовых палитр....226
Использование каналов плашечного цвета....227
Изменение цветовых режимов....231
Изменение цветового режима изображений....231
Преобразование изображений в черно-белый цветовой режим....233
Преобразование изображений в цветовой режим палитры....234
Преобразование изображений в двухцветный цветовой режим....236
Управление цветом....239
Общие сведения о процессе управления цветом....239
Начало работы с управлением цветом в Corel PHOTO-PAINT....244
Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей....245
Назначение цветовых профилей....247
Преобразование цветов в другие цветовые профили....247
Выбор параметров преобразования цвета....248
Программная цветопроба....248
Работа с заготовками для управления цветом....251
Работа с политиками управления цветом....252

Управление цветами при открытии документов....254
Управление цветами при импорте и вставке файлов....254
Управление цветами для печати....255
Использование безопасного рабочего процесса CMYK....256
Управление цветами для просмотра в Интернете....256
Применение заливок....257
Применение однородной заливки....257
Применение фонтанных заливок....258
Применение заливок растровым узором....262
Применение заливок текстурой....266
Использование прозрачности....269
Применение однородной прозрачности....269
Применение градиентной прозрачности....270
Применение прозрачности растрового узора....273
Применение текстурированной прозрачности....275
Применение прозрачности с помощью мазков кисти....277
Настройка прозрачности выбранных цветов в объектах....278
Создание перетекания объектов....278
Поиск, управление и сохранение заливок и эффектов прозрачности....281
Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности....281
Управление заливками и эффектами прозрачности....284
Сохранение заливок и эффектов прозрачности....286

Маски и пути....289
Работа с масками....291
Различия между защищенными и редактируемыми областями....291
Определение редактируемых областей....293
Определение редактируемых областей с помощью данных о цвете....297
Расширение и сужение редактируемых областей....300
Инвертирование и удаление масок....303
Перемещение и выравнивание редактируемых областей....304
Преобразование редактируемых областей....306

Настройка краев редактируемых областей..... 309
Настройка прозрачности масок..... 312
Вырезание изображений..... 312
Использование путей для обозначения областей изображения..... 317
Создание путей..... 317
Управление путями..... 319
Формирование путей..... 321
Добавление и удаление узлов путей..... 323
Соединение и разделение путей..... 324
Изменение типов путей..... 325
Нанесение мазков кисти на пути..... 326
Работа с путями обрезки..... 327
Управление несколькими масками с помощью альфа-каналов..... 329
Создание и редактирование альфа-каналов..... 329
Сохранение масок и альфа-каналов..... 330
Загрузка масок и альфа-каналов..... 331
Управление альфа-каналами..... 333

Рисование и специальные эффекты..... 335
Рисование..... 337
Рисование фигур и линий..... 337
Нанесение мазков кисти..... 341
Применение аэрозолей в изображениях..... 345
Рисование симметричных узоров и орбит..... 349
Повтор мазков кисти..... 350
Создание специальных кистей..... 351
Использование перьев и устройств, чувствительных к нажиму..... 353
Общие сведения о режимах слияния..... 357
Применение специальных эффектов..... 361
Работа со специальными эффектами..... 361
Применение заготовок стилей..... 363

Применение цветовых и тональных эффектов ... 364
Применение эффектов скоса ... 364
Применение эффекта боке ... 365
Применение эффектов блика объектива ... 366
Применение эффектов освещения ... 367
Добавление фоторамок ... 368
Управление подключаемыми модулями ... 369
Категории специальных эффектов ... 371
Специальные трехмерные эффекты ... 371
Специальные эффекты художественных мазков ... 376
Специальные эффекты размытости ... 382
Специальные эффекты камеры ... 388
Специальные эффекты преобразования цвета ... 393
Специальные эффекты контура ... 395
Творческие специальные эффекты ... 396
Настроенные специальные эффекты ... 403
Специальные эффекты искажения ... 405
Специальные эффекты шумов ... 410
Повышение резкости специальных эффектов ... 414
Специальные эффекты текстуры ... 416

Объекты ... 423
Работа с объектами ... 425
Создание объектов ... 426
Изменение свойств объектов ... 428
Выделение объектов ... 428
Перемещение, копирование и удаление объектов ... 430
Отображение и упорядочивание объектов ... 432
Выравнивание и распределение объектов ... 434
Использование направляющих выравнивания ... 436
Блокировка объектов ... 438
Группировка и объединение объектов ... 439

Выбор режима слияния для сгруппированных объектов ... 441
Работа с группами обрезки ... 442
Изменение объектов ... 445
Преобразование объектов ... 445
Обрезка объектов ... 450
Изменение краев объектов ... 450
Добавление теней к объектам ... 453
Использование масок обрезки ... 456
Обеспечение защиты области вокруг объекта ... 458
Связывание и встраивание объектов ... 461
Вставка связанных или встроенных объектов в другое приложение ... 461
Редактирование связанных или встроенных объектов ... 462

Текст ... 463
Создание и форматирование текста ... 465
Добавление и выбор текста ... 465
Добавление цвета в текст ... 467
Форматирование текста ... 468
Работа с возможностями шрифтов OpenType ... 470
Вставка специальных символов, знаков и глифов ... 476
Кернинг, смещение и поворот текста ... 480
Выравнивание текста ... 481
Регулировка интервала между строками, символами и словами ... 481
Сглаживание текста ... 482
Расположение текста вдоль пути ... 482
Работа с текстом из прежних версий ... 484
Управление шрифтами ... 485
Просмотр шрифтов ... 485
Фильтрация шрифтов ... 487
Поиск шрифтов ... 488
Приобретение дополнительных шрифтов ... 490

Идентификация шрифтов ... 491
Выбор шрифтов с использованием площадки шрифтов ... 491
Использование Corel Font Manager ... 494
Работа с текстом на разных языках ... 495
Изменение параметров кодировки для правильного отображения текста ... 495
Работа с азиатским и ближневосточным текстом ... 496
Поддержка шрифтов OpenType для азиатского текста ... 497

Веб-изображения и фильмы ... 499
Создание и редактирование фильмов ... 501
Открытие и воспроизведение фильмов ... 501
Создание фильмов ... 502
Изменение последовательности кадров и времени их отображения ... 505
Сохранение фильмов ... 508
Создание изображений для Интернета ... 511
Экспорт изображений для Интернета ... 511
Экспорт и выгрузка растровых изображений в WordPress ... 518
Сохранение и применение веб-заготовок ... 519
Создание изображений на основе палитры с прозрачными цветами и фоном ... 519
Разделение изображений ... 520
Создание и редактирование ролловеров ... 524
Отправка изображений по электронной почте ... 527

Печать ... 529
Основы печати ... 531
Печать работ ... 531
Создание макетов заданий на печать ... 532
Предварительный просмотр заданий на печать ... 533
Применение стилей печати ... 534
Точная настройка заданий на печать ... 535
Точная передача цветов при печати ... 536
Печать на принтере PostScript ... 538

Просмотр сводок по подготовке....539
Подготовка файлов для поставщиков услуг печати....541
Подготовка задания печати для поставщика услуг печати....541
Работа с компоновками макета....542
Печать меток принтера....544
Печать цветоделений....547
Работа с треппингом цветов и наложениями....548
Печать совмещений....549
Печать на пленке....549
Подготовка изображений к печати картин....550
Работа с поставщиком услуг печати....551
Форматы файлов....553
Экспорт в PDF....555
Экспорт документов в формате файлов PDF....555
Включение гиперссылок, закладок и эскизов в файлы PDF....557
Уменьшение размера файлов PDF....558
Указание формата кодирования для файлов PDF....559
Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF....559
Установка параметров безопасности для файлов PDF....560
Оптимизация файлов PDF....562
Просмотр сводок по подготовке файлов PDF....562
Подготовка файлов PDF для поставщика услуг печати....563
Работа с приложениями пакета Office....565
Экспорт файлов в приложения пакета Office....565
Добавление объектов в документы....565
Работа с файлами камеры RAW....567
Использование файлов камеры RAW....567
Перенос файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT....568
Настройка цвета и тона файлов камеры RAW....571
Повышение резкости и уменьшение шума в файлах RAW....573

Предварительный просмотр файлов RAW и получение сведений об изображении ... 574
Поддерживаемые форматы файлов ... 577
Adobe Illustrator (AI) ... 578
Растровое изображение Windows (BMP) ... 578
Растровое изображение OS/2 (BMP) ... 579
Метафайл компьютерной графики (CGM) ... 579
CorelDRAW (CDR) ... 580
Corel Presentation Exchange (CMX) ... 580
Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 581
Ресурс курсоров (CUR) ... 581
AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF) ... 581
Инкапсулированный PostScript (EPS) ... 582
PostScript (PS или PRN) ... 585
GIF ... 585
JPEG (JPG) ... 587
JPEG 2000 (JP2) ... 587
Kodak Photo CD Image (PCD) ... 589
PICT (PCT) ... 590
PaintBrush (PCX) ... 591
Adobe Portable Document Format (PDF) ... 592
файл плоттера HPGL (PLT) ... 592
Переносимая сетевая графика (PNG) ... 593
Adobe Photoshop (PSD) ... 594
Corel Painter (RIF) ... 596
TARGA (TGA) ... 596
TIFF ... 597
Corel Paint Shop Pro (PSP) ... 598
Графика WordPerfect (WPG) ... 598
Форматы файлов камеры Raw ... 599
Сжатое растровое изображение вейвлета (WI) ... 599
Формат метафайла Windows (WMF) ... 599

Дополнительные форматы файлов ... 599
Форматы, которые рекомендуется использовать для импорта графики ... 600
Форматы, которые рекомендуется использовать для экспорта графики ... 601

Настройка и автоматизация ... 603
Настройка Corel PHOTO-PAINT ... 605
Изменение и восстановление настроек по умолчанию ... 605
Создание рабочих пространств ... 606
Импорт и экспорт рабочих пространств ... 606
Настройка внешнего вида рабочего пространства ... 607
Настройка клавиш быстрого вызова ... 610
Настройка меню ... 611
Настройка панелей инструментов ... 613
Настройка набора инструментов ... 616
Настройка панели свойств ... 616
Настройка строки состояния ... 618
Настройка фильтров ... 619
Настройка связей файла ... 619
Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев ... 621
Работа с макросами ... 621
Работа со сценариями ... 627

Справочник ... 631
Corel PHOTO-PAINT для пользователей Adobe Photoshop ... 633
Сравнение терминов ... 633
Сравнение инструментов ... 634
Глоссарий ... 637

Начало работы

Установка пакета CorelDRAW Graphics Suite 17

Учетные записи и услуги Corel 23

Новые возможности CorelDRAW Graphics Suite 27

Ресурсы обучения 39

Запуск и настройка 45

Знакомство с рабочим пространством Corel PHOTO-PAINT 47

Настройка параметров 69

Перенос изображений в Corel PHOTO-PAINT 71

Отображение изображений и сведений о них 83

Использование направляющих, сетки и линеек 91

Отмена, возврат, повтор и затухание действий 99

Сохранение и закрытие 105

Поиск инструментов и материалов для творчества и управление ими 111

Сенсорные устройства и круговые манипуляторы 131



Установка пакета CorelDRAW Graphics Suite

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Требования к системе» (стр. 17)
- «Подготовка к установке» (стр. 18)
- «Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite» (стр. 18)
- «Параметры установки» (стр. 18)
- «Изменение и исправление установки» (стр. 20)
- «Удаление CorelDRAW Graphics Suite» (стр. 21)
- «Часто задаваемые вопросы» (стр. 21)

Требования к системе

В следующем списке приведены минимальные требования к системе. Обратите внимание, что для обеспечения оптимальной производительности понадобится больший объем ОЗУ и больше места на жестком диске, чем указано в списке.

- 32- или 64-разрядная версия операционной системы Windows 7 с пакетом обновления 1, Windows 8.1 или Windows 10 с последним пакетом обновления
- Процессор Intel Core i3/5/7 или AMD Athlon 64
- 2 ГБ оперативной памяти
- 1 ГБ места на жестком диске

  Для загрузки программного обеспечения в электронной форме потребуется больше места, так как на диске должны разместиться файлы загрузки, распакованные файлы и фактические файлы установки, куда также входят копии исходных файлов.
- Мышь, планшет или мультисенсорный экран
- Разрешение экрана
  - Разрешение экрана 1280 x 720 при 100 % (96 т/д)
  - 1920 x 1080 при 150 %
  - 2560 x 1440 при 200%
- Привод DVD (требуется для установки коробочной версии программного обеспечения)
- Microsoft .NET Framework 4.6
- Браузер Microsoft Internet Explorer 11 (или более поздняя версия)
- Для входа в систему и проверки подлинности CorelDRAW Graphics Suite, загрузки обновлений производительности и стабильности, доступа к онлайн-содержимому и использования ряда компонентов (например, QR-коды или Контент-центр) требуется подключение к Интернету.

Если на компьютере не установлено ПО Microsoft .NET Framework, оно будет установлено во время установки продукта.

Подготовка к установке

- Убедитесь, что системные дата и время заданы правильно.
- Убедитесь, что в системе установлены последние обновления.
- Закройте все приложения, включая все антивирусные программы и приложения, открытые на панели задач системы Windows. В противном случае они будут мешать процессу установки, а время установки может увеличиться.
- Выполните вход в систему под учетной записью администратора.
- Убедитесь в наличии свободного места на диске, на котором необходимо установить приложение.
- Удалите содержимое системных папок TEMP во избежание конфликтов файлов и памяти. Чтобы перейти к папкам Temp, введите **%temp%** в окне **Поиск** меню «Пуск» в Windows 7 с пакетом обновления 1 и Windows 10 или на рабочем столе в Windows 8.1.
- Программу CorelDRAW® Graphics Suite следует устанавливать в отдельный каталог, чтобы избежать конфликта с предыдущими версиями.

Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite

Мастер установки позволяет легко установить приложения и компоненты CorelDRAW Graphics Suite. Можно выбрать обычный вариант установки, чтобы быстро установить набор приложений. Кроме того, можно выполнить специальную установку, в ходе которой выбираются различные значения параметров.

Установка приложений CorelDRAW Graphics Suite

1. Закройте все приложения, включая все антивирусные программы.

   Чтобы установка прошла без перерывов, рекомендуем перезапустить Windows. Таким образом, не возникнет необходимости в перезагрузке из-за последних обновлений системы, и будет подтверждено отсутствие проблем с памятью.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Вставьте DVD-диск в дисковод для DVD-дисков.

   Если мастер установки не запускается автоматически, перейдите в корень DVD-диска, найдите файл **setup.exe** и дважды нажмите его. Следует перейти в папку, которая соответствует версии используемой операционной системы: **x64** для 64-разрядной или **x86** для 32-разрядной.
   - Загрузите продукт по ссылке, указанной в подтверждении заказа.
3. В мастере установки просмотрите «Лицензионное соглашение конечного пользователя» и «Условия использования», перейдя по соответствующим ссылкам.
4. Поставьте флажок **«Принимаю» в окошках «Лицензионное соглашение конечного пользователя»** и «Условия использования» и нажмите **Принять**.
5. Введите свое имя в поле **Полное имя**.
6. Введите серийный номер своего продукта в поле **Серийный номер**.

   При вводе серийного номера ни регистр, ни дефисы не учитываются.
7. Нажмите **Далее**.
8. Для установки программного обеспечения следуйте инструкциям.

Параметры установки

Можно выбрать один из двух типов установки:

- **Обычная установка** — основные программы и компоненты пакета автоматически устанавливаются в местоположение в папке Program Files по умолчанию. Если позже понадобится неустановленный компонент, установку можно будет изменить.
- **Специальная установка** — позволяет выбирать дополнительные функции, исключая компоненты, которые не понадобятся, а также указать место, куда следует установить пакет.
- **Развертывание** — доступно только для лицензий на несколько пользователей. Этот вариант позволяет создать образ сервера для установки программного обеспечения на отдельные рабочие станции. Для получения дополнительных сведений см. Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite 2018.

Программы

В следующей таблице приведены программы, которые установлены по умолчанию. Чтобы исключить программу из установки, необходимо выбрать специальную установку.

Программа	Описание
CorelDRAW®	Интуитивно понятное и универсальное графическое приложение для создания высококачественных векторных изображений, разработки макетов логотипов и верстки.
Corel® PHOTO-PAINT®	Представляет собой полноценное приложение по редактированию изображений, которое позволяет ретушировать и улучшать фотографии, а также создавать собственные растровые иллюстрации и картины.
Corel® CONNECT™	Приложение, которое обеспечивает простой доступ к содержимому, такому как картинки, фотографии, шрифты и др.
Corel® CAPTURE™	Удобное приложение для захвата изображений с экрана компьютера.
Corel Font Manager™	Приложение для просмотра, упорядочения шрифтов и управления ими

Компоненты и функции программы

В следующей таблице приведены функции программы, которые следует установить. Не все компоненты доступны во всех версиях программного обеспечения.

Компонент или функция	Описание	Заметки
Мастер двусторонней печати	Позволяет настроить принтер для двусторонней печати	Доступно при обычной установке
Microsoft Visual Basic for Applications 7.1	Поднабор среды программирования Microsoft Visual Basic (VB), приемлемый для начинающих пользователей.	VBA можно использовать для создания основных макросов, предназначенных для личного использования. Кроме того, с помощью VBA можно создавать более сложные макросы.

Компонент или функция	Описание	Заметки
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Встроенная программная среда, которая позволяет разработчикам и другим экспертам в области программирования использовать VSTA для создания расширенных макросов.	Чтобы использовать VSTA вместе с CorelDRAW Graphics Suite, необходимо установить собственную копию Microsoft Visual Studio 2017 или более позднюю версию. Если Microsoft Visual Studio устанавливается после установки CorelDRAW Graphics Suite, необходимо переустановить компонент VSTA, изменив установку CorelDRAW Graphics Suite. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение или исправление установки » на стр. 21.CorelDRAW Graphics Suite
Расширение оболочки Windows	Позволяет просматривать эскизы собственных файлов Corel, такие как CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) и файлы заливок узором (FILL).	При наличии предыдущей установленной версии CorelDRAW Graphics Suite или CorelDRAW Technical Suite этот параметр не отображается в мастере установки.
GPL Ghostscript	Настоятельно рекомендуется импортировать в документы файлы EPS и PDF. Эта функция позволяет изолировать и использовать отдельные элементы импортированных файлов EPS вместо изображений заголовков. Кроме того, она улучшает импорт PDF-файлов, созданных в сторонних приложениях.	Доступно при обычной установке
Языковые пакеты	Позволяет использовать программы и справку на двух и более языках	Этот параметр доступен только в многоязычных версиях программного обеспечения при специальной установке.
Установка ярлыков на рабочий стол	Добавляет значки продуктов на рабочий стол для более удобного доступа.	Доступно при обычной установке
Копирование файлов установки	Позволяет обслуживать и обновлять программное обеспечение без использования установочного диска	Доступно при обычной установке

Изменение и исправление установки

Мастер установки используется также для выполнения следующих операций:

- изменение текущей установки за счет добавления или удаления компонентов;
- исправление текущей установки путем исправления ошибок, таких как отсутствующие или поврежденные файлы, а также неработающие ярлыки и неточные записи в реестре

Исправление установки помогает, если возникают проблемы с использованием приложения или имеются признаки повреждения установки.



Прежде чем исправить установку, попробуйте выполнить сброс параметров текущего рабочего пространства до значений по умолчанию, удерживая нажатой клавишу **F8** во время запуска приложения. Обратите внимание, что при сбросе рабочего пространства сбрасываются все настройки рабочего пространства.

Изменение или исправление установки CorelDRAW Graphics Suite

1. Закройте все приложения.
2. На панели управления Windows щелкните **Удалить программу**.
3. Дважды щелкните имя пакета на странице **Удаление или изменение программы**.
4. В появившемся мастере выберите параметр **Изменить** или **Исправить**, затем следуйте инструкциям.



Функции программы и компоненты, которые уже установлены, не отображаются в мастере или соответствующие им флажки недоступны для выбора.

Определенные компоненты, такие как **Копирование файлов установки** и **Установка ярлыков на рабочий стол**, не могут быть добавлены путем изменения установки.

Удаление CorelDRAW Graphics Suite

CorelDRAW Graphics Suite можно удалить на панели управления. Чтобы удалить продукт и установить его повторно на другой компьютер с использованием того же серийного номера, необходимо выполнить удаление при наличии действующего подключения к Интернету. Таким образом будет восстановлено количество компьютеров, на которые можно правомочно устанавливать продукт.

Удаление CorelDRAW Graphics Suite

1. На панели управления Windows щелкните **Удалить программу**.
2. Дважды щелкните имя пакета на странице **Удаление или изменение программы**.
3. Выберите **Удалить** в окне мастера установки и следуйте инструкциям.

   Для полного удаления программы, включая файлы пользователя, такие как заготовки, заливки, созданные пользователем, а также настраиваемые файлы, установите флажок **Удалить файлы пользователя**.



Любые дополнительные компоненты и приложения, установленные вместе с пакетом, например Corel Graphics — Windows Shell Extension, GPL Ghostscript или Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), следует удалять отдельно.

Часто задаваемые вопросы

Если нужный вопрос не содержится в приведенном ниже списке, перейдите на страницу службы поддержки Corel® и выполните поиск по базе знаний Corel® Knowledge Base.

- «Я обновляю свою версию программного обеспечения. Нужно ли удалять предыдущую версию?» (стр. 22)

- «В чем разница между обновлением и модернизацией?» (стр. 22)
- «Понадобилось переустановить программное обеспечение, однако серийный номер утрачен. Что делать?» (стр. 22)
- «В чем разница между обычной и специальной установкой? Какую установку следует использовать?» (стр. 22)
- «Почему мне предлагают установить последние обновления для операционной системы?» (стр. 22)
- «Как развернуть » (стр. 22)CorelDRAW Graphics Suite« в сети моей организации?» (стр. 22)
- «Как изменить язык пользовательского интерфейса и справки?» (стр. 22)

Я обновляю свою версию программного обеспечения. Нужно ли удалять предыдущую версию?

Нет, предыдущую версию можно не удалять. По умолчанию новая версия устанавливается в отдельную папку, что обеспечивает возможность работы с обеими версиями. Не изменяйте папку установки для установки новой версии в одну папку с предыдущей версии.

В чем разница между обновлением и модернизацией?

Модернизация позволяет установить последнюю основную версию программного обеспечения. После выпуска основной версии, как правило, выходит ряд обновлений, содержащих исправления ошибок и обновления для повышения стабильности и производительности. Обновления имеют то же имя, что и основная версия с добавленным номером, например 1. Обычно, приложение уведомляет пользователя о доступности обновления, однако пользователь может сам проверить наличие обновлений, нажав меню **Справка** ▸ **Обновления**.

Понадобилось переустановить программное обеспечение, однако серийный номер утрачен. Что делать?

Выполните одно из следующих действий.

- Если вы загрузили версию из Интернета, просмотрите сообщения электронной почты от Corel, присланные вам во время приобретения продукта.
- Для доступа к странице **Ваша учетная запись** выполните вход на сайт corel.com.
- Если вы приобрели коробочную версию, найдите серийный номер на диске или упаковке.

В чем разница между обычной и специальной установкой? Какую установку следует использовать?

См. раздел «Параметры установки» на стр. 18.

Почему мне предлагают установить последние обновления для операционной системы?

Мы предлагаем установить последние пакеты обновлений и критические обновления для:

- защиты компьютера от вредоносного ПО;
- решения проблем и неполадок Windows;
- обеспечения оптимальной работы операционной системы и ПО Corel;
- обеспечения соответствия минимальным системным требованиям;
- ускорения процесса установки, при котором может быть пропущена установка предварительно требующихся программ, например NET Framework 4.6 и Microsoft Visual C++ 2015;
- уменьшения вероятности перезапуска системы;
- обеспечения наличия последних версий драйверов, оптимизированных для работы с пакетом.

Как развернуть CorelDRAW Graphics Suite в сети моей организации?

Если приобретено несколько лицензий CorelDRAW Graphics Suite, то можно развернуть приложения в сети организации. В Руководстве по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite 2018 представлена дополнительная информация по сетевым установкам. Чтобы приобрести корпоративную лицензию на ПО, обратитесь в службу поддержки ® Corel.

Как изменить язык пользовательского интерфейса и справки?

Язык пользовательского интерфейса и справки можно изменить только в случае приобретения и установки многоязычной версии пакета. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение языка интерфейса пользователя и справки» на стр. 45.



Учетные записи и услуги Corel

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Проверка подлинности CorelDRAW Graphics Suite» (стр. 23)
- «Проверка настроек учетной записи» (стр. 24)
- «Обновление продуктов Corel» (стр. 24)
- «Изменение учетных данных пользователя» (стр. 24)
- «Служба поддержки Corel» (стр. 25)
- «О корпорации Corel» (стр. 25)

Проверка подлинности CorelDRAW Graphics Suite

Пройдя проверку подлинности, вы сможете использовать онлайн-компоненты и содержимое, поставляемые с программным обеспечением. Пройти проверку подлинности CorelDRAW Graphics Suite можно после установки пакета, перед запуском приложения или непосредственно во время работы приложения.

Чтобы пройти проверку подлинности CorelDRAW Graphics Suite, необходимо выполнить вход в учетную запись на сайте Corel.com. Эта операция позволит связать продукт с конкретной учетной записью. Если у вас нет учетной записи Corel.com или вам требуется связать продукт с другой учетной записью, следует создать учетную запись и войти под новыми учетными данными.

После установки и проверки подлинности CorelDRAW Graphics Suite этот продукт появится на странице «Ваша учетная запись» веб-сайта Corel.com. Чтобы связать продукт с другой учетной записью, необходимо изменить учетные данные пользователя. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение учетных данных пользователя» на стр. 24.

Проверка подлинности CorelDRAW Graphics Suite

1 Нажмите кнопку **Войти** в правом верхнем углу окна приложения.



2 В отобразившемся диалоговом окне выполните одно из следующих действий.
   - Выполните вход, указав адрес электронной почты и пароль, связанные с учетной записью Corel.com.
   - Выполните инструкции по созданию учетной записи и войдите в нее.



Теперь при наличии подключения к Интернету вам будут доступны онлайн-компоненты и содержимое.

Проверка настроек учетной записи

Чтобы проверить настройки учетной записи, перейдите из приложения на страницу «Ваша учетная запись». На странице «Ваша учетная запись» доступны дополнительные сведения о продуктах, связанных с вашей учетной записью, а также инструкции по входу в систему и настройке профиля.

В редких случаях, когда настройки учетной записи не соответствуют последней транзакции, можно обновить учетную запись из приложения.

Проверка учетной записи на сайте corel.com

- В программе CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT выберите **Справка** ▸ **Настройки учетной записи**.

Обновление учетной записи на сайте corel.com

- В программе CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT выберите **Справка** ▸ **Обновить учетную запись**.

Обновление продуктов Corel

Обновления продукта (ранее — пакеты обновления) включают обновления для повышения производительности и стабильности, улучшающие работу с продуктом. По умолчанию уведомления о доступности обновлений продуктов и новостях показываются автоматически. Можно настроить параметры обновления и сообщений. Например, можно выбрать частоту получения уведомлений об обновлениях и предложениях: ежедневно, еженедельно, ежемесячно или никогда.



Чтобы просмотреть информацию об обновлениях продукта, нажмите **Справка** ▸ **Обновления**.

Чтобы настроить параметры обновлений и сообщений, нажмите **Справка** ▸ **Настройки сообщений**.

Изменение учетных данных пользователя

Пользователю и владельцу CorelDRAW Graphics Suite потребуются следующие учетные данные.

- Серийный номер продукта. Он используется при первой и повторной установке программы. Серийный номер является уникальным идентификатором лицензии продукта.
- Адрес электронной почты, связанный с учетной записью на веб-сайте Corel.com. Для всех учетных записей Corel.com необходимо указать уникальный адрес электронной почты и пароль. При проверке подлинности продукта для доступа к онлайн-компонентам и содержимому необходимо выполнить вход в учетную запись Corel.com, чтобы связать продукт с этой учетной записью и указанным в ней адресом электронной почты.

В этом разделе описаны две стандартные ситуации, когда требуется изменение настроек учетной записи и последующее обновление учетных данных в установленной программе в соответствии с новыми настройками. После обновления учетных данных пользователя программу не придется удалять и повторно устанавливать.

Требуется объединить две подписки на продукт, приобретенные из одной учетной записи Corel.com в разное время, чтобы назначить этим подпискам единую дату продления срока действия.

В данном случае каждая из таких подписок связана с отдельным серийным номером. Сначала перейдите на страницу «Ваша учетная запись», а затем привяжите обе подписки к одному серийному номеру. Затем измените учетные данные пользователя в продукте, серийный номер которого теперь стал неактуальным.

Шаг 1. Перейдите на страницу **Ваша учетная запись**. Для этого войдите на сайт corel.com и выберите **Слияние** в разделе **Статус продукта**. На странице **Подписки** выберите подписки, которые требуется объединить. Перейдите на страницу **Подтверждение выбора** и выберите тот серийный номер, который требуется сохранить.

Шаг 2. Запустите ту версию программы CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT, к которой относится неактуальный серийный номер. Откройте меню **Инструменты** ▸ **Параметры** и в списке категорий **Общие** выберите **Учетные данные пользователя**. Затем выберите **Редактировать учетные данные** и в диалоговом окне введите серийный номер, который вы выбрали в шаге 1.

С разными адресами электронной почты связаны две учетные записи Corel.com, и требуется объединить их.

Сначала обратитесь в службу поддержки Corel и запросите объединение учетных записей. Затем можно обновить адрес электронной почты непосредственно в программе.

Шаг 1. Отправьте в службу поддержки Corel запрос на объединение двух учетных записей. Вам будет предложено указать действующий адрес электронной почты для объединенной учетной записи. Если с учетными записями связаны подписки или программы обновления, то они привязаны к разным серийным номерам. Потребуется выбрать один из этих серийных номеров.

Шаг 2. Запустите ту версию CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT, которая теперь связана с неактуальной учетной записью и адресом электронной почты. Откройте меню **Инструменты** ▸ **Параметры** и в списке категорий **Общие** выберите **Учетные данные пользователя**. Выберите **Редактировать учетные данные** и в отобразившемся диалоговом окне введите адрес электронной почты, выбранный для привязки к объединенной учетной записи. Выберите пароль. При необходимости введите серийный номер, который был выбран в шаге 1.

Служба поддержки Corel

Служба поддержки Corel Support Services может быстро предоставить точную информацию о функциях, характеристиках, цене, наличии, услугах и технической поддержке продукта. Самую последнюю информацию о службах поддержки для продукта Corel можно получить на веб-узле www.corel.com/support.

О корпорации Corel

На протяжении многих лет корпорация Corel вносила дух инноваций в разработку ряда удостоенных наград продуктов, которые включают в себя решения для графики, рисования, фотографий, видео и офиса. Мы также приобрели репутацию компании, предоставляющей высококачественные продукты. Наши решения просты в использовании и помогают людям выйти на новый уровень производительности. Более того, мы наладили плодотворное сотрудничество с сообществом наших пользователей — десятками миллионов уверенных людей, которые поражают и восхищают нас проектами, созданными с помощью нашего ПО.

Линейка продуктов Corel включает в себя CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio®, WinDVD, Corel® WordPerfect® Office и WinZip. Для получения дополнительных сведений о корпорации Corel посетите веб-сайт www.corel.com.



Новые возможности CorelDRAW Graphics Suite

Новые и улучшенные возможности CorelDRAW Graphics Suite2018 описаны в следующих разделах:

- «Творчество» (стр. 27)
- «Продуктивность» (стр. 31)
- «Инновации» (стр. 35)

Сведения о возможностях и инструментах, которые впервые появились или были улучшены в более ранних версиях CorelDRAW Graphics Suite, см. в разделе «Получение сведений о новых возможностях, появившихся в предыдущих версиях» на стр. 38.

Творчество

Расширьте творческие возможности с помощью нового режима рисования «Симметрия», уникальных эффектов, новых параметров линий и многого другого.

Симметрия

Симметрия является критически важной частью графического рабочего процесса, так как создает баланс, гармонию и порядок. Симметрия присутствует везде, поэтому элементы проекта будут использовать ее. С этой целью в CorelDRAW 2018 добавлен режим рисования «Симметрия», который повышает продуктивность с помощью автоматизации процессов, занимающих обычно очень длительное время. Он позволяет создавать различные проекты симметрии в режиме реального времени — от простых объектов до сложных калейдоскопических эффектов.



Существует два способа использования режима симметрии. Можно работать в режиме симметрии с самого начала и приступить к симметричному рисованию сразу же. Или можно применить симметрии к существующим объектам или группе объектов (векторным и растровым изображениям).

Режим симметрии можно использовать с множеством инструментов, что обеспечивает беспрецедентную свободу творчества. С симметрией можно экспериментировать разными способами, что раньше было недоступно, — применять в кривых, формах, объектах, тексте. Но также отсутствует ограничение в использовании только простых инструментов проектирования. Возможности использования прозрачности, заливок и многого другого в проектах симметрии открывает целый мир возможностей.

Управлять внешним видом симметрии очень легко. Можно добавлять линии симметрии, настраивать угол отражения и перемещения линии симметрии без зависимости от объектов в группе. А при редактировании исходного изображения или добавления новых узлов или объектов изменения будут повторяться и отражаться в каждой копии.

Блок-тени

Программу CorelDRAW давно используют резчики по винилу, печатники трафаретной печати и создатели знаков, поэтому их отзывы критически важны в разработке каждой версии программы. Учитывая работу с пользователями в данных отраслях, в программу CorelDRAW 2018 добавлен инструмент «Блок-тень», который позволяет добавлять сплошные векторные тени в объекты и текст. Данная удобная функция ускоряет копировально-множительные рабочие процессы с помощью значительного сокращения числа линий и узлов в тенях, уменьшая время получения готового файла для вывода. Это значительно улучшает конечный результат.

Мощные настройки панели свойств позволяют указать точную глубину и направление тени. Данными свойствами в чертеже можно интерактивно манипулировать для достижения задуманного результата. Цвет блок-тени не зависит от вытягиваемого объекта, поэтому нет ограничений в творчестве. Также представлен параметр наложения для обеспечения того, что цвета блок-тени под текстом или объектами с примененной блок-тенью останутся нетронутыми.



Управление углами в пунктирных линиях и абрисах

Благодаря ценным отзывам от наших преданных пользователей в CorelDRAW 2018 добавлены элементы управления внешним видом углов в объектах, тексте и символах, которые используют пунктирные линии. В дополнение к существующей настройке по умолчанию, которая обрабатывает пунктирные линии так, как они нарисованы, можно выбрать два новых параметра для создания отлично спроектированных и определенных углов. Параметр «Выровнять пунктирные линии» обеспечивает отсутствие пустого пространства в углах и в начале и конце линии или абриса путем выравнивания пунктира с конечными и угловыми точками. Параметр «Фиксированные пунктирные линии» создает пунктиры на конечных и угловых точках, которые являются половиной размера первого пунктира в типе пунктирной линии.



Инструмент «Воздействие»

Чтобы сделать проект более эффектным, воспользуйтесь инструментом «Воздействие». При его разработке мы вдохновлялись комиксами и графическими романами, поэтому он прекрасно подходит для быстрого и легкого добавления эффекта движения или сосредоточения внимания на элементе рисунка. Всего за несколько действий можно получить результаты, для которых ранее требовалось много времени и труда. Инструмент «Воздействие» имеет два режима: «Параллельный» используется для добавления линий масштабирования, которые означают движение, и «Радиальный» для добавления ярких лучей фокусировки. Данные эффекты не нарушают общую композицию изображения и представляют собой векторные объекты с различными возможностями настройки, которые легко редактировать с помощью других инструментов. Существует множество стилей линий, которые можно настроить, или можно выбрать случайный порядок настройки инструментов для более естественного вида.



Пуантилизм

Всего за несколько действий можно создать высококачественную векторную мозаику из любого количества выбранных векторных или растровых объектов с помощью эффекта «Пуантилизм». Напоминая технику живописи «Пуантилизм», когда изображение формируется за счет объединения множества точек, эффект прекрасно подходит для создания рекламных проектов на транспорте, декора окон и многого другого. Выбор количества, размера и формы плиток обеспечивает вас неограниченными творческими возможностями. Также существует ряд других параметров, с которыми можно экспериментировать для создания поразительных проектов. Хотя другие решения могут создавать растровые пуантилистические изображения, программа CorelDRAW позволяет выводить эффект в качестве векторной графики.



PhotoCocktail

Промоматериалы, семейные воспоминания или произведения искусства — эффект PhotoCocktail позволяет легко создавать потрясающие фотоколлажи. Начните с фотографии или векторного объекта в качестве основы мозаики, затем выберите библиотеку растровых изображений, которые послужат плитками, и PhotoCocktail сделает все необходимое. Вы полностью контролируете способы объединения элементов, создания коллажа и разрешение конечного результата.



Продуктивность

Повысьте свою продуктивность с помощью усовершенствований производительности и новых высококлассных удобных функций программы CorelDRAW Graphics Suite2018.

Время запуска

Время запуска уменьшено благодаря усовершенствованиям производительности, поэтому теперь можно работать намного быстрее.

Улучшенные векторные изображения

CorelDRAW Graphics Suite 2018 повышает продуктивность с помощью более быстрой визуализации предпросмотра инструментов, кривых, узлов и маркеров, элементов управления эффектами и регуляторов и текста. Большие файлы также открываются намного быстрее, и вы получаете удовольствие от более четкого редактирования комплексных кривых. Кроме того, работать можно намного эффективнее благодаря окна предварительного просмотра инструментов и объектов, которые стали более качественными и понятными для пользователя.

Ускорение работы с помощью текстов и шрифтов

Более быстрая визуализация текста, особенно фигурного текста, позволяет ускорить рабочие процессы проектирования. Кроме того, производительность списка шрифтов в CorelDRAW 2018 была улучшена, поэтому поиск работает еще быстрее.

Ускорение работы с помощью сохраненных в сети шрифтов

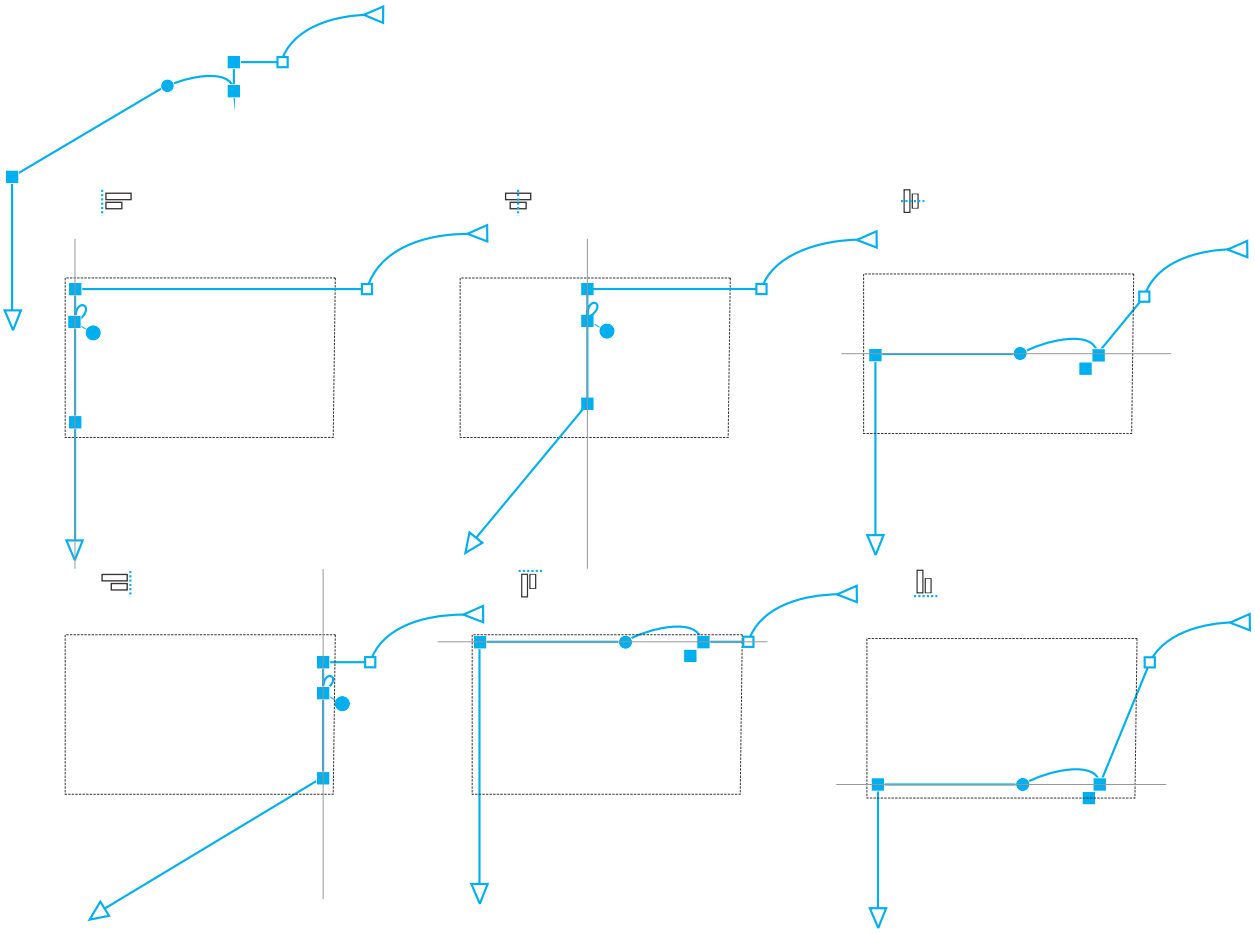
Поиск правильного шрифта для задания упрощен благодаря усовершенствованиям Corel Font Manager, которые улучшили процесс отслеживания шрифтов в сети.

Переключение привязки

Привязка может повысить продуктивность, предлагая возможность точного расположения элементов проекта, но пользователи сообщили нам о присутствии в их рабочих процессах этапов с необходимостью быстрого отключения данной функции. С этой целью в CorelDRAW 2018 добавлена функция временного отключения параметров привязки с помощью нажатия кнопки «Отключить привязку». Также можно использовать горячие клавиши клавиатуры для включения или отключения привязки (Alt+Q) или для отключения привязки при изменении расположения без отпускания курсора (Q). Это позволяет плавно перемещать объекты в окне рисования без ограничений привязки. Когда привязка потребуется снова, можно быстро восстановить ее с помощью тех же элементов управления.

Выравнивание и распределение узлов

С момента добавления окно настройки «Выровнять и распределить» стало незаменимым инструментом для профессионалов в области графики из-за быстрого и удобного доступа и экономящих время элементов управления для позиционирования объектов. В CorelDRAW 2018 эти параметры точного выравнивания могут быть использованы на узлах. То, что раньше было медленным ручным процессом, сейчас выполняется без усилий всего за несколько нажатий. Узлы можно выровнять с помощью ограничивающего блока выбора, края или центра страницы, ближайшей линии сетки или указанной точки. При этом узлы выравнивать можно относительно других кривых. Распределение узлов также выполняется намного проще. Между ними по горизонтали или вертикали можно добавить равный интервал с помощью страницы рисования или ограничивающего блока в качестве ориентира.



Предупреждение о невозможности встраивания шрифтов

Другим ускорением рабочего процесса является новое предупреждение, которое отображается при сохранении файла со списком каких-либо шрифтов, которые невозможно встроить. Это упрощает совместные рабочие процессы с помощью идентификации любых шрифтов, которые могут потребоваться коллегам для продолжения работы с документом.

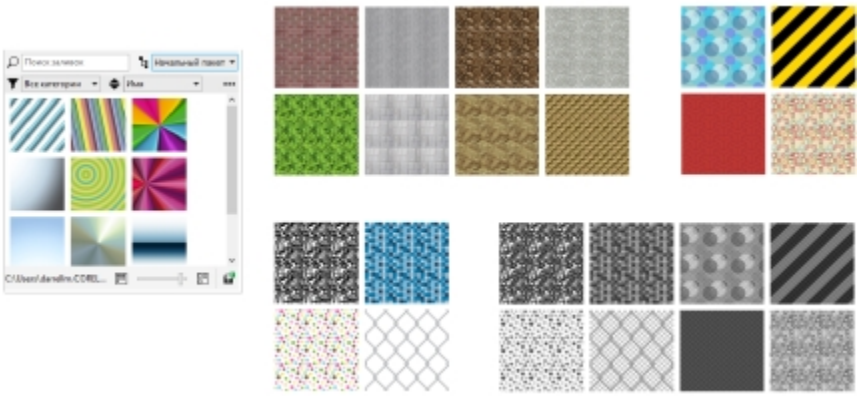
Фильтр шрифтов на основе прав

Можно сэкономить время и обеспечить быстрый и простой обмен файлами благодаря новому фильтру шрифтов «Права». Он позволяет сортировать шрифты на основе четырех общих прав встраивания шрифтов, поэтому с самого начала понятно, какие шрифты использовать при выборе стилей текста. Фильтр предоставляет быстрое понимание того, что пользователи могут сделать с текстом и шрифтами в проекте, доступ к которому им предоставляется. Вы сможете увидеть шрифты, которые невозможно встроить, можно установить на компьютер, разрешены для редактирования текста или доступны только для просмотра и печати.

Применение заливок и эффектов прозрачности и управление ими

Способы взаимодействия пользователей с активами проектов CorelDRAW Graphics Suite 2018 радикально переработаны. Полностью пересмотренный дизайн меню выбора заливки и прозрачности помогает повысить продуктивность при работе с заливками и эффектами прозрачности в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT. Оптимизированный интерфейс пользователя позволяет использовать, создавать и находить заливки и эффекты прозрачности намного быстрее. Можно загружать новые пакеты содержимого, добавлять собственную библиотеку, удобно переносить коллекции активов в любое расположение и изменять свойства активов — все в рамках одного пакета. Кроме того, можно использовать псевдонимы для просмотра содержимого, сохраненного в другой папке на компьютере, на USB-накопителе или в общей сетевой папке.

Чтобы упростить процесс поиска часто используемых заливок и эффектов прозрачности, просто отметьте их как избранные. Во избежание путаницы можно переместить неиспользуемые активы в новую папку или удалить их. Поиск требуемого актива — это просто. Можно просмотреть список избранных и недавних заливок и эффектов прозрачности. Также за один раз можно найти и просмотреть один пакет, папку или список. Чтобы расширить коллекцию заливки, в диалоговом окне «Дополнительно» можно загрузить дополнительные пакеты заливок.



Расположения папок по умолчанию

Для упрощения поиска и обмена активами проекта можно выбрать место сохранения содержимого вместо использования папок по умолчанию. В ответ на запросы пользователей программы CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT теперь позволяют настраивать расположение для сохранения заливок, шрифтов, списков изображений, рамок фотографий, шаблонов и лотков, включая любые, которые созданы или получены от поставщиков интерактивного содержимого.

Индикатор сохранения файлов

При одновременной работе с несколькими документами в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT теперь легче просмотреть файлы, которые содержат несохраненные изменения. Для несохраненных файлов в меню Windows, в строке заголовка и на вкладке документа рядом с именем файла отображается звездочка, поэтому определить состояние работы можно сразу же.

Двухлинейное масштабирование

Благодаря добавлению функции двухлинейного масштабирования в Corel PHOTO-PAINT 2018 доступен еще один параметр увеличения. Он добавляет пиксели с помощью усреднения цветовых значений окружающих пикселей при уменьшении, что предотвращает появление неровных краев и повышает качество отображения резких изображений с подробной детализацией.

Настройка предварительного просмотра и редактирования кривой

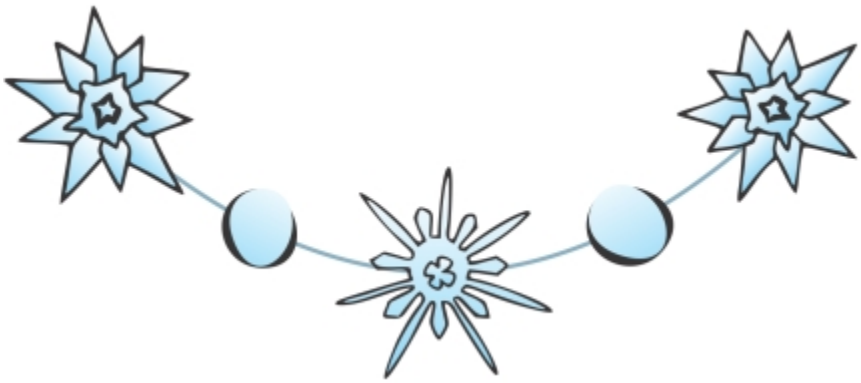
Настройка узлов в CorelDRAW 2018 усовершенствована для удобства работы с узлами даже в самых сложных проектах. Когда узлы и маркеры становится трудно увидеть из-за того, что цвет предпросмотра идентичен цвету фона, можно использовать сочетание клавиш (Ctrl+Shift+I) для замены основного цвета второстепенным и наоборот. Также можно отобразить невыбранные узлы без заливки с последующим включением или отключением заливки с помощью сочетания клавиш клавиатуры (Ctrl+Shift+G).

Таймер проекта

CorelDRAW 2018 содержит новый инструмент, созданный для помощи профессионалам в области графики для поддержки организованности, правильного выставления счетов клиентам и предоставления советов по способу их работы. Таймер проекта представляет собой точный ненавязчивый способ отслеживания времени, проведенного в работе над проектом. Он отображается как скрытая панель инструментов поверх окна рисования и полностью настраивается в соответствии с рабочим процессом. Предлагаются разные способы отслеживания и записи задач и проектных сведений. Информация отслеживания сохраняется в документе, который можно экспортировать в файлы электронных таблиц для создания отчетов о расписании.

Расположение объектов вдоль пути

В CorelDRAW 2018 можно расположить объекты любого типа и в любом количестве вдоль пути по вашему выбору. Настройки интеллектуального интервала и вращения помогают настроить сочетания объектов вдоль пути.



Интерактивное выпрямление фотографий

Когда объект на фотографии, например здание или дорога, расположен неверно, это портит общее впечатление от прекрасного снимка. Благодаря новому инструменту «Выпрямление» в Corel PHOTO-PAINT можно с легкостью исправить данные фотографии. Инструмент позволяет вращать искривленные фотографии с помощью интерактивного выравнивания полосы выпрямления относительно элемента на фотографии или указания угла вращения. Все элементы управления легко доступны на экране или на панели свойств, поэтому вас поразит быстрота получения отличных результатов. Можно выбрать вращение изображения по горизонтали, вертикали или просто позволить Corel PHOTO-PAINT решить, какой режим выпрямления сработает лучше всего. Инструмент «Выпрямления» также вращает линзы, маски, объекты и группы объектов. Кроме того, можно обрезать фотографию при выравнивании или не обрезать, но залить края фоновым цветом.



Интерактивное исправление перспективы фотографии

Corel PHOTO-PAINT 2018 сдержит новый интерактивный элемент, который обеспечивает мощные и универсальные возможности дорогостоящего объектива с коррекцией наклона спектра. Благодаря инструменту «Коррекция перспективы»

можно исправить здания, ландшафты или предметы на фотографиях, которые отображаются в неправильной перспективе или под углом, отличным от непосредственно фронтального. Прямо в окне изображения можно просто выровнять четыре угловых точки с помощью формы, которая должна быть прямоугольной, с целью настройки всего снимка. Также можно отобразить линии сетки, упрощающие применение правила третей при использовании коррекции перспективы.



Улучшенные изображения, курсоры и маркеры в Corel PHOTO-PAINT

CorelDRAW Graphics Suite 2018 упрощает рисование, применение эффектов и редактирование изображений с помощью улучшенных окон предварительного просмотра, которые удобно просматривать и использовать. Векторные инструменты Corel PHOTO-PAINT, например инструменты пути и линии, также обновлены и стали более наглядными с четко прорисованными узлами и маркерами. Усовершенствованные окна предварительного просмотра позволяют более эффективно редактировать изображение, обеспечивая выделение кончиков кисти и маркеров эффектов относительно фоновых цветов проекта. Теперь работать с интерактивными заливками, прозрачностью, тенями и другими эффектами стало проще, чем когда-либо благодаря интерактивным регуляторам, которые стали более заметны.

AfterShot 3 HDR

Можно бесплатно загрузить Corel AfterShot 3 HDR для CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT и быстро обучиться профессиональному редактированию фотографий. Программа позволяет вносить исправления и улучшения в фотографии RAW или JPEG и применять настройки к тысячам фотографий сразу с помощью инструментов пакетной обработки. Также можно создавать изображения HDR (High Dynamic Range) с помощью модуля HDR, включенного в AfterShot 3 HDR.

А если требуются более мощные функции управления и редактирования фотографий, в диалоговом окне «Дополнительно» можно обновить AfterShot Pro до последней версии.

Экран приветствия

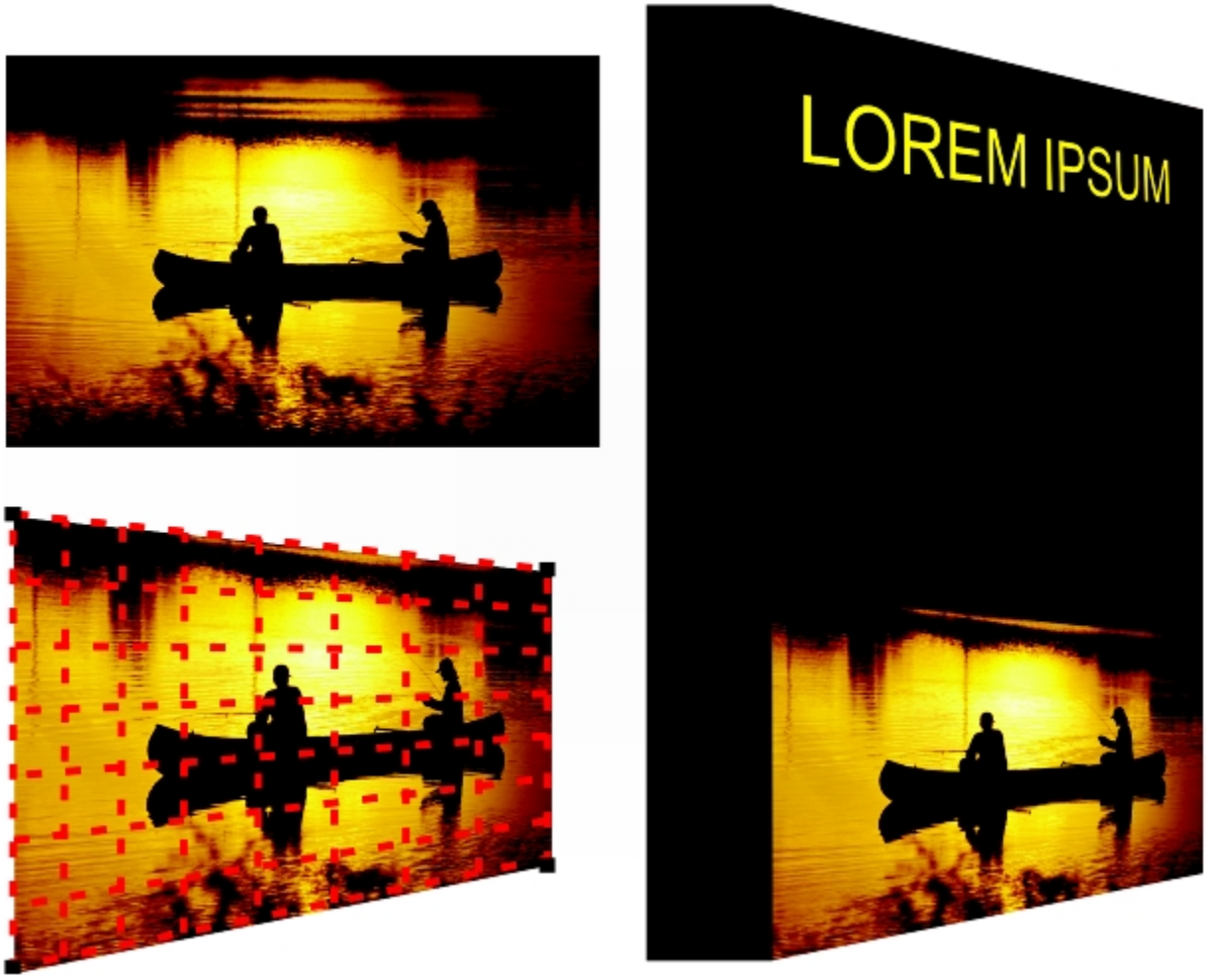
Обновленный дизайн экрана приветствия позволяет быстро приступить к работе при запуске CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT. Он помогает легко создать новый инструмент в обоих приложениях из шаблона в CorelDRAW или из содержимого буфера обмена в Corel PHOTO-PAINT. Также можно перейти к открытому файлу или использовать обновленный список недавних документов, в котором показаны эскизы и свойства файлов. Все параметры рабочего пространства легко доступны, поэтому можно сразу же начать работу в той компоновке пользовательского интерфейса, которая подходит вам больше всего. Усовершенствованный экран приветствия также обеспечивает практически мгновенный доступ к информации о новых функциях, интерактивным учебным ресурсам, галерее исходных изображений, созданных с помощью CorelDRAW Graphics Suite, а также к активам проекта, шрифтам, приложениям и подключаемым модулям.

Инновации

Используйте все возможности инновационных функций и усовершенствований для создания потрясающих проектов и дизайнов.

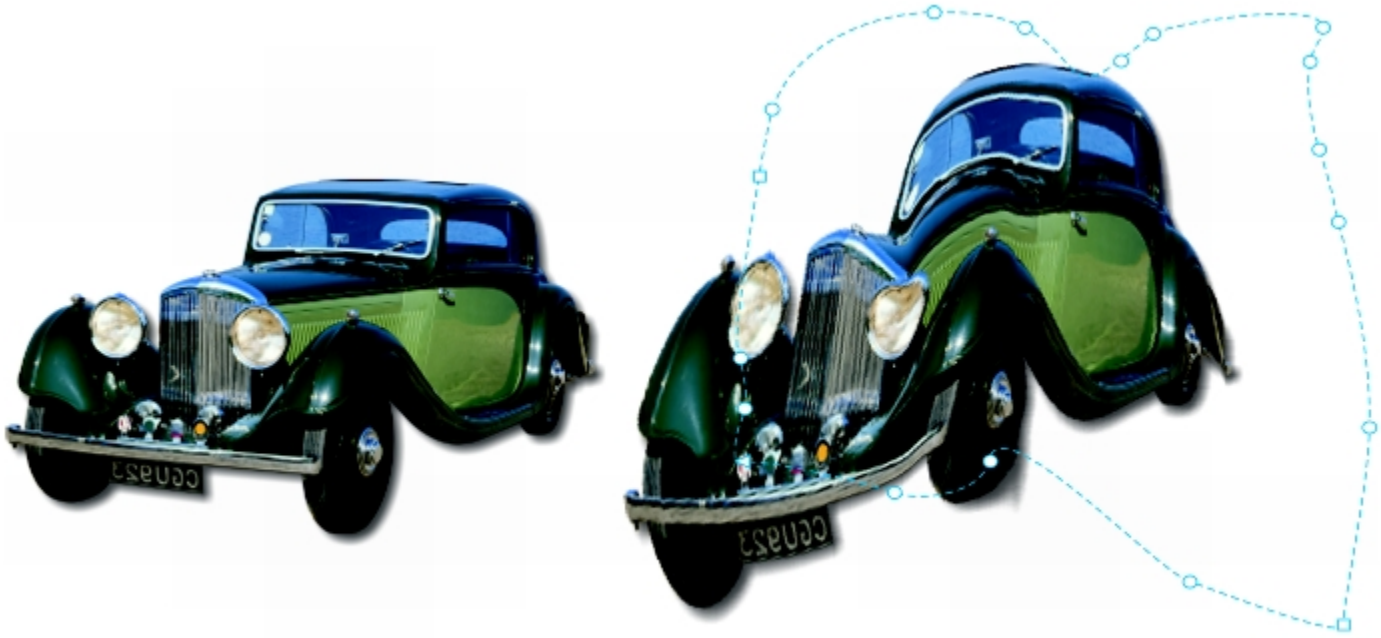
Добавление эффекта перспективы

Усовершенствованный эффект «Добавить перспективу» позволяет создавать иллюзия расстояния и глубины, применяя перспективу к растровым изображениям, векторным объектам или тем и другим одновременно. Работать можно быстро и точно, так как эффект интерактивно применяется прямо в окне рисования. Эффект «Добавить перспективу» — прекрасный инструмент для профессионалов в области графики, которым необходимо показывать свои работы в сценариях реального мира. Он позволяет клиентам увидеть, как фактически будет выглядеть проект на рекламном щите, брошюре, упаковке, выставочном стенде и т. д. Доступны различные возможности для экспериментирования. Эффект перспективы применяется без нарушения структуры, поэтому в любое время его можно изменить или удалить и вернуться к исходному изображению.



Применение оболочек к растровым изображениям

Профессионалы в области графики давно используют эту возможность, так как она позволяет интерактивно формировать объект путем помещения его в оболочку и перетаскивания его узлов. Теперь CorelDRAW 2018 предоставляет те же возможности творчества, которые всегда присутствуют при работе с векторными объектами. Можно быстро и без видимых стыков использовать перетекание растрового изображения в иллюстрацию с помощью заготовок оболочек или можно создать их с нуля и сохранить для повторного использования. Усовершенствованный инструмент «Оболочка» можно использовать для групп объектов, векторных, растровых или тех и других, без нарушения структуры. Все необходимые элементы управления представлены прямо на холсте и панели свойств, поэтому не требуется тратить время на навигацию по диалоговым окнам. Разработчики могут быстро поменять растровые изображения в оболочке с помощью параметра «Копировать свойства оболочки», поэтому экспериментирование и достижение прекрасного внешнего вида не требует особых усилий. Кроме того, любой векторный объект можно включить в оболочку с помощью параметра «Создать оболочку из».



Усовершенствованный инструмент LiveSketch

Пользователи полюбили инструмент LiveSketch за свободу в разработке проектов благодаря использованию нарисованных вручную векторных кривых. В CorelDRAW 2018 данный революционный инструмент был усовершенствован. Способ анализа и настройки CorelDRAW для ввода мазков был улучшен, что обеспечивает получение более прогнозируемых результатов. Улучшенная точность позволяет ускорить рабочий процесс и сосредоточиться на творчестве и воплощении идей на экране.

Переключение сенсорного пера в ластик

При работе с пером или стилусом можно воспользоваться преимуществами различных способов ввода в режиме реального времени для удобного и точного стирания объектов. Это похоже на стирание ластиком карандаша. Теперь можно использовать давление нажима для изменения размера конца ластика, угла наклона и направления. Переворот стилуса или пера активирует инструмент «Ластик» для удобного стирания по ходу работы без необходимости перехода к набору инструментов. Кроме того, инструмент «Ластик» можно использовать для большинства типов объектов и групп объектов.

Слияние HDR

Доступ к модулю слияния HDR (High Dynamic Range) в AfterShot 3 HDR можно получить из лаборатории файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT 2018. Это позволяет объединить две или несколько фотографий одной сцены, которые сняты с разными настройками экспозиции. Это дает возможность использовать более широкий тоновый диапазон для создания изумительного итогового изображения.

Публикация в WordPress

В CorelDRAW 2018 созданный проект можно отправить непосредственно в медиабиблиотеку WordPress. Эта новая функция позволяет преобразовать выбранные объекты или весь проект в файл JPEG, GIF или PNG, а затем выгрузить его в учетную запись WordPress, не выходя из программы CorelDRAW. При наличии нескольких сайтов или учетных записей WordPress достаточно указать, куда выгрузить содержимое.

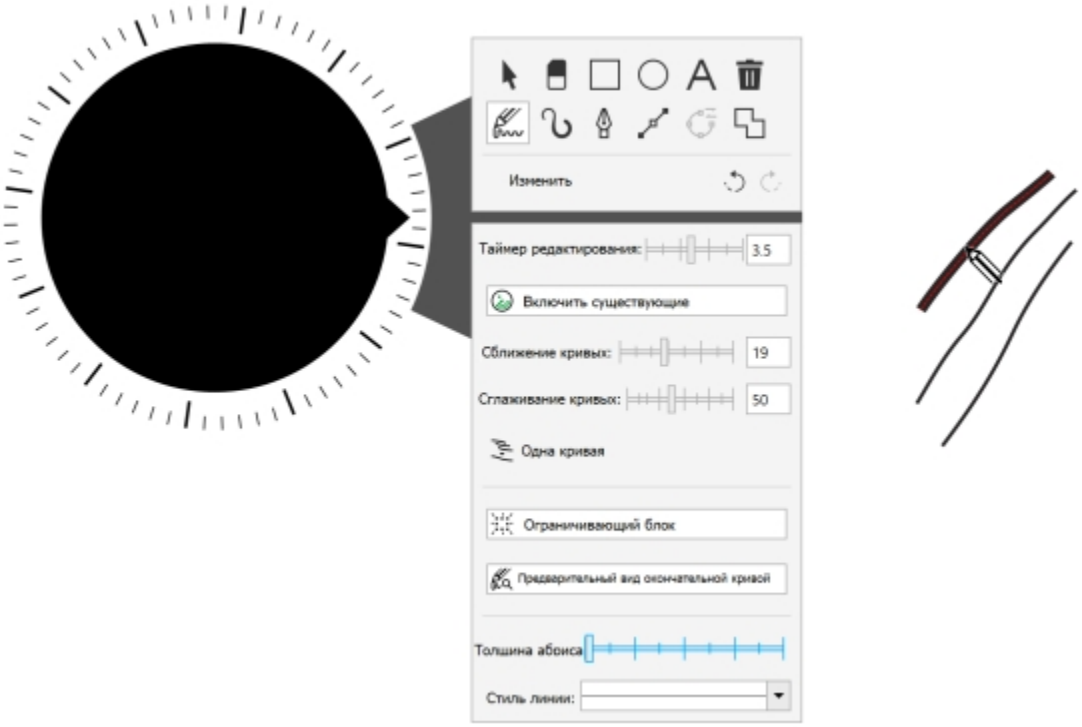
Ускорение предварительного просмотра векторных изображений с помощью графического процессора

Изменение расположения и редактирование сложных векторных форм может значительно загрузить ресурсы системы, особенно при предварительном просмотре. По умолчанию для создания векторных изображений используется центральный процессор (ЦП) компьютера, но можно выбрать графический процессор (ГП). Этот специализированный процессор значительно ускоряет отображение графики, ее редактирование и манипулирование. Использование графического процесса

обеспечивает более быструю визуализацию изображений инструментов, кривых и других эффектов в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT. Так как графические процессоры на разных компьютерах различаются, для некоторых пользователей данные усовершенствования могут быть более заметны.

Поддержка круговых манипуляторов

CorelDRAW Graphics Suite 2018 предлагает альтернативные способы работы благодаря поддержке использования круговых манипуляторов, например Microsoft Surface Dial. Отложите клавиатуру в сторону и воспользуйтесь преимуществами контекстного экранного интерфейса пользователя. Сделайте проектирование более удобным, используя сочетание таких эргономичных инструментов, как круговые манипуляторы, сенсорные устройства и стилусы. Такой рабочий процесс позволяет легко переключаться между инструментами и задачами с помощью незанятой руки по мере создания эскиза или проекта.



Получение сведений о новых возможностях, появившихся в предыдущих версиях

Можно легко узнать, какие функции впервые появились или были улучшены с момента выхода последней версии CorelDRAW Graphics Suite.

Чтобы узнать о новых возможностях, появившихся в предыдущих версиях CorelDRAW Graphics Suite, выполните следующие действия.

- Нажмите **Справка** ▸ **Выделить новые возможности** и выберите одну из следующих команд.
  - **Начиная с версии 2017**: выделение команд меню и инструментов для функций, которые впервые появились или были улучшены в этой версии
  - **Начиная с версии X7** — выделение команд меню и инструментов для функций, которые впервые появились или были улучшены в версии X7, X8, 2017 и 2018.
  - **Начиная с версии X6** — выделение команд меню и инструментов для функций, которые впервые появились или были улучшены в версии X6, X7, X8, 2017 и 2018
  - **Не выделять** — отмена выделения команд меню и инструментов в наборе инструментов.



Ресурсы обучения

Чтобы научиться работать с программой, можно воспользоваться одним из следующих способов: ознакомиться с *кратким руководством пользователя*; изучить справку, советы и подсказки, а также ознакомиться с видеопособиями или изучить ресурсы на веб-сайте Corel (www.corel.com). На веб-сайте представлен доступ к советам и дополнительным пособиям. Можно также прочитать файл Readme (**readme.html**), который устанавливается вместе с программой.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Получение справки» (стр. 39)
- «Использование справки и всплывающих подсказок» (стр. 40)
- «Использование советов» (стр. 42)
- «Экран приветствия» (стр. 42)
- «Краткое руководство» (стр. 42)
- «Советы экспертов» (стр. 43)
- «Обучающие видеопособия» (стр. 43)
- «Веб-сайт сообщества разработчиков» (стр. 43)
- «Руководство по развертыванию в сети» (стр. 43)
- «Ресурсы Интернета» (стр. 43)

Получение справки

Для обучения доступны различные ресурсы. Следующая таблица может помочь с выбором учебных ресурсов, к которым нужно обратиться для получения помощи. Доступ к дополнительной информации об определенном ресурсе можно получить, щелкнув соответствующую ссылку.

Цель	См. раздел
Начало изучения приложений	«Обучающие видеопособия» на стр. 43 «Краткое руководство» на стр. 42
Сведения о новых и усовершенствованных функциях	«Обучающие видеопособия» на стр. 43

Цель	См. раздел
Получение дополнительной информации об инструментах и функциях продукта	«Использование справки и всплывающих подсказок» на стр. 40 «Ресурсы Интернета» на стр. 43 «Использование советов» на стр. 42
Приобретение дополнительных знаний о пакете путем ознакомления с советами экспертов по графическому дизайну	«Советы экспертов» на стр. 43 «Ресурсы Интернета» на стр. 43
Сведения об автоматизации задач с использованием макросов	Веб-сайт сообщества разработчиков
Поиск информации о развертывании пакета в сети	«Руководство по развертыванию в сети» на стр. 43
Поиск определенной информации о последней версии пакета	Файл Readme, устанавливаемый вместе с программой. Чтобы найти его, перейдите к папке установки продукта, откройте папку **Языки** и откройте папку требуемого языка.

Использование справки и всплывающих подсказок

Справка доступна в программе и содержит полную информацию о функциях продукта. Если доступно подключение к Интернету, приложение отображает веб-версию справки, содержащей новейшие обновления. Если подключение к Интернету отсутствует, приложение отображает локальную версию справки, которая была скопирована на компьютер во время установки продукта.

Можно просматривать весь перечень разделов или выполнять поиск по определенному слову или фразе. В окне справки можно также получить доступ к базе знаний Corel Knowledge Base на веб-узле Corel и к другим онлайн-ресурсам.

При наведении указателя на значки, кнопки и другие элементы пользовательского интерфейса отображаются всплывающие подсказки, в которых содержится полезная информация об элементах управления приложения.

Условные обозначения в документации

В следующей таблице описаны важные условные обозначения, используемые в справке.

Обозначение	Описание	Примеры
Меню ▸ Команда меню	Элемент и команда меню, которые следует выбирать последовательно	Выберите пункт **Файл ▸ Открыть**.

Обозначение	Описание	Примеры
	Примечание содержит важные сведения, относящиеся к действиям предыдущих пунктов. В нем могут описываться условия, при которых выполняется какая-либо процедура.	Сложное перетекание невозможно копировать или клонировать. При нажатии кнопки **Одинаковые поля** необходимо указать значения в полях **Левые верхние поля**.
	Совет содержит предложения для выполнения действий предыдущих пунктов. Здесь могут быть описаны альтернативные способы выполнения действий, а также другие преимущества применения процедуры.	Исключение объекта позволяет уменьшить размер файла рисунка. Можно изменить число образцов в цветовой сетке, перетащив регулятор **Размер**.

Использование справки

1. Нажмите **Справка** ▸ **Справка по продукту**.
2. Выберите одну из следующих вкладок.
   - **Содержание** — позволяет просматривать разделы справки. Чтобы открыть раздел, щелкните заголовок раздела на левой панели.
   - **Поиск** — позволяет выполнять поиск определенного слова или фразы во всем тексте справки.

Дополнительные возможности

Просмотр контекстной справки из диалогового окна	Нажмите кнопку **Справка** в диалоговом окне.
Печать определенного раздела справки	Откройте раздел справки, выберите страницу, которую необходимо распечатать, и нажмите кнопку **Печать** в верхней части окна справки.



Справку можно также вызвать с помощью клавиши **F1**.

Поиск в справке

1. Нажмите **Справка** ▸ **Справка по продукту**.
2. Перейдите на вкладку **Поиск** и введите слово или фразу в поле поиска.

   Например, если требуется информация о цветовом режиме RGB, то, чтобы отобразить список связанных с термином разделов, введите «RGB». Для поиска фразы введите фразу и заключите ее в кавычки (например, **динамические направляющие** или **цветовой режим**).
3. Выберите раздел в появившемся списке.

   Если ни в одном из соответствующих разделов ничего найти не удалось, проверьте, правильно ли было написано слово или фраза, по которым выполнялся поиск. В справке на английском языке используются американские правила орфографии (например, color, favorite, center и rasterize), поэтому в случае написания слова в соответствии с правилами британской орфографии (colour, favourite, centre и rasterise) результат поиска будет нулевым.

Использование советов

В разделе «Советы» представлена информация об инструментах, доступных в наборе инструментов приложения. При выборе инструмента отображается совет по его использованию. Для получения дополнительной информации об инструменте можно изучить соответствующие учебные материалы (раздел справки, видеопособия или учебные пособия).

Советы отображаются в окне настройки «Советы» в правой части окна программы, однако их можно скрыть, если они больше не требуются. Для получения сведений о работе с окнами настройки см. раздел «Окна настройки» на стр. 63.

Использование советов

Цель	Действие
Отображение или скрытие советов	Выберите пункт **Справка** ▸ **Советы**. Когда команда **Советы** активирована, отображается окно настройки **Советы**, в котором содержится информация об активном инструменте набора инструментов.
Отображение информации об инструменте	Щелкните инструмент или выполните действие с помощью активного инструмента.
Получение дополнительной информации об активном инструменте	В разделе **Подробнее** выберите соответствующий раздел справки или учебное пособие.
Переход к ранее просматривавшимся разделам	Нажимайте кнопки **Назад** и **Вперед** в нижней части окна настройки **Советы**.

Экран приветствия

Экран приветствия отображается при запуске приложения. Благодаря экрану приветствия можно быстро запустить или открыть документ, выбрать необходимое рабочее пространство, получить доступ к обучающим онлайн-видео и другим учебным ресурсам, а также ознакомиться с галереей исходных изображений, созданных с помощью Corel PHOTO-PAINT.

Доступ к экрану приветствия

- Выберите **Справка** ▸ **Экран приветствия**.



Можно перейти к экрану приветствия, нажав на панели вкладок кнопку **Экран приветствия**. Чтобы скрыть кнопку **Экран приветствия** на панели вкладок, нажмите **Инструменты** ▸ **Параметры**, затем выберите **Общие** в списке **Рабочее пространство** и снимите флажок в ячейке **Показывать экран приветствия**.

Краткое руководство

Краткое руководство в формате PDF поможет быстро научиться работать с программным пакетом и познакомит вас с полезными компонентами и инструментами.



Также можно получить доступ к краткому руководству, нажав **Справка** ▸ **Краткое руководство**.

Советы экспертов

Советы экспертов — это учебные пособия, разработанные специалистами по графическому дизайну, которые пользуются CorelDRAW Graphics Suite в своей повседневной деятельности. Доступ к онлайн-пособиям в виде отдельных файлов PDF можно получить непосредственно на веб-сайте Corel.

Обучающие видеопособия

На экране приветствия или в меню «Справка» можно получить доступ к учебным видеоресурсам.

В видеопособиях представлены способы выполнения базовых задач, таких как рисование, создание формы и раскраска объектов в CorelDRAW или маскировка и обрезка в Corel PHOTO-PAINT, а также описаны преимущества таких функций, как симметрия, управление шрифтами, заливки и эффекты прозрачности, инструменты выравнивания, QR-коды, растровые и векторные эффекты и многое другое. Некоторые видеоролики не озвучены, но содержат субтитры, предоставляющие полезные советы и помогающие понять демонстрируемые возможности. Как новички, так и опытные пользователи найдут для себя множество полезных демонстрационных роликов и советов, которые позволят повысить производительность и сделать работу еще более удобной.

Доступ к видеопособиям

- Выберите пункт **Справка** ▸ **Учебные видеопособия**.

Веб-сайт сообщества разработчиков

Автоматизация задач с использованием макросов, разработка пользовательских инструментов или коммерческих решений, интегрируемых с CorelDRAW Graphics Suite; веб-сайт сообщества разработчиков будет вам полезен в любом из этих случаев, так как там доступно множеством полезных ресурсов: руководство по программированию, подробная справочная документация по объектной модели с образцами кодов и профессиональные статьи по программированию.

Для создания макросов и настраиваемых решений для CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT можно использовать среду Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) или Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Руководство по развертыванию в сети

Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite 2018 — это пошаговое руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite 2018 в сети. Это руководство предназначено для заказчиков, которые приобрели корпоративную лицензию (на нескольких пользователей) CorelDRAW Graphics Suite 2018 для своей организации. Чтобы приобрести корпоративную лицензию на ПО и получить экземпляр руководства по развертыванию, обратитесь в службу поддержки Corel.

Ресурсы Интернета

Следующие интернет-ресурсы научат вас максимально эффективно использовать возможности CorelDRAW Graphics Suite:

- Corel Knowledge Base: статьи специалистов службы технической поддержки Corel, в которых содержатся ответы на вопросы пользователей.
- Сообщество CorelDRAW.com: онлайн-среда, в которой можно поделиться своим опытом работы с продуктом, задать вопросы и получить помощь и совет от других пользователей.

- Пособия на веб-сайте Corel — пособия, охватывающие множество аспектов работы с продуктом, в которых эксперты CorelDRAW Graphics Suite делятся своими знаниями и опытом

Для доступа к этим ресурсам требуется активное подключение к Интернету.



Запуск и настройка

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Запуск и завершение работы Corel PHOTO-PAINT» (стр. 45)
- «Выбор языка» (стр. 45)
- «Изменение настроек запуска» (стр. 46)

Запуск и завершение работы Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT можно запустить с панели задач Windows, а завершить сеанс Corel PHOTO-PAINT — в окне приложения.

Запуск и завершение работы Corel PHOTO-PAINT

Цель	Действие
Запуск Corel PHOTO-PAINT	Выполните одно из следующих действий. • В ОС Windows 7 и Windows 10: на панели задач Windows выберите **Пуск** ▸ **Программы** ▸ CorelDRAW Graphics Suite **2018** ▸ **Corel PHOTO-PAINT**. • В ОС Windows 8: нажмите на плитку Corel PHOTO-PAINT 2018 на рабочем столе.
Выход из программы Corel PHOTO-PAINT	Выберите **Файл** ▸ **Выход**.

Выбор языка

Если приложение установлено на нескольких языках, всегда можно изменить язык интерфейса пользователя и справки.

Изменение языка интерфейса пользователя и справки

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий выберите **Общие**.

3 В списке **Выбрать язык для интерфейса пользователя** выберите язык.

Если необходимо изменить язык интерфейса пользователя и справки при запуске приложения, установите флажок **Выдавать запрос при следующем запуске программы**.

4 Перезапустите приложение.



Если в списке **Выбрать язык для интерфейса пользователя** доступен только один язык, дополнительные языки сначала потребуется установить. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение или исправление установки » на стр. 21.CorelDRAW Graphics Suite

Изменение настроек запуска

Можно изменить параметры запуска Corel PHOTO-PAINT, определяющие вид приложения при запуске. Например, можно запускать приложение с открытым экраном приветствия или новым пустым документом.

Изменение настроек запуска

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Общие**.

3 В области **Начало работы** выберите параметры в списке **При запуске**.

Если требуется скрыть диалоговое окно **Создание изображения**, которое появляется при создании нового изображения, снимите флажок **Показать диалоговое окно создания изображения**.



Знакомство с рабочим пространством Corel PHOTO-PAINT

Ознакомившись с терминологией и рабочим пространством программы Corel PHOTO-PAINT, будет проще применять принципы и процедуры, которые описаны в руководстве пользователя и справке программы.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Термины программы Corel PHOTO-PAINT» (стр. 47)
- «Окно приложения Corel PHOTO-PAINT» (стр. 48)
- «Выбор фонового изображения» (стр. 51)
- «Панели инструментов» (стр. 52)
- «Набор инструментов» (стр. 54)
- «Панель свойств» (стр. 63)
- «Окна настройки» (стр. 63)
- «Цветовая палитра» (стр. 66)
- «Строка состояния» (стр. 66)

Термины программы Corel PHOTO-PAINT

Прежде чем приступить к работе в Corel PHOTO-PAINT, следует понять значение следующих терминов.

Термин	Описание
Канал	Изображение в оттенках серого (8 бит), которое сохраняет данные о цвете или маске изображения
Редактируемая область	В редактируемой области маски для выбранной области изображения можно применять краски и эффекты
Изображение	Файл, который открывается или создается в Corel PHOTO-PAINT

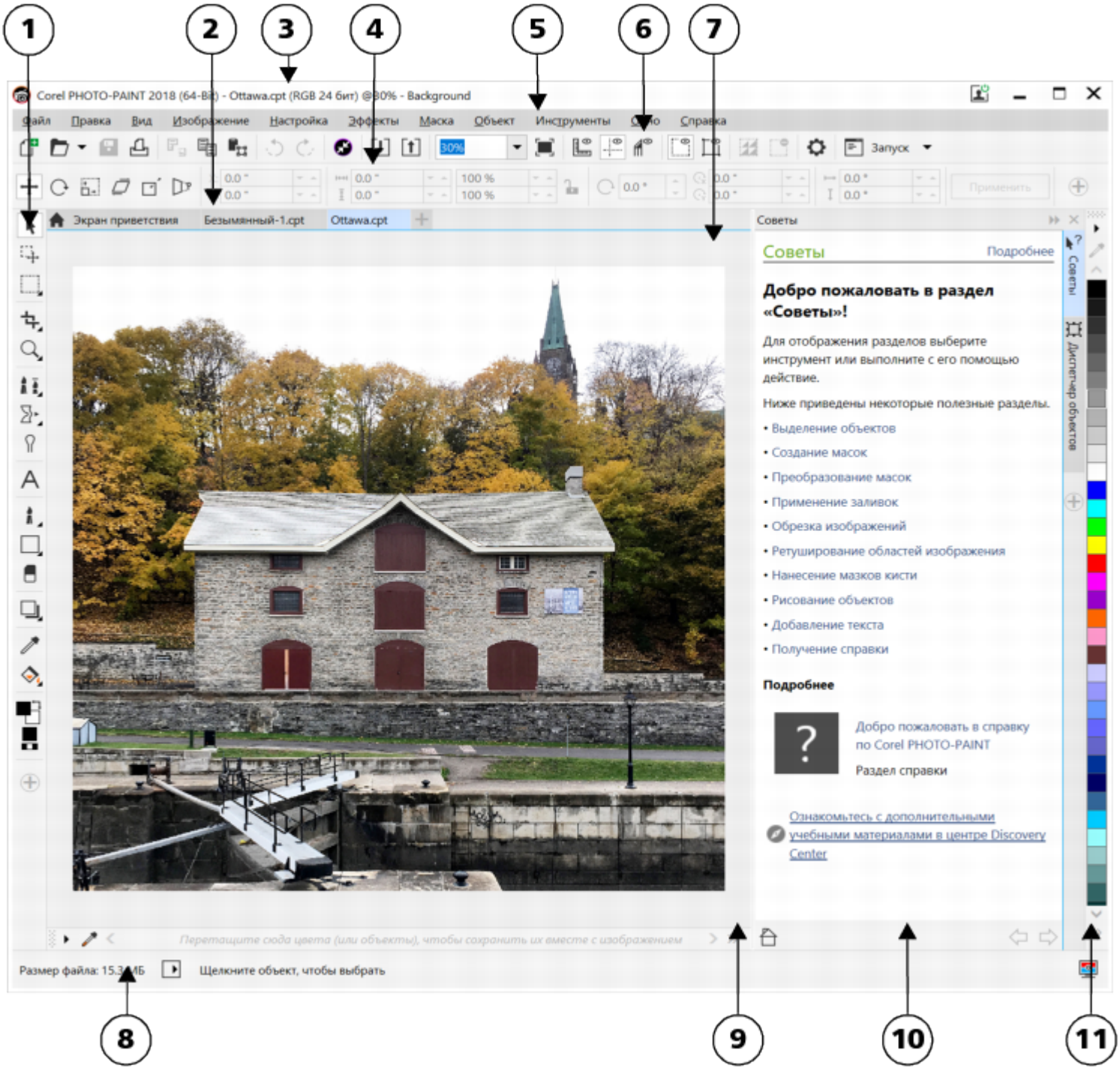
Термин	Описание
Линза	Слой объекта, который защищает все изображение или его часть во время коррекции цвета или тона
Маска	Маску можно применять для изображения в процессе редактирования с целью указания защищенных и редактируемых областей
Объект	Независимое растровое изображение, которое располагается поверх фонового изображения
Путь	Несколько сегментов линий и кривых, которые соединяются настраиваемыми конечными точками — узлами
Эскизы	Миниатюрная версия изображения с низким разрешением

Для ознакомления с дополнительными терминами и определениями см. «Глоссарий» на стр. 637.

Окно приложения Corel PHOTO-PAINT

Окно приложения Corel PHOTO-PAINT содержит элементы, с помощью которых осуществляется доступ к инструментам и командам для просмотра и редактирования изображений. Команды приложения доступны через панель меню, набор инструментов, панель свойств, панели инструментов или окна настройки.

Окно приложения показано ниже.



Цифры в кружках соответствуют номерам в приведенной ниже таблице, содержащей описание основных компонентов окна приложения.

Элемент	Описание
1. Набор инструментов	Панель, которая содержит инструменты для редактирования, создания и просмотра изображений. Набор инструментов

Элемент	Описание
	содержит также область управления цветом, с помощью которой можно выбирать цвета и заливки.
2 Вкладка «Документ»	Эта вкладка отображается для каждого открытого документа и позволяет быстро перемещаться между документами
3. Строка заголовка	Область окна изображения, в которой отображается название изображения.
4. Панель свойств	Перемещаемая панель, содержащая команды, набор которых изменяется в зависимости от того, какой инструмент активен в данный момент.
5. Строка меню	Область, которая содержит раскрывающиеся меню с командами, сгруппированными по категориям.
6. Панель инструментов (стандартная)	Панель, которая содержит клавиши быстрого вызова некоторых меню и других основных команд, таких как открытие, сохранение и печать.
7. Окно изображения	Область, в которой отображается изображение. Хотя одновременно возможно открыть несколько окон изображений, команды можно применять только в активном окне.
8. Строка состояния	Область, в которой отображается информация об изображении, системная информация и советы.
9. Навигатор	Кнопка, с помощью которой можно просматривать эскиз целого изображения так, чтобы сфокусировать окно изображения на определенной области. Навигатор активен только в том случае, если просмотр всего изображения в окне изображения невозможен.
10. Окно настройки	Окно, которое обеспечивает доступ к дополнительным командам и информации об изображении. В некоторых окнах настройки есть область визуального просмотра. По умолчанию отображаются окна настройки **Советы** и **Диспетчер объектов**.
11. Цветовая палитра	Закрепляемая панель, содержащая поля образцов цвета

Многие элементы окна приложения можно настраивать так, чтобы они соответствовали вашему рабочему процессу. Для получения сведений о настройке Corel PHOTO-PAINT см. раздел «Настройка Corel PHOTO-PAINT» на стр. 605.

Выбор фонового изображения

Corel PHOTO-PAINT включает подборку рабочих пространств, которые предназначены для повышения производительности пользователей. Рабочее пространство — это конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд, команд и кнопок при открытии приложения. Их назначением является прощение доступа к часто используемым инструментам. Можно выбрать рабочее пространство на экране приветствия или переключиться в другое рабочее пространство, не закрывая приложение.

В следующей таблице описаны доступные рабочие пространства.

Рабочее пространство	Описание
Облегченное	Это рабочее пространство делает более доступными часто используемые инструменты и функции Corel PHOTO-PAINT. Если вы только начинаете работать с Corel PHOTO-PAINT, то облегченное рабочее пространство идеально вам подойдет.
X6 Inspired	Это рабочее пространство практически идентично рабочему пространству Corel PHOTO-PAINT X6 по умолчанию. Оно хорошо подойдет для опытных пользователей Corel PHOTO-PAINT, которым необходим простой и понятный переход на современную, но в то же время знакомую среду Corel PHOTO-PAINT 2018. Многие элементы этого рабочего пространство были оптимизированы для облегчения рабочих процессов.
По умолчанию	Это рабочее пространство было изменено для предоставления более интуитивно понятного размещения инструментов и элементов управления. Если вы имеете опыт работы с Corel PHOTO-PAINT или другим приложением для редактирования фотографий, рабочее пространство по умолчанию станет хорошим выбором. Разделы справки основаны на рабочем пространстве по умолчанию.
Сенсорные функции	Сенсорное рабочее пространство оптимизировано для сенсорных устройств и идеально подходит для работы вне рабочего места и создания набросков. Выполняйте задачи с помощью касаний пальцами, манипуляторов Surface Dial и стилуса, не используя мышь и клавиатуру.
Adobe Photoshop	Имитирует рабочее пространство Adobe Photoshop, помещая функции и компоненты Corel PHOTO-PAINT там, где расположены их эквиваленты в Adobe Photoshop. Это рабочее пространство полезно в том случае, если вы недавно перешли с Adobe Photoshop на Corel PHOTO-PAINT и еще не знакомы с рабочим пространством Corel PHOTO-PAINT.

При наличии какого-либо уникального рабочего процесса можно создать пользовательское рабочее пространство, оптимизированное под специальные нужды. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание рабочих пространств» на стр. 606.

Выбор рабочего пространства

- Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** и выберите одно из доступных рабочих пространств.

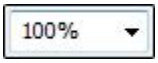


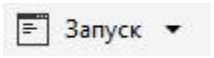
Можно также выбрать рабочее пространство на **экране приветствия** или с помощью меню **Инструменты** ▸ **Параметры**, где в списке категорий следует нажать пункт **Рабочее пространство**, а затем установить флажок рядом с рабочим пространством в списке **Рабочее пространство**.

Панели инструментов

Панели инструментов содержат клавиши быстрого вызова команд меню. Стандартная панель инструментов содержит часто используемые команды. В таблице ниже приведены кнопки, доступные на стандартной панели инструментов.

Кнопка	Цель
	Создание нового изображения
	Открытие изображения
	Сохранение изображения
	Печать изображения
	Вырезание выделенного объекта в буфер обмена
	Копирование выделенных объектов в буфер обмена
	Вставка содержимого буфера обмена в изображение
	Отмена последнего действия

Кнопка	Цель
	Возврат последнего действия
	Отображает окно настройки **CONNECT** для поиска содержимого, например картинок, фотографий, шрифтов и др.
	Импорт изображения
	Экспорт изображения
	Изменение степени масштабирования
	Полноэкранный предварительный просмотр
	Показ или сокрытие линеек
	Показ или сокрытие направляющих
	Отображение или скрытие сетки частей изображения
	Отображение или скрытие рамки маски
	Отображение или скрытие рамки объекта
	Инвертирование маски
	Удаление маски

Кнопка	Цель
	Открытие диалогового окна **Параметры**
	Запуск приложений Corel

Кроме стандартной панели инструментов, в Corel PHOTO-PAINT имеются панели инструментов для определенных задач. Например, если часто приходится работать с масками, можно отобразить панель инструментов **Маска/Объект**. В отличие от содержимого панели свойств, содержимое панели инструментов остается неизменным.

Для получения сведений о перемещении панелей инструментов и изменении их размера, а также об изменении настроек, касающихся отображения панелей инструментов по умолчанию, см. раздел «Настройка расположения и способа отображения панели инструментов» на стр. 613. Кроме того, можно создать специальную панель инструментов, чтобы включить в нее наиболее часто используемые инструменты и команды. Для получения сведений о создании специальных панелей инструментов см. раздел «Настройка панелей инструментов» на стр. 613.

Скрытие или отображение панели инструментов

- Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов**, а затем выберите панель инструментов.

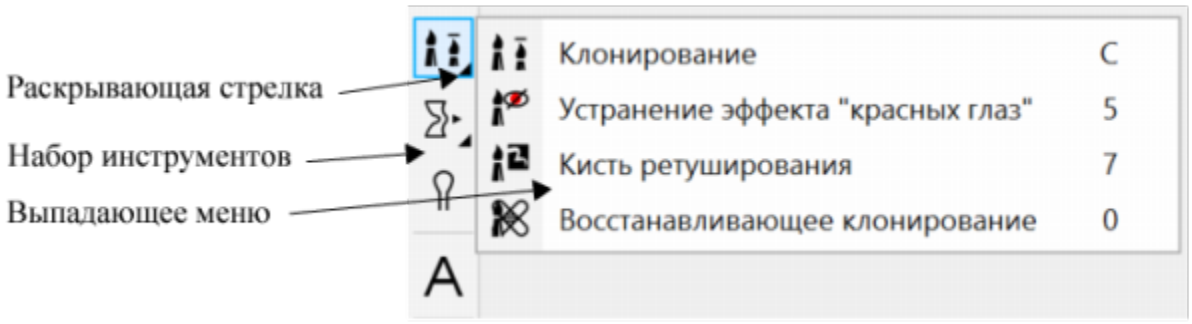
  Галочка рядом с именем панели инструментов указывает на то, что панель инструментов отображена в окне изображения.

Набор инструментов

Набор инструментов содержит инструменты для редактирования, создания и просмотра изображений. Одни инструменты отображаются по умолчанию, а другие сгруппированы в выпадающих меню. При нажатии выпадающего меню отображается набор связанных между собой инструментов.

Маленькая раскрывающую стрелку в нижнем правом углу кнопки на панели инструментов обозначает раскрывающуюся кнопку. В наборе инструментов отображается тот инструмент, доступный при нажатии выпадающего меню, который использовался последним. Для отображения инструментов, сгруппированных в каком-либо выпадающем меню, следует щелкнуть маленькую черную стрелку в нижнем правом углу кнопки в наборе инструментов. После открытия одного выпадающего меню можно очень легко просмотреть содержимое и всех других, наведя курсор на любую кнопку в наборе инструментов, помеченную раскрывающей стрелкой.

При перетаскивании выпадающих меню за пределы набора инструментов они функционируют как панели инструментов. Это позволяет при работе просмотреть все связанные между собой инструменты.



Если в рабочем пространстве по умолчанию щелкнуть раскрывающую стрелку инструмента Клонирование, то откроется выпадающее меню Ретуширование.

В наборе инструментов, помимо инструментов, отображается область управления цветом. В области управления цветом можно выбирать цвета и заливки.

Панель инструментов можно скрыть и отобразить, нажав **Окно** ▸ **Панели** ▸ **Набор инструментов**.

Чтобы скрыть или отобразить инструменты в наборе инструментов, нажмите кнопку **Быстрая настройка** и установите или снимите соответствующие флажки. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка набора инструментов» на стр. 616.

В следующих таблицах содержится описание инструментов и области управления цветом.

Инструменты

Инструменты выбора

Инструмент **Выбор объекта** позволяет выбирать, располагать и преобразовывать объекты.



Инструмент **Преобразование маски** позволяет располагать и преобразовывать редактируемые области, а также изменять их размер.



Инструменты маски

Инструмент **Прямоугольная маска** позволяет определять прямоугольные редактируемые области.



Инструмент **Эллиптическая маска** позволяет определять эллиптические редактируемые области.



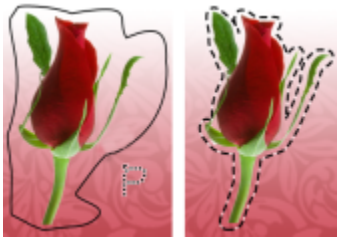


Инструмент **Маска волшебной палочкой** позволяет определить редактируемые области неправильной формы, которые включают все пиксели, смежные и схожие по цвету с пикселем, который был выбран первым.





Инструмент **Маска лассо** позволяет определять редактируемые области неправильной формы, окруженные пикселями похожего цвета.





Инструмент **Магнитная маска** позволяет привязать рамку маски к краям областей, которые сильно отличаются по цвету от соседних областей.





Инструмент **Маска свободной формы** позволяет определять редактируемые области неправильной или многоугольной формы.





Инструмент **Маска по кисти** позволяет определить редактируемую область так, словно по ней проводят кистью во время рисования.





Инструмент **Планарная маска** позволяет создавать маски размытия, которые определяются параллельными линиями.



Обрезка

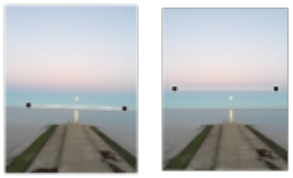


Инструмент **Обрезка** позволяет обрезать изображения и выпрямить искривленные области.





Инструмент **Выпрямление** позволяет выпрямлять искривленные изображения с помощью выравнивания полосы выпрямления относительно элемента изображения.





Инструмент **Коррекция перспективы** позволяет исправлять искажения перспективы на фотографиях.





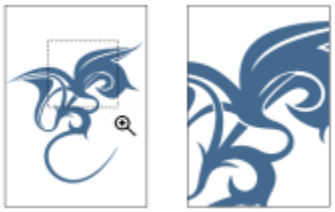
Инструмент **Разделение изображения** позволяет разрезать крупное изображение на более мелкие части, которые можно использовать на веб-странице.



Инструменты масштаба



Инструмент **Масштаб** позволяет изменять степень увеличения в окне изображения.





Инструмент **Панорама** позволяет перетаскивать области изображения, чтобы они были видны, если размер изображения превышает размер его окна.





Инструменты ретуширования



Инструмент **Клонирование** позволяет дублировать часть изображения и вставить дубликат в другом месте этого же или другого изображения.





Инструмент **Устранение эффекта «красных глаз»** позволяет устранить эффект «красных глаз» на фотографиях.





Инструмент **Кисть ретуширования** позволяет с помощью перетекания текстур и цветов удалить с изображения дефекты, например разрывы, царапины и морщины.





Новый инструмент **Восстанавливающее клонирование** позволяет полностью устранить дефекты с помощью образцов из библиотеки текстур, соответствующих по цвету окружающей области.



«Жидкие» инструменты



Инструмент **Жидкий мастихин** позволяет создавать эффект аналогичный проведению жидкой краской.





Инструмент **Жидкое закручивание** позволяет создавать закручивания на основе определенных областей изображения.





Инструмент **Жидкое притягивание** позволяет изменять форму областей изображения, притягивая пиксели к центру кисти.





Инструмент **Жидкое отталкивание** позволяет изменять форму областей изображения, отталкивая пиксели от центра кисти.



Инструмент «Эффект»



Инструмент **Эффект** позволяет выполнять в изображении местную корректировку цвета и тона.



Инструмент «Текст»



Инструмент **Текст** позволяет добавлять на изображение новый и редактировать существующий текст.



Инструменты кисти

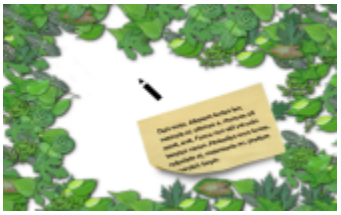


Инструмент **Краска** позволяет использовать цвет переднего плана для рисования по изображению.



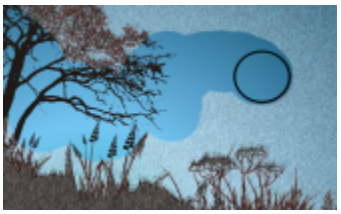


Инструмент **Распылитель** позволяет загружать одно или несколько изображений и наносить их на основное изображение.





Инструмент **Отмена** позволяет восстановить области изображения, чтобы они выглядели так, как до нанесения последнего мазка кисти.





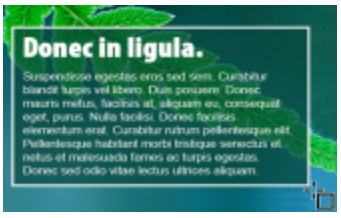
Инструмент **Кисть замены цветов** позволяет заменить на изображении цвет переднего плана цветом фона.



Фигуры



Инструмент **Прямоугольник** позволяет рисовать прямоугольные или квадратные фигуры.



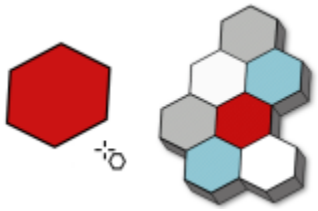


Инструмент **Эллипс** позволяет рисовать круглые или эллиптические фигуры.





Инструмент **Многоугольник** позволяет рисовать многоугольники.





Инструмент **Прямая** позволяет рисовать один или несколько соединенных прямых сегментов линии с использованием цвета переднего плана.





Инструмент **Путь** позволяет создавать и изменять пути.



Инструмент «Ластик»



Инструмент **Ластик** позволяет стирать области изображения или объекта для выявления объекта или фона, лежащего ниже.



Интерактивные инструменты или инструменты прозрачности

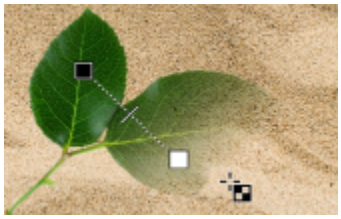


Инструмент **Тень** позволяет добавить для объектов тени.





Инструмент **Прозрачность объекта** позволяет создать постепенное затухание цветов объекта для выявления лежащих ниже областей изображения.





Инструмент **Прозрачность цвета** позволяет делать пиксели, имеющие определенное значение цвета, прозрачными.





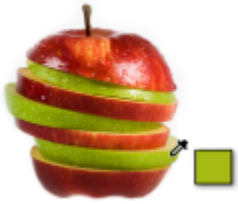
Инструмент **Кисть прозрачности** позволяет с помощью кисти делать определенные области объекта более прозрачными.



Пипетка



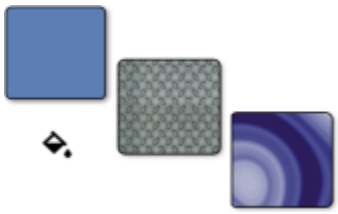
Инструмент **Пипетка** позволяет выбирать цвета на изображении.



Инструменты заливки

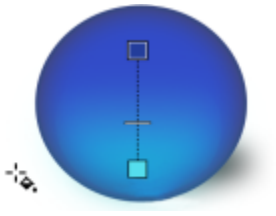


Инструмент **Заливка** позволяет применять для областей заливку одного из четырех следующих типов: однородная, фонтанная, растровая и текстурная.





Инструмент **Интерактивная заливка** позволяет применить градиентную заливку для объекта, выделенной области или всего изображения.



Область управления цветом



Образец **Цвет переднего плана** показывает текущий цвет переднего плана, применяемый для всех инструментов рисования и всего текста.

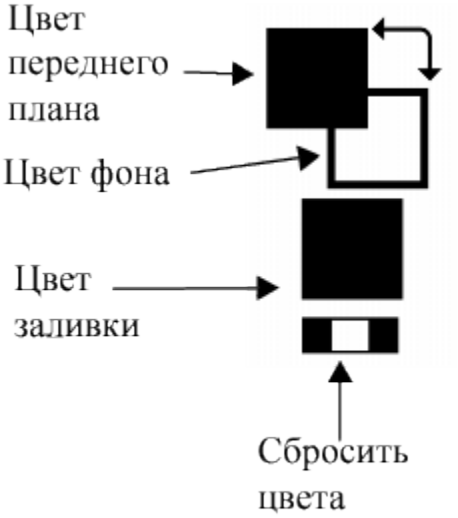
Образец **Цвет фона** показывает текущий цвет фона, отображаемого при удалении частей фона или увеличении размера бумаги.

Стрелка позволяет переключаться с цвета переднего плана на цвет фона.

Образец **Цвет заливки** показывает текущий цвет заливки, который применяется для инструментов фигур и заливки.

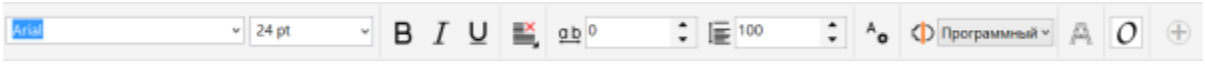
Можно изменить цвета переднего плана, фона и заливки, дважды щелкнув соответствующий образец цвета.

Значок **сброса цвета** позволяет восстановить цвета по умолчанию: черный в качестве цвета переднего плана и заливки и белый в качестве цвета фона.



Панель свойств

На панели свойств отображаются наиболее часто используемые команды, относящиеся к активному инструменту. В отличие от панелей инструментов, содержимое панели свойств изменяется в зависимости от того, какой из инструментов активен в данный момент. Например, если используется инструмент **Текст**, на панели свойств отобразятся такие параметры, относящиеся к тексту, как тип шрифта, размер шрифта и параметры выравнивания. Дополнительные возможности





Чтобы скрыть или отобразить инструменты на панели свойств, нажмите кнопку **Быстрая настройка** и установите или снимите соответствующие флажки. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка панели свойств» на стр. 616.

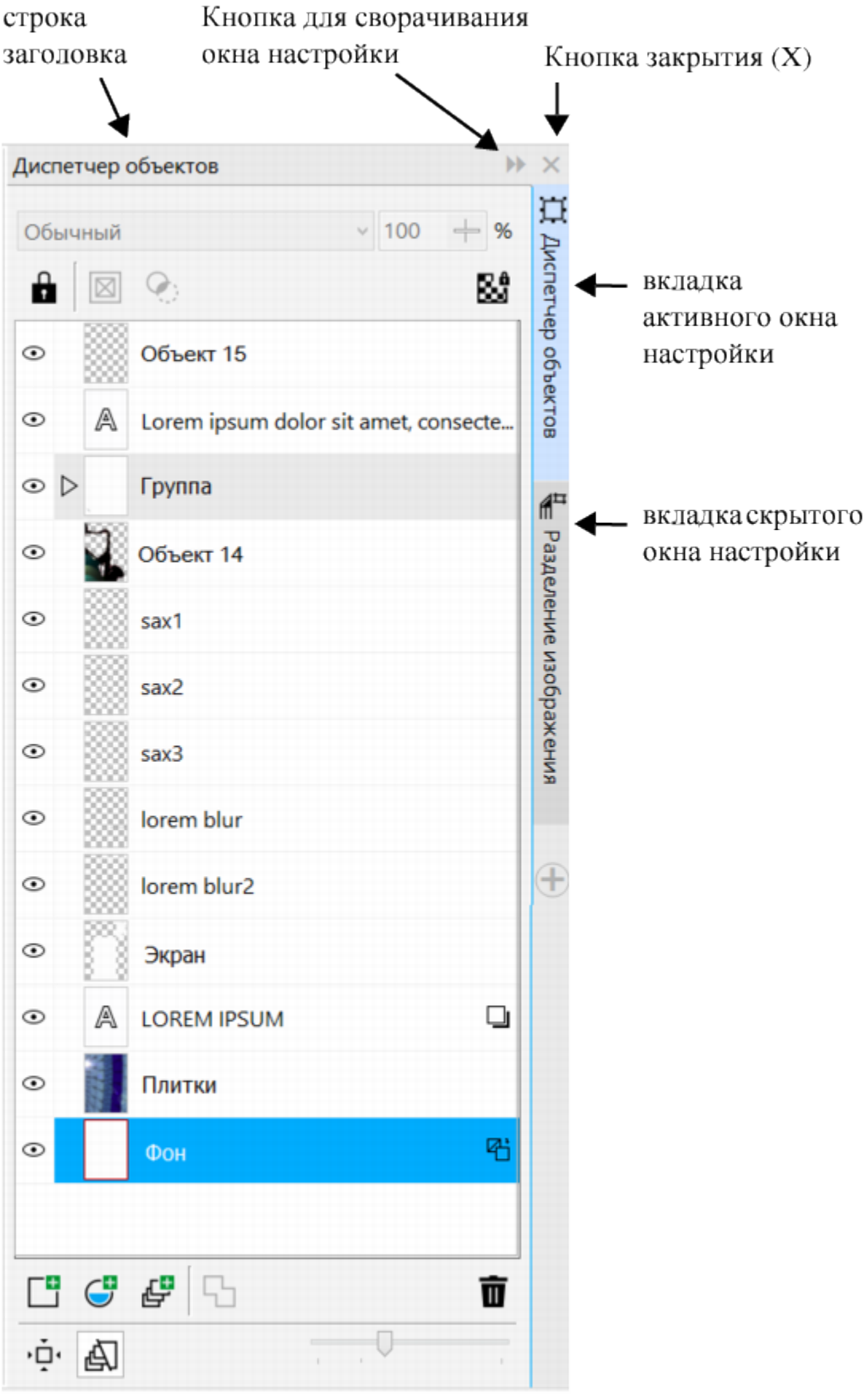
Окна настройки

В окнах настройки отображаются элементы управления того же типа, что и в диалоговом окне, например кнопки команд, параметры и списки. В отличие от большинства диалоговых окон, окна настройки могут быть открыты при работе с

документом, чтобы можно было в любое время использовать команды и применять различные эффекты. Окна настройки некоторым образом схожи с палитрами, имеющимися в других графических программах.

Окна настройки могут быть закрепленными или плавающими. Фиксированное окно настройки прикреплено к краю окна приложения, панели свойств или палитры. Плавающее окно настройки не прикреплено к элементам рабочего пространства. При открытии нескольких окон настройки они обычно отображаются во вложенном виде, при этом только одно окно отображается полностью. Скрытое окно настройки можно быстро отобразить, щелкнув соответствующую вкладку.

Окна настройки можно переместить или свернуть, чтобы освободить место на экране.



В качестве примера окна настройки можно привести Диспетчер объектов. В окне настройки Диспетчер объектов отображаются эскизы фона изображения и каждого слоя объекта, а также кнопки команд и параметры, относящиеся к объектам.

Открытие и закрытие окна настройки

- Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** и выберите нужное окно настройки.



Чтобы открыть или закрыть окна настройки, можно также нажать на кнопку **Быстрая настройка** ⊕ в правой части окна настройки, а затем установить или снять соответствующие флажки.

Чтобы закрыть окно настройки, можно также нажать кнопку **X** в строке заголовка. При нажатии кнопки **X** в строке заголовка все вложенные окна настройки в группе будут закрыты. Чтобы закрыть отдельное окно настроек, нажмите кнопку **X** на вкладке выбранного окна настроек.

Перемещение окон настройки

Перемещение	Действие
Окно настройки	Перетащите вкладку окна настройки в другое место.
Несколько вложенных окон настройки	Перетащите строку заголовка активного окна настройки в другое место.

Закрепление плавающего окна настройки

- Перетащите строку заголовка или вкладку окна настройки к краю окна чертежа и поместите курсор у края. Когда отобразится предварительный вид окна настройки, выделенный серым цветом, отпустите кнопку мыши.

Сворачивание окна настройки

- Нажмите кнопку **Свернуть окно настройки** ▶▶ в строке заголовка окна настройки.



Чтобы развернуть свернутое окно настройки, щелкните его вкладку.

Цветовая палитра

Цветовая палитра — это набор образцов цвета. Можно выбрать цвета переднего плана, фона и заливки, используя цветовую палитру по умолчанию, в которой содержатся цвета RGB. Для получения дополнительных сведений о выборе цветов см. раздел «Выбор цветов» на стр. 210.

Строка состояния

В строке состояния отображаются сведения об изображении, системной памяти и активном инструменте. В ней также отображаются сведения о цвете документа и состоянии цветопробы. Для облегчения выполнения текущей задачи можно изменить тип отображаемых сведений. Например, при работе с изображениями разного размера можно отобразить размер текущего изображения.

Строку состояния можно также настроить, добавив в нее кнопки команд. Для получения сведений о настройке строки состояния см. раздел «Настройка строки состояния» на стр. 618.

Изменение типа сведений, отображаемых в строке состояния

- Щелкните стрелку  в строке состояния и выберите один из следующих пунктов.
  - **Размер файла**
  - **Текущий инструмент**
  - **Размеры документа**
  - **Сведения о цвете документа**
  - **Память**



Настройка параметров

Множество параметров Corel PHOTO-PAINT можно изменять по своему усмотрению.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Изменение параметров рабочего пространства» (стр. 69)
- «Отключение предупреждающих сообщений» (стр. 70)

Изменение параметров рабочего пространства

В Corel PHOTO-PAINT параметры рабочего пространства по умолчанию можно изменять по своему усмотрению.

Существует два типа параметров рабочего пространства: общие параметры и параметры отображения. Общие параметры позволяют задавать единицы измерения, тип курсора, расположение диалоговых окон.

Кроме того, можно задать значения перемещения и большого перемещения. Значение перемещения определяет расстояние (в пикселях), на которое можно перемещать объект, редактируемую область или направляющую, используя клавиши со стрелками. Значение большого перемещения — это произведение предыдущего значения.

Параметры отображения позволяют задавать цвет путей, оттенок маски, цвет направляющих, узоры отображения прозрачности, а также параметры порогов для рамок масок и объектов.

Установка общих параметров

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Общие**.
3. Укажите необходимые параметры.

Настройка параметров отображения

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.
3. Укажите необходимые параметры.

Отключение предупреждающих сообщений

Во время работы в Corel PHOTO-PAINT могут появляться предупреждающие сообщения. Предупреждающие сообщения служат для уведомления о последствиях выполняемого действия и изменениях, которые могут произойти в результате этого действия. Хотя предупреждения полезны, их можно отключить, чтобы их не пришлось каждый раз просматривать после того, как вы освоитесь с программой. Не отключайте предупреждающие сообщения, пока не будете чувствовать себя уверенно, работая с приложением, и осознавать последствия используемых команд.

Отключение предупреждающих сообщений

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Предупреждения**.
3. Снимите один или несколько флажков.



Перенос изображений в Corel PHOTO-PAINT

В Corel PHOTO-PAINT существуют различные способы переноса изображений.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Открытие изображений» (стр. 71)
- «Импорт файлов» (стр. 73)
- «Сканирование изображений» (стр. 76)
- «Создание изображений» (стр. 76)
- «Работа с несколькими изображениями» (стр. 78)
- «Работа с векторной графикой» (стр. 79)

Для получения сведений о переносе файлов камеры RAW в Corel PHOTO-PAINT см. раздел «Перенос файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT» на стр. 568.

Открытие изображений

В Corel PHOTO-PAINT можно открывать большинство растровых изображений. Каждое открытое изображение отображается в отдельном окне.

При открытии документов в Corel PHOTO-PAINT они по умолчанию отображаются в табличном представлении. Приложение можно настроить таким образом, чтобы документы открывались в плавающих окнах.

Кроме того, изображения можно импортировать. С помощью команды импорта можно добавить новое изображение в окно активного изображения. Дополнительные сведения см. в разделе «Импорт файлов» на стр. 73.

Можно использовать картинки и фотографии, содержащиеся на DVD-диске Corel. Можно выполнять поиск изображений по разным критериям, например по имени файла, заголовку, теме, автору, ключевому слову, комментарию и другим свойствам, вложенным в файл. Для получения дополнительных сведений о поиске файлов см. справку операционной системы Windows. Кроме того, просмотр и поиск содержимого можно выполнить с использованием окна **Дополнительно**. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск содержимого с помощью окна настройки CONNECT» на стр. 112.

Открытие более ранних версий многоязычных файлов

Изображение, содержащее текст на языке, отличном от языка используемой операционной системы, можно также открыть или импортировать из версии 11 или более ранней версии Corel PHOTO-PAINT. Для этого с помощью параметров кодовой страницы необходимо настроить правильное отображение сохраненных вместе с изображением имен и примечаний в окне настройки **Диспетчер объектов**. Для правильного отображения текста в окне изображения необходимо настроить параметры

кодировки. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение параметров кодировки для правильного отображения текста» на стр. 495.

Открытие изображения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Найдите папку, в которой хранится файл.
3. Щелкните имя файла.

   При необходимости можно выполнить поиск изображения с помощью поля поиска. Можно выполнить поиск по имени файла, заголовку, теме, автору, ключевому слову или комментарию.
4. Нажмите кнопку **Открыть**.

Дополнительные возможности

Обнаружение водяного знака	Установите флажок **Проверять наличие водяных знаков**. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Удаление ненужных областей изображения при его открытии	В списке **Открыть** выберите **Обрезать и загрузить**.
Уменьшение размеров изображения при его открытии	В списке **Открыть** выберите **Изменить разрешение и загрузить**.
Поиск изображений	Введите слово или фразу в поле поиска. С помощью поля поиска выполняется поиск только тех файлов, которые содержатся в текущей папке и подпапках. Чтобы выполнить поиск изображения в другой папке, сначала требуется перейти к папке, в которой хранится искомое изображение.
Открытие предыдущей версии файла	Щелкните правой кнопкой мыши файл и выберите **Восстановить предыдущие версии**. Предыдущую версию файла можно открыть, только если включена защита системы. Для получения дополнительных сведений об открытии предыдущих версий файлов см. справку Windows.
Правильное отображение имен объектов и примечаний в изображении, созданном в более ранней версии Corel PHOTO-PAINT	Выберите соответствующий параметр в списке **Выбрать кодовую страницу**. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.



Кроме того, можно открыть изображение, нажав кнопку **Открыть** на стандартной панели инструментов. Если стандартная панель инструментов не отображается, выберите **Окно** ▸ **Панели** ▸ **Стандартная**.

Чтобы открыть документы в плавающих окнах, выполните следующие действия.

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Общие**.
3. Установите флажок **Открывать документы в плавающих окнах**.

Вставка файла в активное изображение

- Перетащите файл изображения или звуковой файл в окно изображения.



Чтобы открыть файл в новом окне изображения, можно также перетащить его в окно приложения.

Импорт файлов

В Corel PHOTO-PAINT предусмотрены фильтры, которые при импорте преобразуют файлы из одного формата в другой. Можно выполнить импорт файла и разместить его в активном окне приложения в качестве объекта. Импортированный файл становится частью активного изображения. Перенесенный файл можно также открыть в новом окне приложения.

При импорте файла можно использовать параметры фильтра импорта по умолчанию или выбрать другие необходимые параметры. Встроенный профиль ICC, содержащийся в файле, можно также сохранить в локальную папку Color.

При импорте растрового изображения можно изменить его разрешение, чтобы изменить количество пикселей, исключить неиспользуемые детали и уменьшить размер файла. Растровое изображение можно также обрезать, чтобы точно выбрать область и размер изображения для импорта.

Можно импортировать картинки и фотографии, содержащиеся на DVD-диске Corel. Можно выполнять поиск изображений по разным критериям, например по имени файла, заголовку, теме, автору, ключевому слову, комментарию и другим свойствам, вложенным в файл. Для получения дополнительных сведений о поиске файлов см. справку операционной системы Windows. Кроме того, просмотр и поиск содержимого можно выполнить с использованием окна **Дополнительно**. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск содержимого с помощью окна настройки CONNECT» на стр. 112.

Изображения Corel PHOTO-PAINT можно экспортировать в файлы различных форматов. Выбор формата файла зависит от того, как изображение будет использоваться в дальнейшем. Для получения дополнительных сведений об экспорте файлов см. раздел «Экспорт изображений в файлы других форматов» на стр. 107.

Для получения сведений о конкретных форматах файлов см. раздел «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 577.

Импорт файла в активное изображение

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Найдите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите формат файла в списке рядом с полем **Имя файла**.
   Если неизвестен формат импортируемого файла, выберите **Все форматы файлов**.
4. Щелкните имя файла.
   Если в файле содержится текст на языке, отличном от языка используемой операционной системы, выберите соответствующий параметр в списке **Кодовая страница**, чтобы имена, ключевые слова и примечания объектов, сохраненные в файле, отображались правильно. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Сохранение встроенного профиля International Color Consortium (ICC)	Установите флажок **Извлекать встроенный профиль ICC**, чтобы сохранить профиль ICC в папку Color, которая находится в папке установки приложения.
Проверка на наличие водяных знаков или сведений об авторских правах	Установите флажок **Проверять наличие водяных знаков**.
Использование параметров фильтра по умолчанию без открытия диалогового окна	Установите флажок **Не показывать диалоговое окно фильтра**.
Выберите импортируемую страницу при импорте многостраничных документов TIFF	В диалоговом окне **Импорт TIFF** выберите параметр в разделе **Выберите страницы для импорта**. В приложении Corel PHOTO-PAINT можно открыть только одну страницу многостраничного документа TIFF за один раз.
Поиск изображений	Введите слово или фразу в поле поиска. С помощью поля поиска выполняется поиск только тех файлов, которые содержатся в текущей папке и подпапках. Чтобы выполнить поиск изображения в другой папке, сначала требуется перейти к папке, в которой хранится искомое изображение.



В диалоговом окне **Импорт изображения с диска** отображается размер импортируемого изображения и все комментарии, относящиеся к файлу.



Чтобы импортировать файл, можно также открыть его в новом окне приложения. Для получения дополнительных сведений об открытии файла в новом окне приложения см. раздел «Открытие изображения» на стр. 72.

Изменение разрешения изображения при импорте

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.

   При необходимости можно выполнить поиск изображения с помощью поля поиска. Можно выполнить поиск по таким критериям, как имя файла, заголовок, тема, имя автора, ключевое слово, комментарий, имя растрового изображения, имя объекта и т. д.
3. Выберите RIFF – Painter (*.rif) в списке рядом с полем **Имя файла.**

   Если формат файла неизвестен, выберите **Все форматы файлов**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт** и выберите **Изменить разрешение и загрузить**.
6. В диалоговом окне **Изменение разрешения изображения** введите значения в любое из следующих полей.
   - **Ширина** — ширина рисунка в выбранных единицах измерения или в процентном отношении к исходной ширине.
   - **Высота** — высота рисунка в выбранных единицах измерения или в процентном отношении к исходной высоте.

7 В области **Разрешение** введите значения в любое из следующих полей.
   - **По горизонтали** позволяет задать разрешение рисунка по горизонтали в пикселях или точках на дюйм (т/д).
   - **По вертикали** позволяет задать разрешение рисунка по вертикали в пикселях или точках на дюйм (т/д).

8 Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Сохранение соотношения ширины и высоты изображения	Установите флажок **Сохранить пропорции**.
Изменение единиц измерения	Выберите единицу измерения в списке **Единицы измерения**.
Автоматическое сохранение одинакового разрешения по горизонтали и вертикали	Установите флажок **Одинаковые значения**.



Если откроется диалоговое окно для формата импорта, задайте нужные параметры. Подробные сведения о форматах файлов см. в разделе «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 577.

Нельзя увеличить разрешение файла при импорте.



Чтобы импортировать файл, можно также открыть его в новом окне приложения. Для получения дополнительных сведений об открытии файла в новом окне приложения см. раздел «Открытие изображения» на стр. 72.

Обрезка изображения при импорте

1 Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

   При необходимости можно выполнить поиск изображения с помощью поля поиска. Можно выполнить поиск по таким критериям, как имя файла, заголовок, тема, имя автора, ключевое слово, комментарий, имя растрового изображения, имя объекта и т. д.

3 Выберите RIFF – Painter (*.rif) в списке рядом с полем **Имя файла.**

   Если формат файла неизвестен, выберите **Все форматы файлов**.

4 Щелкните имя файла.

5 Нажмите кнопку **Импорт** и выберите **Обрезать и загрузить**.

6 Введите значения в любое из следующих полей.
   - **Сверху** — область, которую требуется удалить в верхней части рисунка.
   - **Слева** — область, которую требуется удалить в левой части рисунка.
   - **Ширина** — сохраняемая ширина рисунка.
   - **Высота** — сохраняемая высота рисунка.

7 Щелкните окно изображения.



При импорте 16-цветные растровые изображения автоматически преобразуются в 256-цветные.



Размер изображения можно также изменить путем перетаскивания поля выделения в окне предварительного просмотра.

Единицы измерения можно изменить, выбрав нужное значение в списке **Единицы измерения** диалогового окна **Обрезка изображения**.

Сканирование изображений

Можно сканировать изображения в Corel PHOTO-PAINT. Corel PHOTO-PAINTподдерживает сканеры, использующие стандартный интерфейс для загрузки изображений Microsoft Windows Image Acquisition (WIA).

Если сканер не поддерживает WIA, но имеет совместимый драйвер TWAIN, можно использовать этот драйвер для сканирования. TWAIN поддерживается 32- и 64-разрядными версиями Corel PHOTO-PAINT. Однако обратите внимание, что доступны только некоторые 64-разрядные драйверы TWAIN.

Интерфейсы и параметры в разных версиях программного обеспечения могут различаться. Для получения сведений об использовании программного обеспечения сканера см. документацию производителя.

Для получения сведений о переносе файлов камеры RAW см. раздел «Перенос файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT» на стр. 568.

Сканирование изображений

1. Выберите **Файл** ▸ **Получить изображение** и выполните одну из следующих команд:
   - **Выбрать источник WIA** — для сканера, который использует драйвер WIA.
   - **Выбрать источник TWAIN** — для сканера, который использует драйвер TWAIN.

   Команда отключена, если не установлено соответствующее приложение WIA или драйвер TWAIN для сканера.
2. Выберите сканер в появившемся диалоговом окне.
3. Нажмите кнопку **Выбрать**.
4. Выберите **Файл** ▸ **Получить изображение** ▸ **Получить**.
5. В окне предварительного просмотра изображения выберите область, которую необходимо сканировать.

   Функция WIA в сочетании с некоторыми сканерами поддерживает сканирование нескольких областей в отдельные файлы.
6. Нажмите кнопку **Сканирование**.

   Название этой кнопки в интерфейсе сканера может быть другим. Она может называться **ОК** или **Отправить**.

Создание изображений

Новую иллюстрацию можно создать с нуля или путем копирования существующего изображения. При создании изображения с нуля в программе Corel PHOTO-PAINT можно указать различные параметры управления изображением и цветом. Можно использовать заготовки параметров, которые зависят от предполагаемого назначения фотографии. Например, можно выбрать параметр **Интернет** при создании изображения для Интернета или параметр **Фотографии** при создании фотографии. Однако если параметры заготовки не подходят для создаваемого изображения, можно также выбрать собственные параметры и сохранить их для последующего использования.

Помимо этого, можно создать изображение с использованием данных, скопированных в буфер из другого окна изображения или другого приложения.

При создании изображения с нуля можно указать размер изображения, цвет его фона, а также цветовой режим для использования. Кроме того, можно выбрать разрешение изображения или число пикселей на единицу измерения.

Создание изображения с нуля

1 Выполните одно из следующих действий.
   - На странице приветствия выберите **Новый документ**.
   - В окне приложения выберите **Файл** ▸ **Создать**.
2 Введите имя файла в текстовое поле **Имя**.
3 В списке **назначения заготовки** выберите назначение вывода изображения:
   - **Веб**: применение параметров для создания изображений, предназначенных для Интернета.
   - **Фотографии**: применение параметров для создания фотографий.
   - **CMYK по умолчанию**: применение параметров для создания изображений, предназначенных для коммерческой печати.

Дополнительные возможности

Изменение единицы измерения изображения	В списке **Единицы измерения** выберите единицу измерения.
Изменение размера изображения	Выберите размер изображения в списке **Размер** или введите значения в поля **Ширина** и **Высота**.
Изменение ориентации изображения	Нажмите одну из следующих кнопок ориентации изображения: • **Книжная** • **Альбомная**
Изменение цвета фона изображения	Откройте меню выбора **цвета фона** и выберите цвет.
Изменение цветового режима изображения	Выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
Установка разрешения изображения	Выберите разрешение в списке **Разрешение**.
Выбор способа цветопередачи, соответствующего готовому изображению	Выберите способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**. Для получения дополнительных сведений о способах цветопередачи см. раздел «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 242.
Выбор цветового профиля, соответствующего выбранному цветовому режиму	Выберите цветовой профиль в соответствующем списке цветовых профилей.
Создание нескольких кадров для фильма в файле	Введите значение в поле **Число кадров**.
Восстановление параметров по умолчанию диалогового окна **Создание изображения**	В поле списка **Назначение заготовки** выберите **PHOTO-PAINT по умолчанию**.

Если необходимо запретить отображение диалогового окна **Создание изображения** и использовать параметры по умолчанию для создания изображений, установите флажок **Больше не показывать это окно**.

Можно восстановить отображение диалогового окна **Создание изображения** при создании изображений. Для этого выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**, затем выберите **Рабочее пространство** ▸ **Общие** в списке категорий и установите флажок **Показать диалоговое окно создания изображения**.

Создание собственной заготовки

1. В окне приложения выберите **Файл** ▸ **Создать**.
2. В диалоговом окне **Создание изображения** выберите параметры, которые необходимо сохранить в качестве назначения заготовки.
3. Нажмите кнопку **Добавить назначение**.
4. В диалоговом окне **Добавить назначение** введите имя новой заготовки вывода в текстовое поле.

Чем выше разрешение изображения, тем больше размер файла.

Можно удалить назначение заготовки, выбрав имя заготовки в списке **назначений заготовки** и нажав кнопку **Удалить назначение**.

Можно задать специальный размер бумаги, выбрав пункт **Настройка** в списке **Размер** и указав значения в полях **Ширина** и **Высота**.

Чтобы создать изображение, можно также нажать кнопку **Создать** на стандартной панели инструментов. Если стандартная панель инструментов не отображается, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Стандартная**.

Создание изображения на основе дубликата

1. Выберите **Изображение** ▸ **Дублировать**.
2. Введите имя файла в поле **Как**.

Если требуется объединить объекты и фон в новом изображении, установите флажок **Объединять объекты с фоном**.

Создание изображения с помощью содержимого буфера обмена

- Выберите **Файл** ▸ **Создать из буфера обмена**.

Работа с несколькими изображениями

Несколько изображений можно открыть в одном окне изображения, что упрощает одновременную обработку нескольких изображений. К каждому открытому изображению можно переходить, щелкая соответствующую вкладку в верхней части окна изображения; кроме того, можно создавать новые изображения.

Открытые изображения отображаются прикрепленными, однако можно открепить любое изображение и перетащить его в окно приложения или за его пределы.

Кроме того, изображения можно расположить, накладывая друг на друга (каскадом), рядом друг с другом или вертикально одно над другим.

Работа с несколькими изображениями

Цель	Действие
Переключение на другое открытое изображение	В верхней части окна изображения щелкните вкладку с нужным именем файла.
Создание нового изображения	Нажмите кнопку **Создать** справа от вкладки последнего документа.
Откреплeние изображения	Перетащите вкладку изображения в новую позицию внутри или за пределами окна приложения.

Размещение нескольких изображений

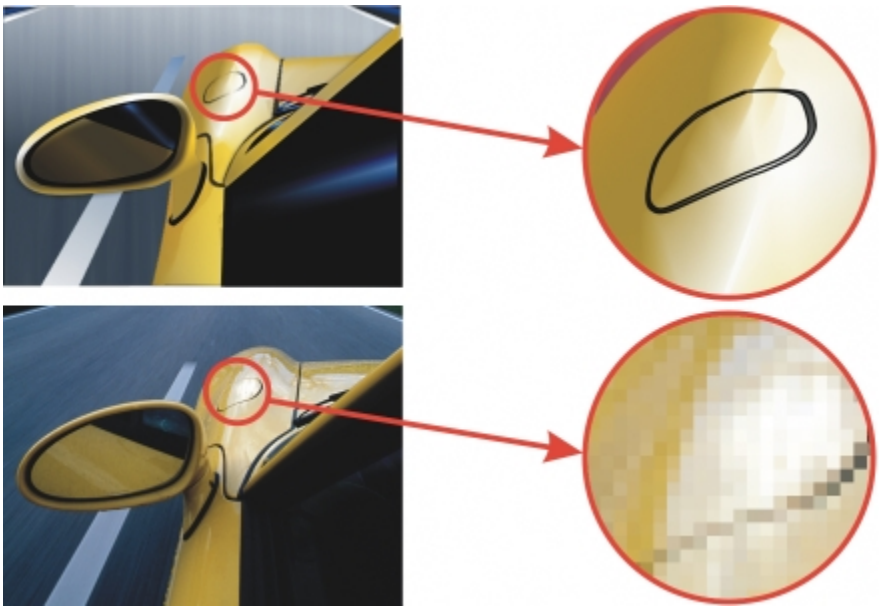
- Выберите **Окно** а затем выберите одну из следующих команд.
  - **Каскадом** располагает окна изображений таким образом, что они перекрывают друг друга, а строка заголовка остается видимой
  - **Горизонтально** располагает изображения рядом друг с другом
  - **Вертикально** располагает изображения вертикально

Работа с векторной графикой

В программе Corel PHOTO-PAINT вы работаете с растровыми изображениями. Растровые изображения состоят из крошечных квадратиков, называемых пикселями, каждый из которых имеет собственное положение в изображении и номер цвета. Данные о местоположении и цвете хранятся в виде битов.

Векторные изображения создаются из линий, кривых, объектов и заливок, которые рассчитываются математически. Так как в Corel PHOTO-PAINT невозможно работать с векторной графикой, то ее можно преобразовать в растровые изображения при открытии или импорте. Этот процесс преобразования называется растеризацией. Кроме того, векторную графику можно скопировать из CorelDRAW и вставить в Corel PHOTO-PAINT.

Векторная графика обычно имеет меньший размер файла, чем растровые изображения, и это следует учитывать при преобразовании векторной графики в растровые изображения.



На верхнем рисунке представлена векторная графика, состоящая из линий, объектов и заливок. На нижнем — растровое изображение, состоящее из пикселей.

Открытие векторной графики

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. В списке **Тип файла** выберите формат векторного файла для импорта.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Открыть**.
6. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте требуемые параметры.

Можно скопировать векторную графику в CorelDRAW и вставить ее в Corel PHOTO-PAINT, выбрав **Файл** ▸ **Создать из буфера обмена**.

Импорт векторной графики

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   Можно также нажать кнопку **Импорт** на панели инструментов.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. В списке **Тип файла** выберите формат векторного файла для импорта.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Открыть**.
6. Щелкните окно изображения.
7. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте требуемые параметры.

Можно скопировать векторную графику в CorelDRAW и вставить ее в Corel PHOTO-PAINT, выбрав **Файл** ▸ **Создать из буфера обмена**.



Отображение изображений и сведений о них

Можно изменить внешний вид окон, а также степень увеличения изображения. Изменение степени увеличения позволяет просматривать определенные области изображения и упрощает процедуру его редактирования. Кроме того, во время редактирования изображения можно получить такие важные сведения об изображении, как сведения о цветовой модели.

Corel PHOTO-PAINT включает подключаемый модуль ImageBridge базы данных Digimarc, который позволяет встраивать и обнаруживать в изображениях цифровые водяные знаки. Эти водяные знаки содержат информацию об авторских правах, но их влияние на качество изображения несущественно.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Просмотр изображений» (стр. 83)
- «Масштабирование» (стр. 85)
- «Просмотр сведений об изображении» (стр. 86)
- «Обновление окна изображения» (стр. 87)
- «Обнаружение и встраивание водяных знаков Digimarc» (стр. 87)

Просмотр изображений

Изображения можно просмотреть различными способами. Можно скрыть окна, набор инструментов и панели инструментов, оставив видимыми только строку меню и окна изображений. Изображение можно просмотреть в увеличенном виде, используя полноэкранный предварительный просмотр. Изображение доступно для редактирования, если окна скрыты, однако во время полноэкранного предварительного просмотра изображения его изменение невозможно. Можно разворачивать или восстанавливать рабочую область.

Можно просматривать области изображения, выходящие за пределы окна изображения. Например, при работе с высокой степенью увеличения или крупными изображениями можно выполнить панорамирование или перейти к другой области изображения, не настраивая степень увеличения. Режим быстрого панорамирования можно также использовать для переключения с любого активного инструмента на инструмент **Панорама**.



Можно выбрать область изображения, которую требуется отобразить в окне изображения, с помощью всплывающего окна Навигатор.

Скрытие окон, набора инструментов и панелей инструментов

- Выберите **Окно** ▸ **Скрыть окна**.

  Если требуется восстановить обычный вид, щелкните правой кнопкой мыши в рабочем пространстве и выберите **Показать окна**.

Разворачивание или восстановление рабочей области

- Выберите **Окно** ▸ **Развернуть рабочую область**.

Чтобы восстановить рабочую область, снова выберите **Окно** ▸ **Развернуть рабочую область**.

Полноэкранный предварительный просмотр изображения

- Выберите **Вид** ▸ **Полноэкранный предварительный просмотр**.

  Если требуется восстановить обычный вид, нажмите любую клавишу или щелкните в любом месте экрана.

Просмотр области изображения, выходящей за пределы окна изображения

Цель	Действие
Перемещение в другую область изображения	В наборе инструментов выберите инструмент **Панорама** . Перетаскивайте изображение, пока в окне не появится область, которую требуется просмотреть.
Переключение в режим быстрого панорамирования	В наборе инструментов выберите любой инструмент и начните использовать его. Удерживайте нажатой среднюю кнопку мыши или колесо прокрутки и перетащите курсор в окно рисования.

Цель	Действие
Переход к другой области изображения	Щелкните всплывающее окно **Навигатор** в правом нижнем углу окна изображения. Перетащите прямоугольник в область изображения, которую требуется просмотреть.

Можно выполнять перемещение в изображении с помощью инструмента **Панорама** и клавиш **стрелок**. Перемещаться по изображению также можно с помощью полос прокрутки в окне изображения.

Прокрутка колесика мыши или другого устройства ввода позволяет выполнить вертикальную прокрутку, если нажата клавиша **Alt**, или горизонтальную прокрутку, если нажата клавиша **Ctrl**.



Области изображения, выходящие за пределы окна изображения, можно перетащить для просмотра с помощью инструмента Панорама. Эту фотографию перетащили из исходного положения (вверху слева) вправо (вверху справа). Изображение показано полностью (внизу).

Задание параметра по умолчанию для колесика мыши

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий выберите **Рабочее пространство** и щелкните **Монитор**.
3. Чтобы задать для колесика мыши действие по умолчанию, выберите **Масштаб** или **Прокрутка** в списке **Действие по умолчанию для колесика мыши**.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

Масштабирование

По умолчанию изображения отображаются в масштабе 100 %, однако его можно увеличить, чтобы просмотреть детали, или уменьшить, чтобы просмотреть большую часть изображения. Кроме того, можно указать степень увеличения, которая будет использована при открытии изображения.

В приложении можно установить использование двухлинейной интерполяции для отображения изображений при уменьшении размера. Метод двухлинейной интерполяции повышает качество отображения резких изображений, на которых присутствует подробная детализация, предотвращая появление неровных краев. Тем не менее данный метод может повысить уровень размытия на размытых изображениях.

Масштабирование

- В наборе инструментов выберите инструмент **Масштаб** .

Цель	Действие
Увеличение	Щелкните изображение в том месте, где его требуется увеличить.
Увеличение определенной области	Перетащите курсор по области, которую требуется увеличить.
Уменьшение	Щелкните правой кнопкой мыши в окне изображения.
Переключение между текущим и предыдущим уровнем масштабирования	Нажмите кнопку **Предыдущий масштаб** на панели свойств.
Увеличение или уменьшение до заданного уровня	Выберите степень увеличения в списке **Масштаб** на панели свойств.



Изменить степень масштабирования можно также с помощью колесика мыши.

Установка степени увеличения, которая будет использоваться при открытии изображений

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Общие**.

   Выберите степень увеличения в списке **Масштаб при открытии**.



Выбранная степень увеличения будет использоваться при открытии изображения в следующий раз.

Использование двухлинейной интерполяции для отображения изображений

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Общие**.
3. В области **Изменение разрешения** установите флажок **Использовать двухлинейную интерполяцию при уменьшении размера**.

Просмотр сведений об изображении

Можно просмотреть такие свойства изображения, как имя, формат и размер файла. Если загрузка изображения выполнена с цифровой камеры, можно также просмотреть сведения EXIF, например дату и время выполнения снимка, а также настройки экспозиции и вспышки.

Во время работы можно просмотреть такие сведения об областях изображения, как координаты курсора. При перемещении курсора в окне изображения можно просматривать изменения координат X или Y. При рисовании фигуры или определении редактируемой области можно также просмотреть сведения об угле (A) и расстоянии (D) перемещения курсора в окне изображения. Кроме того, можно получить статистические сведения о координатах X и Y центрального положения (C), а также о радиусе (R) при создании или выборе круглой редактируемой области или фигуры.

Можно также просмотреть сведения о цвете, касающиеся области изображения, на которую наведен курсор. По умолчанию отображаются значения RGB, Шестн. и CMYK. Можно указать, чтобы сведения о цвете отображались одновременно в двух цветовых моделях. Например, для определенной области изображения можно просмотреть значения как оттенков серого, так и RGB. Для получения сведений о цветовых режимах и цветовых моделях см. разделы «Изменение цветовых режимов» на стр. 231 и «Работа с цветом» на стр. 207.

Просмотр сведений об изображении

- Выберите **Файл** ▸ **Свойства документа**.

Просмотр сведений об областях изображения

- Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Сведения об изображении**.

Дополнительные возможности

Выбор новой цветовой модели	Щелкните верхнюю раскрывающую стрелку ▶, выберите уровень цвета и щелкните цветовую модель.
Изменение единиц измерения, используемых для отображения сведений об изображении	Щелкните нижнюю раскрывающую стрелку и выберите единицу измерения.

По умолчанию значения в палитре **Сведения об изображении** представлены в следующем порядке: RGB, Шестн. и CMYK.

Можно также просмотреть сведения о цветовом режиме, выбрав инструмент **Пипетка** и наведя курсор на область изображения.

Обновление окна изображения

Можно в любое время обновить окно изображения. Эта функция может оказаться полезной, к примеру, при отображении больших изображений.

Обновление окна изображения

- Выберите **Окно** ▸ **Обновить окно**.

Можно также обновить окно изображения, нажав сочетания клавиш **Ctrl** + **W**.

Обнаружение и встраивание водяных знаков Digimarc

Водяной знак Digimarc на изображении содержит информацию об авторских правах, контактную информацию, а также параметры изображения. В результате внедрения водяных знаков незначительно изменяется яркость пикселей изображения.

Эти изменения практически незаметны. Однако после обработки изображения можно заметить изменение яркости некоторых пикселей. Операции редактирования, печати и сканирования никак не влияют на водяные знаки Digimarc.

Обнаружение и встраивание водяных знаков Digimarc не поддерживается 64-разрядной версией CorelDRAW Graphics Suite.

Обнаружение водяных знаков

Открыв изображение в Corel PHOTO-PAINT, можно проверить наличие в нем водяных знаков. Если на изображении имеется водяной знак, в строке заголовка отображается символ авторского права. Информацию об изображении с водяным знаком можно получить, прочитав встроенное сообщение или связавшись с базой данных Digimarc с помощью формы контакта.

Внедрение водяных знаков

С помощью программы Corel PHOTO-PAINT можно встроить в изображения водяные знаки Digimarc. Сначала необходимо получить уникальный идентификатор создателя, подписавшись на интерактивную службу Digimarc. Идентификатор создателя содержит следующую контактную информацию: имя, номер телефона, почтовый адрес, адрес электронной почты и адреса веб-узлов.

Получив идентификатор создателя, можно встроить водяной знак в изображение. Можно также указать год регистрации авторского права, параметры изображения и долговечность водяного знака. На водяном знаке также можно указать заданный метод вывода изображения, например печать или веб-страница.

Водяные знаки Digimarc не обеспечивают защиту от несанкционированного использования изображения и нарушения авторских прав. Однако наличие водяных знаков на изображении указывает на то, что оно защищено авторскими правами. Водяные знаки также содержат контактную информацию для тех, кто заинтересован в получении лицензии или права на использование изображения.

Для получения дополнительных сведений о Digimarc посетите веб-узел www.digimarc.com.

Обнаружение водяного знака

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Digimarc** ▸ **Прочесть водяной знак**.
2. Выберите пункт **Веб-поиск** для просмотра веб-страницы, содержащей контактную информацию, или позвоните по указанному номеру в службу ответа по факсу Digimarc.

Данная функция не поддерживается в 64-разрядной версии CorelDRAW Graphics Suite.

Водяной знак можно также обнаружить при открытии или импорте изображения, установив флажок **Проверять наличие водяных знаков**.

Получение идентификатора создателя

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Digimarc** ▸ **Внедрить водяной знак**.
2. Щелкните **Личная настройка**.
3. В диалоговом окне **Личная настройка идентификатора создателя** нажмите кнопку **Зарегистрировать** и следуйте инструкциям на веб-узле Digimarc.
4. В диалоговом окне **Личная настройка идентификатора создателя** введите идентификационный номер создателя в поле **Идентификатор создателя**.

Внедрение водяного знака

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Digimarc** ▸ **Внедрить водяной знак**.
2. Заполните поле **Год(-ы) регистрации авторских прав** в разделе указания авторских прав.

Нельзя вводить годы ранее 1922 и позднее текущего. При вводе нескольких значений разделяйте их запятой.

3 В области **Параметры изображения** установите флажки для используемых параметров.

4 Выберите параметр в списке **Способ вывода**.

При выборе параметра **Монитор** и **Интернет** следует установить значение разрешения не менее 200 точек на дюйм, а при выборе параметра **Печать** — 300 точек на дюйм или выше.

5 Введите значение в поле **Долговечность водяного знака**.

Чем выше значение будет установлено, тем больше будет устойчивость водяного знака.

Чтобы подтвердить информацию, которая должна быть доступна для просмотра при обнаружении водяного знака, установите флажок **Проверить**.



Данная функция не поддерживается в 64-разрядной версии CorelDRAW Graphics Suite.

Перед добавлением водяного знака необходимо объединить все объекты с фоном. Для получения дополнительных сведений об объединении объектов с фоном см. раздел «Группировка и объединение объектов» на стр. 439.



Использование направляющих, сетки и линеек

Направляющие, сетка и линейки позволяют размещать изображения, объекты и редактируемые области, а также изменять их размер.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Настройка направляющих» (стр. 91)
- «Настройка сетки» (стр. 94)
- «Настройка линеек» (стр. 96)

Настройка направляющих

Направляющие представляют собой вертикальные и горизонтальные линии, которые можно добавлять в любом месте в окне изображения и которые служат для измерения, выравнивания и размещения компонентов изображения. Для направляющих используются те же самые единицы измерения, что и для линеек. При сохранении изображения в приложении Corel PHOTO-PAINT направляющие также сохраняются.

Направляющие можно отображать или скрывать. Направляющие можно также добавлять, удалять, перемещать и блокировать в окне изображения. Можно добавить направляющие под углами и повернуть существующие направляющие.

К направляющим можно привязывать объекты и редактируемые области, чтобы они автоматически выравнивались по направляющей при их перемещении к этой направляющей. Можно настроить чувствительность этой функции, чтобы объект или редактируемая область привязывались при перемещении в пределах определенного расстояния в пикселях от направляющей.

Можно изменять цвет и стиль линий направляющих, чтобы они выделялись на фоне изображения. По умолчанию при выборе направляющей она становится красной. При отмене выбора направляющей она становится синей.

Отображение и скрытие направляющих

- Выберите **Вид** ▸ **Показать направляющие**.

  Галочка рядом с командой меню указывает на то, что направляющие отображаются.

Можно также отобразить или скрыть направляющие, нажав **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие** и нажав кнопку **Показать направляющие** .



Направляющие отображаются

Добавление горизонтальной или вертикальной направляющей

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. В списке **Тип направляющей** выберите один из следующих параметров:
   - **По горизонтали**
   - **По вертикали**
3. Укажите расположение направляющей в поле **x** или **y**.
4. Нажмите кнопку **Добавить**.

Направляющую можно также добавить путем перетаскивания из горизонтальной или вертикальной линейки в окне изображения.

Добавление направляющей под углом

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. В списке **Тип направляющей** выберите **Под углом**.
3. Укажите расположение направляющей в поле **x** или **y**.
4. Введите значение в поле **Угол поворота**.
5. Нажмите кнопку **Добавить**.

Удаление направляющей

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. Выберите направляющую в списке.
   Можно выбрать несколько направляющих, если при щелчке мышью удерживать нажатой клавишу **Ctrl**.
3. Нажмите кнопку **Удалить направляющие** .

Направляющую можно также удалить, перетащив ее за пределы окна изображения.

Перемещение направляющей

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .

2 Перетащите направляющую в новое положение в окне изображения.

Направляющую можно также перетащить путем перемещения.

Чтобы переместить направляющую, указав координаты x и y, нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**. Выберите направляющую, введите значения в полях **x** и **y**, затем нажмите **Изменить**.

Поворот направляющей

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Поворот направляющей	Дважды щелкните направляющую, затем поверните направляющую при появлении маркеров поворота . Можно также повернуть направляющую, выбрав в списке **Тип направляющей** значение **Под углом**, указав значение в поле **Угол поворота** и нажав кнопку **Изменить**.
Поворот нескольких направляющих	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите направляющие, снова щелкните выбранную направляющую и поверните направляющие при появлении маркеров поворота. Центр поворота определяется по последней выбранной направляющей.
Поворот направляющей на определенное значение	Дважды щелкните направляющую для отображения маркеров поворота и введите значение поле **Угол поворота** на панели свойств. Можно также повернуть несколько направляющих на заданное значение.
Поворот направляющих с приращением 15º	Дважды щелкните направляющую для отображения маркеров поворота, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** и поверните направляющую. Можно также повернуть несколько направляющих с приращением 15º.

Цель	Действие
Изменение точки поворота	Перетащите центр поворота направляющей в новое место или введите значение в поле **Центр поворота** на панели свойств.

Блокировка или разблокировка направляющих

- Выберите **Вид** ▸ **Блокировать направляющие**.

  Галочка рядом с командой меню указывает на то, что направляющая заблокирована.



Можно также заблокировать направляющую, нажав **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие** и нажав кнопку **Заблокировать направляющую** .

Привязка объектов и редактируемых областей к направляющим

- Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Направляющие**.



Можно также определить объекты и редактируемые области для привязки к направляющей, нажав **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие** и нажав кнопку **Привязка к направляющей** .

Настройка чувствительности привязки к направляющим

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.
3. Введите значение в поле **Допуск привязки направляющей (пикселей)**.

Настройка стиля и цвета линий направляющих

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. Откройте меню выбора **Цвет направляющей** и выберите цвет.
3. Откройте меню выбора **Стиль направляющих** и выберите стиль линий.



Изменение стиля и цвета линий затрагивает как все существующие, так и все добавляемые впоследствии направляющие.

Настройка сетки

Сетка — это ряд непечатаемых пересекающихся линий, которые накладываются на изображение для точного выравнивания и расположения объектов. Сетку можно всегда отобразить или скрыть.

Можно включить автоматическое выравнивание объектов и редактируемых областей по линиям сетки. Можно настроить вид сетки, изменив ее отображение и интервалы. Отображение сетки позволяет заменить линии сетки на точки или изменить цвет сетки. Интервалы позволяют настраивать расстояние между линиями сетки. Параметры интервалов зависят от единицы

измерения линейки. Например, если в качестве единиц измерения линейки заданы дюймы, параметры интервалов основаны на дюймах.

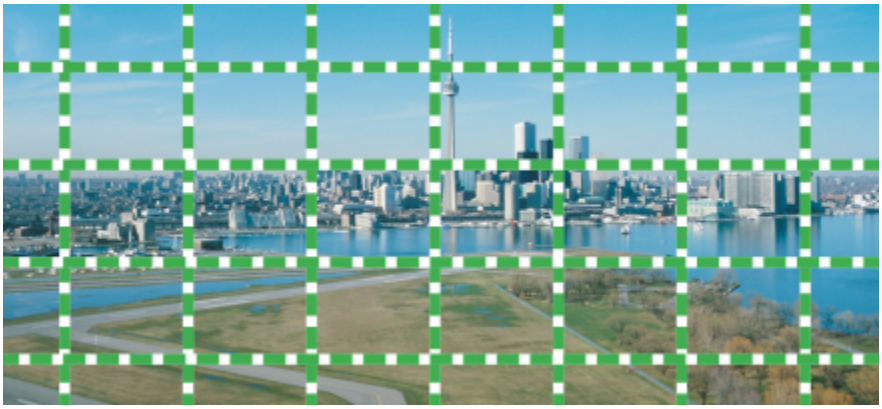
Если в качестве единицы измерения линейки задан пиксель, доступны дополнительные параметры настройки представления сетки. Для сетки пикселей можно указать цвет и непрозрачность.

Для более точного редактирования пикселей при максимальном увеличении можно отобразить сетку на каждом пикселе.

Отображение или скрытие сетки

- Выберите **Вид** ▸ **Показать сетку**.

  Галочка рядом с командой меню указывает на то, что сетка отображается.



Сетка отображается.

Привязка объектов и редактируемых областей к сетке

- Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Сетка**.

Настройка интервалов между линиями сетки

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Документ** выберите пункт **Сетка**.
3. В области **Сетка документа** введите значение в поле **По горизонтали**.

   Если необходимо изменить интервалы между линиями сетки или число линий, отображаемых на единицу измерения, выберите параметр в списке. Параметры зависят от единицы измерения линейки.
4. Введите значение в поле **По вертикали**.

Изменение цвета и стиля сетки

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.
3. Откройте меню выбора **Цвет сетки** и выберите цвет.
4. Нажмите одну из следующих кнопок **Стиль сетки**.
   - **Сплошная линия** 
   - **Пунктирная линия** 
   - **Точки** 

Можно также создать специальный цвет сетки, нажав кнопку **Дополнительно** в меню выбора **Цвет сетки**.

Изменение цвета и стиля сетки пикселей

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Документ** выберите пункт **Сетка**.
3. В области «Сетка пикселей» откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет.
4. Переместите регулятор **Непрозрачность** вправо для увеличения непрозрачности сетки.

Отображение сетки пикселей при максимальном увеличении

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Документ** выберите пункт **Сетка**.
3. В области «Сетка пикселей» установите флажок **Показать сетку пикселей с масштабом 800% и выше**.

Настройка линеек

Линейки на экране обеспечивают визуальный ориентир для точного изменения размеров и положения изображений, объектов и редактируемых областей. Линейки можно отобразить или скрыть в любой момент. Кроме того, для адаптации к рабочему процессу можно отобразить и скрыть линейки отдельно для режима рабочего стола и режима планшета. По умолчанию линейки отображаются в режиме рабочего стола и скрыты в режиме планшета.

При перемещении указателя в окне изображения на линейках с помощью меток указывается его положение. Можно настроить положение нулевой метки на линейках и задать единицу измерения для текущего документа.

Линейки можно перемещать в любое место в окне изображения, однако по умолчанию они отображаются вдоль верхней и левой границ окна изображения. Калибровка линеек позволяет согласовать расстояния на экране с реальными расстояниями.

Отображение или скрытие линеек

- Выберите **Вид** ▸ **Показать линейки**.

  Галочка рядом с командой меню указывает на то, что линейки отображаются.



Линейки отображаются.

Отображение и скрытие линеек для режимов рабочего стола и планшета

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Документ** выберите пункт **Линейки**.

3 На странице **Линейки** отметьте или снимите флажки в следующих ячейках.

- **Отображать линейки в режиме рабочего стола**
- **Отображать линейки в режиме планшета**

Настройка линеек

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Документ** выберите **Линейка**.

3 В области **Единицы измерения** выберите единицу измерения в следующих списках.

- **По горизонтали**
- **По вертикали**

Если необходимо использовать одну единицу измерения для горизонтальной и вертикальной линеек, установите флажок **Одинаковые единицы для обеих линеек**.

4 В области **Начало координат** введите значения в следующих полях.

- **По горизонтали**
- **По вертикали**

Значение начала координат означает расстояние, в указанных единицах измерения, между нулевой меткой и началом координат линейки. Например, при значении начала координат 4 для горизонтальной линейки нулевая метка перемещается на четыре единицы от начала координат на то место, с которого начинается линейка.

5 Введите значение в поле **Деления через**.

Если необходимо, чтобы на линейках отображались дробные числа, установите флажок **Дробная часть**.

Перемещение линейки

- Удерживая нажатой клавишу **Shift**, перетащите линейку в новое положение.

Дополнительные возможности

Восстановление исходного положения линеек	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, дважды щелкните линейку.
Перемещение обеих линеек одновременно	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, перетащите точку пересечения двух линеек.

Калибровка линеек

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Документ** выберите **Линейка**.

3 Нажмите кнопку **Калибровка линеек**.

4 Расположите прозрачную пластмассовую линейку рядом с горизонтальной и вертикальной линейками на экране.

5 Введите значения в следующих полях, чтобы один дюйм на каждой линейке соответствовал одному дюйму на пластмассовой линейке.

- **По горизонтали**
- **По вертикали**



Отмена, возврат, повтор и затухание действий

Corel PHOTO-PAINT позволяет выполнять отмену, возврат, повтор и затухание действий. Кроме того, можно восстановить ранее сохраненную версию изображения или его части.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Отмена и возврат действий» (стр. 99)
- «Возврат к более раннему состоянию изображения» (стр. 101)
- «Повтор и затухание действий» (стр. 101)

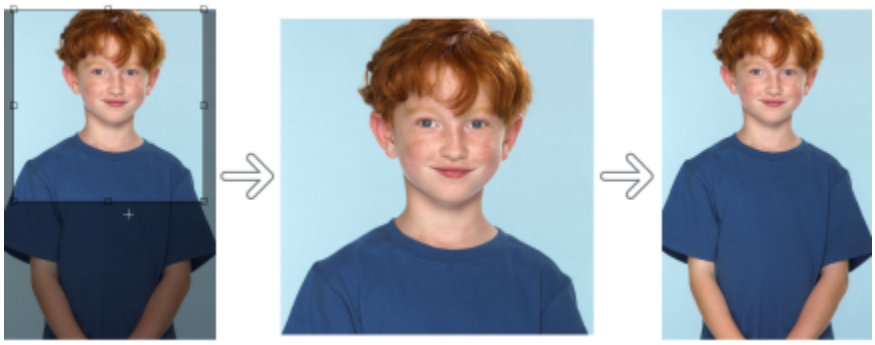
Отмена и возврат действий

Corel PHOTO-PAINT позволяет отменять действия, примененные для изображения, начиная с самого последнего. Если отмена действий не принесет желаемого результата, их можно будет вернуть. Можно отменить или вернуть такие действия, примененные для изображения, как мазок кисти, эффект или преобразование. Однако невозможно отменить или вернуть действия, примененные для рабочего пространства, например изменение настроек.

Можно настроить параметры отмены, тем самым увеличив или уменьшив количество действий, которые можно отменить или вернуть.

Чем больше действий будет занесено в список действий, которые можно отменить, тем больший объем памяти потребуется для сохранения этого списка. Можно освободить память, если удалить все действия из списка действий для отмены.

Кроме того, можно восстановить части изображения, удалив последнее действие. Дополнительные сведения см. в разделе «Удаление областей изображения» на стр. 167.



Слева направо: исходное изображение; обрезанное изображение; восстановление размера изображения путем отмены операции обрезки.

Отмена или возврат действий

Цель	Действие
Отмена последнего действия	Выберите **Правка** ▸ **Отменить [последнее действие]**.
Возврат последнего действия	Выберите **Правка** ▸ **Вернуть [последнее действие]**.
Отмена или возврат нескольких действий подряд	В окне настройки **Диспетчер отмены операций** выберите нужное действие в списке. Все действия, находящиеся в списке ниже выбранного, будут отменены. Если окно настройки **Диспетчер отмены операций** закрыто, нажмите **Изменить** ▸ **Диспетчер отмены операций** или **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер отмены операций**.
Удаление всех действий в окне настройки **Диспетчер отмены операций** для очистки памяти	Выберите **Правка** ▸ **Очистить** ▸ **Список отмены**.

При отмене нескольких действий отменяется выбранное действие и все действия, стоящие в списке ниже его.

При возвращении нескольких действий подряд возвращается выбранное действие, а также все действия, которые в списке находятся между выбранным действием и тем, которое было отменено в последний раз.

Настройка параметров отмены

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Общие**.
3. В области **Память** введите значение в поле **Число отмен**.

Можно задать до 99 отмен, однако заданное число отмен влияет на размер диска файла подкачки. Если быстродействие компьютера снизилось, уменьшите число отмен.

Возврат к более раннему состоянию изображения

При создании или редактировании изображения можно вернуться к последней сохраненной версии, чтобы удалить все изменения, которые были выполнены с момента сохранения изображения. Если требуется удалить только некоторые изменения, можно восстановить определенные области изображения, чтобы они выглядели как в последней сохраненной версии изображения.

Кроме того, можно создать контрольную точку изображения, чтобы временно его сохранить, благодаря чему позже при необходимости можно вернуться к этой стадии изображения.

Кроме того, можно создать рабочее пространство, позволяющее выполнять автоматическое сохранение с помощью контрольной точки. Дополнительные сведения см. в разделе «Указание параметров автосохранения» на стр. 106.

Возврат к последней сохраненной версии изображения

- Выберите **Файл** ▸ **Вернуть к сохраненной версии**.

Можно также вернуться к последнему сохраненному изображению, нажав кнопку **Вернуть к предыдущей сохраненной версии** в окне настройки **Диспетчер отмены операций**.

Восстановление областей изображения

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Клонирование**.
2. На панели свойств откройте меню выбора **Кисть**, выберите категорию кистей **Клонирование из сохраненного**, затем выберите тип заготовки кисти.
3. Перетащите курсор в окне изображения.

Если изображение создается заново, его необходимо сохранить до использования инструмента **Клонирование из сохраненного**. Для получения дополнительных сведений о сохранении изображений см. раздел «Сохранение и закрытие» на стр. 105.

Создание контрольной точки или возврат к ней

Цель	Действие
Создание контрольной точки	Выберите **Правка** ▸ **Контрольная точка**.
Возврат к контрольной точке	Выберите **Правка** ▸ **Восстановить контрольную точку**.

Повтор и затухание действий

Можно выполнить повтор и затухание действий. При повторе действия оно повторно применяется для изображения, и получается более заметный визуальный эффект. При выполнении затухания действия эффект от его применения постепенно ослабевает. Чтобы изменить эффекты затухания, можно также использовать режим слияния. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.



Чтобы усилить эффект, можно повторить последнее действие. Изображение слева является оригиналом, для изображения в центре применен эффект ветра, а для изображения справа этот эффект применен повторно.



Для затухания последнего действия можно указать определенную величину. Оригинал находится слева, изображение в центре размыто, а на изображении справа эффект размытости уже ослаблен.

Повтор или затухание действий

Цель	Действие
Повтор последнего действия	Выберите **Правка** ▸ **Повторить [последнее действие]**.
Затухание последнего действия	Выберите **Правка** ▸ **Ослабить последнюю команду**. Переместите регулятор **Процент**, чтобы задать уровень затухания. Если требуется изменить эффект затухания, выберите режим слияния в списке **Слияние**.

Чтобы выполнить повтор или затухание действия, требуется сначала применить для изображения такое действие, как эффект, мазок кисти или преобразование. Невозможно выполнить повтор или затухание таких действий, как изменение настроек, выполненных в рабочей области.



Если для специального эффекта заданы максимальные значения, то для усиления эффекта его можно применить повторно. Для получения дополнительных сведений о специальных эффектах см. раздел «Применение специальных эффектов» на стр. 361.



Сохранение и закрытие

В Corel PHOTO-PAINT можно сохранить выполненную работу во время создания изображения и перед его закрытием. Изображения можно сохранять в файлы различных форматов.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Сохранение изображений» (стр. 105)
- «Экспорт изображений в файлы других форматов» (стр. 107)
- «Работа с заблокированными файлами» (стр. 108)
- «Закрытие изображений» (стр. 109)

Сохранение изображений

Можно сохранять изображения для дальнейшего использования. Кроме того, можно автоматически сохранять изображения через одинаковые промежутки времени и сохранять резервные копии файла.

Сохранение изображений

При сохранении изображения можно указать формат, имя файла и папку, в которой требуется сохранить файл. Для сохранения изображений автоматически используются выбранные формат, имя файла и папка. Форматом по умолчанию является исходный формат файла Corel PHOTO-PAINT (CPT). При сохранении изображения в файле формата Corel PHOTO-PAINT (CPT) сохраняются все свойства изображения: объекты, самая последняя созданная маска, альфа-каналы, сетки, направляющие и данные о цвете. Позднее эти свойства можно изменить.

Чтобы изображения можно было легко найти и упорядочить, к ним можно прикрепить такую информацию (метаданные), как комментарии и примечания.

Кроме того, можно экспортировать изображение в файл другого формата. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт изображений в файлы других форматов» на стр. 107.

Автосохранение и создание резервных копий изображений

Можно задать параметры автосохранения, чтобы во время работы изображение сохранялось автоматически через одинаковые промежутки времени. Можно временно сохранить изображение, находящееся на определенной стадии создания, или можно перезаписать последний вариант изображения.

Если указать параметры резервного копирования, можно создавать копию изображения при каждом его сохранении. Резервная копия будет храниться в выбранной папке.

Кроме того, можно создать контрольную точку изображения, чтобы временно сохранить его снимок, благодаря чему при необходимости можно вернуться к той стадии изображения, которая отображена на снимке. Для получения дополнительных сведений о контрольных точках см. раздел «Создание контрольной точки или возврат к ней» на стр. 101.

Сохранение изображения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите формат файла в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в списке **Имя файла**.

   В зависимости от выбранного формата файла к имени файла автоматически добавляется расширение, которое можно удалить.
5. Установите один из активных флажков, указанных ниже.
   - **Выделенные объекты**: сохранение только редактируемых областей, определенных в изображении, если отсутствуют активные и выделенные объекты. Если редактируемые области отсутствуют, при выборе этого параметра сохраняются только активные и выделенные объекты.
   - **Не показывать диалоговое окно фильтра**: закрытие диалоговых окон с расширенными параметрами экспорта.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Сжатие файла	Выберите тип сжатия в списке **Тип сжатия**. Список **Тип сжатия** доступен только при сохранении изображения в формате, поддерживающем сжатие.
Указание сведений о файле	Введите нужные комментарии в поле **Комментарии**. Если этот параметр не отображается, перетащите нижний правый угол для увеличения размера диалогового окна и отобразите параметры, скрытые от просмотра.

Если изображение, которое содержит объекты, сохраняется в файл формата, не поддерживающего объекты, можно продолжить работу с исходным файлом (который все еще содержит объекты) в окне изображения. Изображение и принадлежащие ему объекты можно сохранить в файл формата Corel PHOTO-PAINT (CPT).

Можно также сохранить изображение, если нажать кнопку **Сохранить** на стандартной панели инструментов.

Можно просмотреть заметки в поле **Заметки** в диалоговом окне **Открыть**, которое отображается при открытии изображения, или в диалоговом окне **Импорт**, которое отображается при импорте изображения. В файлах некоторых форматов невозможно сохранить комментарии к изображению.

Указание параметров автосохранения

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Сохранить**.
3. Установите флажок **Автосохранение каждые** и введите значение в поле, расположенное рядом.

Значение, введенное в поле, означает число минут между процедурами автоматического сохранения.

4 Выберите один из следующих параметров.

- **Сохранять как контрольную точку**: сохранение временной копии изображения в текущем состоянии без перезаписи варианта, сохраненного на диск.
- **Сохранять как файл**: перезапись последнего варианта файла, сохраненного на диск.

Если требуется, чтобы при каждом автоматическом сохранении отображалось соответствующее сообщение, установите флажок **Предупреждать перед сохранением**.



При сохранении изображения или выходе из Corel PHOTO-PAINT контрольная точка изображения будет потеряна.

Настройка параметров резервного копирования

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Сохранить**.

3 Установите флажок **Сохранять резервную копию**.

Если требуется выбрать другую папку для сохраненных резервных копий, установите флажок **Сохранять копию в** и нажмите кнопку **Обзор**, чтобы задать папку.

Изменение свойств документа

1 Выберите **Файл** ▸ **Свойства документа**.

2 В диалоговом окне **Свойства документа** введите текст в любом из следующих полей: «Заголовок», «Тема», «Ключевые слова», «Примечания» или «Автор».

Чтобы указать оценку, выберите необходимый параметр в списке **Оценка**.

3 Нажмите кнопку «ОК».

Экспорт изображений в файлы других форматов

Можно экспортировать изображения Corel PHOTO-PAINT в различные форматы файлов. При экспорте изображения исходное изображение остается открытым в окне изображения в существующем формате.

Выбор формата файла зависит от того, как изображение будет использоваться в дальнейшем. При экспорте изображения в файл формата, отличного от Corel PHOTO-PAINT (CPT), возможна потеря некоторых свойств изображения. Каждый формат файла имеет свои особенности и область применения. Например, если требуется поработать с изображением в другом приложении редактирования, можно экспортировать его в файл формата Adobe Photoshop (PSD). При этом сохраняются многие свойства изображения, например объекты и маски, поэтому можно продолжить редактировать изображение. Если требуется совместное использование изображения, можно выбрать теговый формат файлов изображений (TIFF) или формат растрового изображения Windows (BMP), поскольку эти форматы стандартные. Изображения в этих форматах можно открыть в большинстве программ просмотра изображений и в большинстве приложений для редактирования изображений и издательских приложений.

Можно также экспортировать файл, чтобы он был оптимизирован для использования в наборе приложений пакета Office, например Microsoft Office или Corel WordPerfect Office.

Можно также экспортировать изображения в веб-совместимые форматы файлов, например JPEG или GIF. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт изображений для Интернета» на стр. 511.

Для получения дополнительных сведений о поддерживаемых форматах файлов см. раздел «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 577.

Экспорт изображения в файл другого формата

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите формат файла в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в списке **Имя файла**.

   В зависимости от выбранного формата файла к имени файла автоматически добавляется расширение, которое можно удалить.
5. Установите один из активных флажков, указанных ниже.
   - **Выделенные объекты**: сохранение только редактируемых областей, определенных в изображении, если отсутствуют активные и выделенные объекты. Если редактируемые области отсутствуют, при выборе этого параметра сохраняются только активные и выделенные объекты.
   - **Не показывать диалоговое окно фильтра**: закрытие диалоговых окон с расширенными параметрами экспорта.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Сжатие файла	Выберите тип сжатия в списке **Тип сжатия**. Список **Тип сжатия** доступен только при сохранении изображения в формате, поддерживающем сжатие.
Указание сведений о файле	Введите нужные комментарии в поле **Комментарии**.



Если откроется диалоговое окно для формата экспорта, задайте нужные параметры. Подробные сведения о форматах файлов см. в разделе «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 577.

Экспорт изображения в Microsoft Office или Corel WordPerfect Office

1. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **Office**.
2. В списке **Экспортировать в** выберите один из следующих пунктов.
   - **Microsoft Office**
   - **WordPerfect Office**
3. Нажмите кнопку **ОК**.
4. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
5. Введите имя файла в списке **Имя файла**.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.



При экспорте в Microsoft Office или Corel WordPerfect Office слои изображения разглаживаются.

Работа с заблокированными файлами

В корпоративной среде можно открыть заблокированный файл, который редактируется другим пользователем. Существует несколько способов сохранить внесенные в заблокированный файл изменения.

- Если другой пользователь изменил файл или все еще работает над ним, вам необходимо сохранить его под новым именем, выбрав **Файл** ▸ **Сохранить как**.
- Если другой пользователь закрыл файл без сохранения изменений, вы можете сохранить внесенные вами изменения, нажав **Файл** ▸ **Сохранить**.

Закрытие изображений

В любое время можно закрыть открытое изображение или несколько открытых изображений. Если закрыть изображения, не сохранив их, работа будет утеряна.

Закрытие изображения

Цель	Действие
Закрытие одного открытого изображения	Выберите **Файл** ▸ **Закрыть** или **Окно** ▸ **Закрыть окно**.
Закрытие всех открытых изображений	Выберите **Файл** ▸ **Закрыть все** или **Окно** ▸ **Закрыть все**.



Если не удается закрыть файл, возможно, существует выполняемое или неудачно выполненное задание, например печать или сохранение. Состояние задания можно посмотреть в строке состояния.



Поиск инструментов и материалов для творчества и управление ими

В диалоговом окне «Дополнительно» Corel PHOTO-PAINT можно пополнять коллекцию инструментов для творчества, приобретая приложения, подключаемые модули и пакеты содержимого, а также загружая бесплатные инструменты и материалы.

Окно настройки CONNECT позволяет выполнять поиск и управлять содержимым. Для поиска и просмотра материалов доступен ресурс «Контент-центр», который представляет собой подборку рисунков, фотографий, шрифтов, рамок, заливок и списков изображений. Кроме того, можно найти содержимое, расположенное в компьютере, локальной сети или на веб-сайте поставщика интерактивного содержимого. Найденные файлы можно импортировать в документ, открывать в связанном с ним приложении или собирать в лотке для использования в будущем.

Corel PHOTO-PAINT полностью интегрируется с функциями поиска, доступными в ОС Windows. По умолчанию приложение выполняет поиск во всех папках, на которые настроена панель поиска Windows. Для получения сведений об изменении параметров индексирования в панели поиска Windows см. справку Windows.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Покупка приложений, подключаемых модулей и содержимого» (стр. 111)
- «Поиск содержимого с помощью окна настройки CONNECT» (стр. 112)
- «Доступ к содержимому» (стр. 115)
- «Просмотр и поиск содержимого» (стр. 117)
- «Просмотр содержимого» (стр. 120)
- «Использование содержимого» (стр. 121)
- «Установка шрифтов» (стр. 123)
- «Управление содержимым» (стр. 123)
- «Синхронизация лотков с OneDrive» (стр. 125)
- «Изменение расположений содержимого» (стр. 127)
- «Типы содержимого» (стр. 127)

Покупка приложений, подключаемых модулей и содержимого

Диалоговое окно «Дополнительно» позволяет загружать приложения и подключаемые модули, а также инструменты для творчества и содержимое, такое как пакеты заливок и шрифтов из Corel PHOTO-PAINT. Список доступных предложений постоянно пополняется и обновляется. Некоторые элементы бесплатны, а другие доступны для покупки.

Для использования приложений и подключаемых модулей требуется их установка.



Чтобы удалить приложение или подключаемый модуль, перейдите в раздел «Панель управления» операционной системы.

AfterShot 3 HDR

Можно бесплатно загрузить Corel® AfterShot™ 3 HDR с Corel PHOTO-PAINT и быстро обучиться профессиональному редактированию фотографий. Вносите исправления и улучшения в фотографии RAW или JPEG и применяйте настройки к одной или тысяче фотографий сразу с помощью инструментов пакетной обработки. Также можно создавать изображения HDR (High Dynamic Range) с помощью модуля HDR, включенного в AfterShot 3 HDR.

Чтобы получить доступ к еще более мощным функциям управления и редактирования фотографий, в диалоговом окне **Дополнительно** можно обновить AfterShot Pro до последней версии.

Восстановление покупок

Названия инструментов, приобретенных вами, помечаются флажками. В случае переустановки CorelDRAW Graphics Suite или установки этого пакета на другом компьютере копии приобретенных инструментов можно будет восстановить. В результате в диалоговом окне **Дополнительно** будут отображаться все приобретенные ранее инструменты, благодаря чему их с легкостью можно загрузить и установить повторно.

Доступ к диалоговому окну «Дополнительно»

- Нажмите кнопку **Запуск** на стандартной панели инструментов, затем выберите **Дополнительно**.

Загрузка AfterShot 3 HDR

- Нажмите кнопку **Запуск** на стандартной панели инструментов, затем выберите AfterShot 3 HDR.



После загрузки AfterShot 3 HDR можно запустить с помощью кнопки **Запуск** на стандартной панели инструментов.

Подробную информацию о работе с AfterShot 3 HDR можно просмотреть, запустив приложение и открыв справку с помощью клавиши **F1**.

Доступ к приложению или подключаемому модулю

- Нажмите кнопку **Запуск** на стандартной панели инструментов, а затем выберите нужное приложение, подключаемый модуль или расширение.

Восстановление покупок

1. Нажмите **Справка** ▸ **Восстановить покупки**.
2. В открывшемся диалоговом окне введите адрес электронной почты, который вы указали при покупке, и нажмите **Продолжить**.

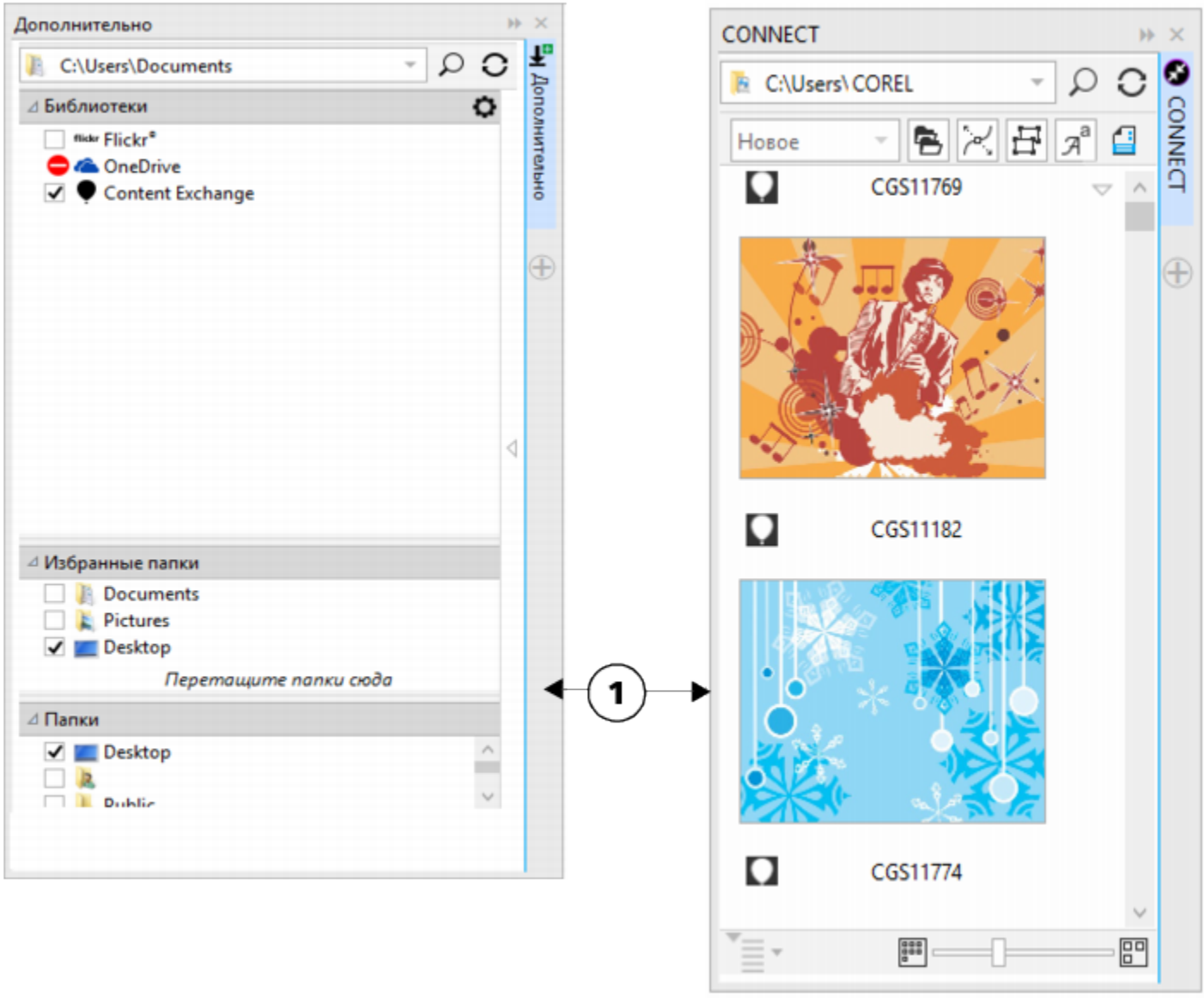
   Отобразится список приобретенных вами инструментов.
3. Нажмите кнопку **Закрыть**.

   Новые покупки добавляются в список приобретенных элементов в диалоговом окне **Дополнительно**.
4. Загрузите приобретенные инструменты.

Поиск содержимого с помощью окна настройки CONNECT

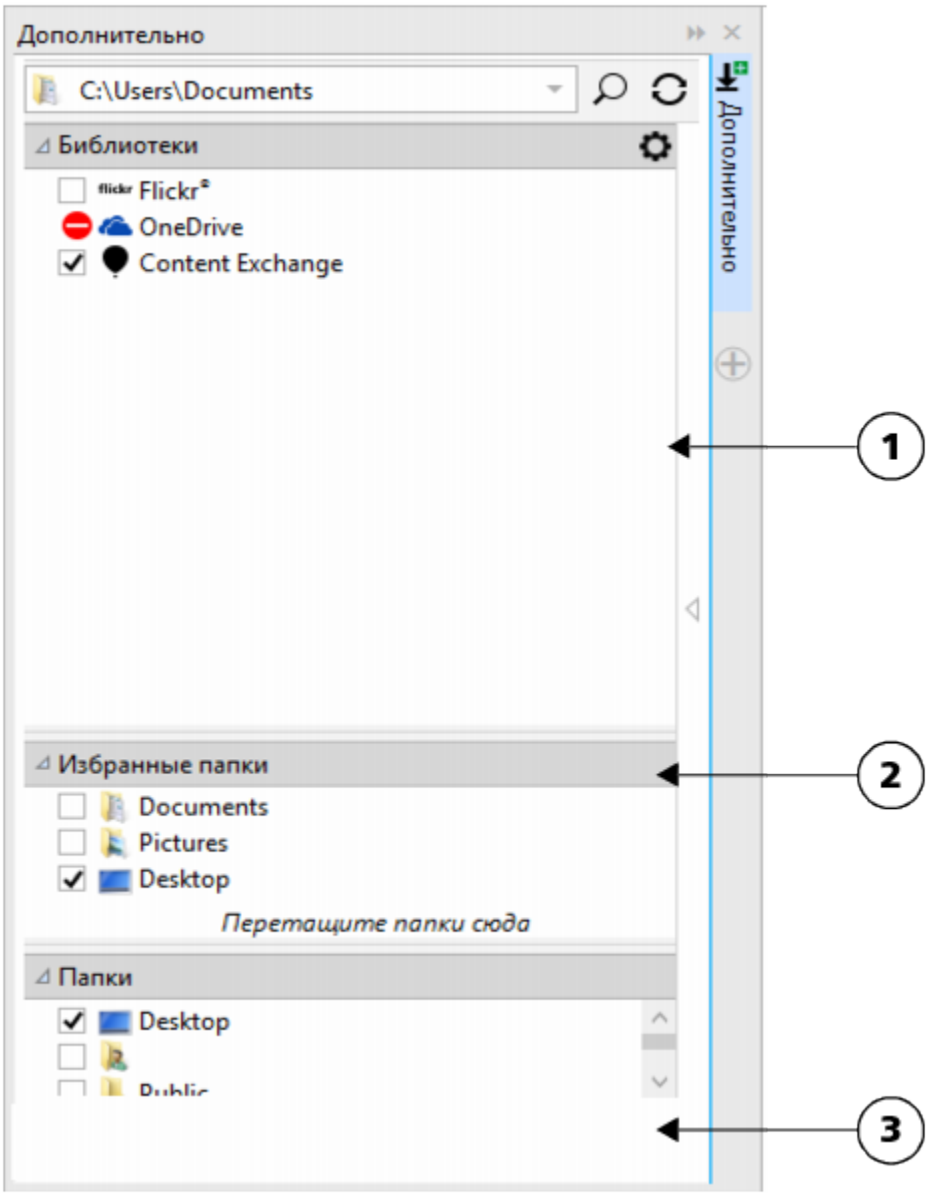
Просмотр и поиск содержимого можно выполнить с использованием окна настройки CONNECT **.** В окне настройки **Лоток** можно сохранить содержимое для дальнейшего использования.

Окно настройки CONNECT работает в двух режимах просмотра: представление с одной областью и полнофункциональный режим. В полнофункциональном режиме отображаются все области. В представлении с одной областью отображаются либо область просмотра, либо области **Библиотеки**, **Избранные папки** и **Папки**. Можно изменить размер окна настройки, чтобы были видны все области, или переключаться между областью просмотра и областями **Библиотеки**, **Избранные папки** и **Папки**.



Окно настройки CONNECT со скрытой областью просмотра (слева) и со скрытой областью навигации (справа). Чтобы отобразить или скрыть области, щелкните стрелку переключения (1). Чтобы отобразить обе области, измените размер окна настройки.

Можно также настроить размер отдельных панелей и порядок их отображения.



Зона захвата (1, 2, 3) позволяет изменить размер области.

При помощи области **Избранные папки** можно создавать ярлыки для часто используемых папок. Можно добавлять местоположения в область **Избранные папки** и удалять из нее местоположения.

Отображение и скрытие окон настройки CONNECT и «Лоток»

Цель	Действие
Отображение или скрытие окна настройки CONNECT	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **CONNECT**.
Отображение или скрытие окна настройки **Лоток**	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Лоток**.



К окну настройки CONNECT можно также перейти со стандартной панели инструментов и с помощью команды **Поиск содержимого** ▸ в меню **Файл**.

Изменение размера области

- Наведите указатель на зону захвата и, когда курсор примет вид двусторонней стрелки, перетащите край области.

Отображение или скрытие области

- Щелкните стрелку, чтобы переключиться между режимами с отображением и скрытием области.

Добавление местоположения в область «Избранные папки»

- Перетащите папку из области **Библиотеки**, **Папки** или области просмотра в область **Избранные папки**.



Можно также добавить местоположения в область **Избранные папки**, щелкнув правой кнопкой мыши папку в области **Библиотеки** или **Папки** и выбрав команду **Добавить в избранное**.

Удаление местоположения из области «Избранные папки»

- Щелкните правой кнопкой мыши местоположение в области **Избранные папки** и выберите команду **Удалить из избранного**.

Доступ к содержимому

Можно получить доступ к содержимому в «Контент-центре» или на веб-сайтах поставщиков интернет-содержимого. Помимо прочего, вы можете пользоваться содержимым из предыдущих версий программного обеспечения, хранящихся на компакт-дисках, DVD-дисках или в папках.

Использование Контент-центра

Content Exchange предоставляет подборку рисунков, фотографий, шрифтов, рамок, векторных и растровых узоров и списков изображений. Можно просмотреть доступное содержимое или выполнить поиск по ключевым словам, пометить избранное содержимое, проголосовать за понравившееся содержимое или скопировать содержимое из «Контент-центра» в личную папку.

Чтобы получить возможность использовать содержимое с ресурса «Контент-центр», необходимо выполнить вход с помощью своей учетной записи corel.com.

Использование содержимого от поставщиков интернет-содежимого

Полезное содержимое можно также найти на веб-сайтах поставщиков интерактивного содержимого, например Flickr®.. Изображения, которые можно найти в Интернете, часто имеют ограничения на использование и могут быть защищены водяным знаком или иметь низкое разрешение. Сведения об использовании таких изображений см. в разделе «Использование содержимого» на стр. 121.

Обратите внимание, что интернет-содержимое недоступно на рабочих местах с ограниченным доступом в Интернет.

Использование содержимого, размещенного на компакт- и DVD-дисках

Чтобы получить доступ к картинкам и другому содержимому, доступному на компакт- или DVD-диске с предыдущей версией ПО, необходимо вставить в дисковод соответствующий диск или перейти в папку, куда скопировано содержимое.

Использование Content Exchange

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT.
2. На панели **Библиотеки** щелкните **Контент-центр**.
   Доступные папки отображаются в области просмотра.
3. Дважды щелкните папку, чтобы получить доступ к ее содержимому.
   В области просмотра отображаются версии файлов в виде эскизов.
4. Наведите указатель мыши на эскиз для просмотра дополнительной информации о файле.
5. Щелкните эскиз.
   Откроется всплывающее окно.
6. В этом всплывающем окне следует выполнить одно из действий, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Поиск содержимого по ключевому слову	Щелкните одно из ключевых слов, связанных с файлом, для выполнения поиска на основе этого ключевого слова. Поиск по ключевым словам включает все типы содержимого в «Контент-центре», которое помечено этим ключевым словом. Чтобы сузить результаты поиска до определенных типов содержимого (например, растровых изображений, векторов или шрифтов), нажмите соответствующую кнопку на панели инструментов **Фильтр**.
Копирование заливок, узоров, списков изображений и рамок фотографий из Content Exchange в личную папку	Нажмите кнопку **Дополнительные параметры**, затем нажмите кнопку **Скопировать в личное**. Содержимое копируется в соответствующую папку **Мои документы\Corel\Corel Content**.
Пометка в качестве избранного	Нажмите кнопку **Избранное**. Чтобы удалить содержимое из избранного, нажмите кнопку **Удалить из избранного**.
Голосование для повышения или снижения рейтинга содержимого	Нажмите кнопку **Голосовать за** или кнопку **Голосовать против**.
Оповещение о недопустимом содержимом	Нажмите кнопку **Дополнительные параметры**, затем нажмите кнопку **Отметить**.
Предотвращение появления файла при последующем поиске	Нажмите кнопку **Дополнительные параметры**, затем нажмите кнопку **Скрыть**.

Чтобы получить возможность использовать содержимое с ресурса «Контент-центр», необходимо выполнить вход с помощью своей учетной записи corel.com.

Получение доступа к библиотеке содержимого, расположенной на диске CD и DVD

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT.
2. Вставьте в дисковод CD- или DVD-диск с содержимым.

   Библиотека компонентов отображается в палитре **Библиотеки**.

Получение доступа к библиотеке содержимого, которая была скопирована на компьютер с диска CD и DVD

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT.
2. В области **Библиотеки** нажмите кнопку **Настроить библиотеки содержимого** .

   Предупреждающий знак рядом с библиотекой содержимого указывает на то, что библиотека нуждается в настройке.
3. Щелкните библиотеку содержимого, нажмите кнопку **Найти** и перейдите в папку, где хранится библиотека.

   Библиотека компонентов отображается в палитре **Библиотеки**.

Просмотр и поиск содержимого

При помощи окна настройки CONNECT можно выполнять обзор содержимого и его поиск по ключевым словам.

Обзор и поиск содержимого можно выполнять в одном или нескольких расположениях на компьютере пользователя или в локальной сети, а также в Интернете. Можно также перейти к ранее просмотренному содержимому.

Поиск содержимого

Существует возможность поиска по имени, категории (например, картинки, фотографии или шрифты) или справочным сведениям (например, по тегам или заметкам), связанным с файлом. При вводе условия поиска в поле **Поиск и адрес** и запуске поиска все найденные файлы отображаются в области просмотра в виде эскизов. Например, если ввести в поле поиска **цветок**, приложение автоматически отфильтрует все файлы, которые не соответствуют этому условию, и отобразит только файлы, содержащие слово **цветок** в имени, категории или тегах, связанных с файлом. Для поиска можно также использовать фразы и сочетания слов, а также настраивать точность поиска с помощью логических операторов, таких как AND, NOT и OR. Например, можно найти изображения цветов и солнца, используя критерий поиска **цветы AND солнце**. Дополнительные сведения о добавлении тегов и справочную информацию см. в разделе «Изменение свойств документа» на стр. 107.

Для повышения скорости поиска локального содержимого и улучшения результатов можно настроить службу поиска Windows путем добавления в индекс дополнительных папок.

Можно также найти все изображения, используемые на веб-странице, указав веб-адрес. Например, ввод веб-адреса **www.corel.com** позволяет отобразить все изображения, содержащиеся на веб-сайте Corel.

Настройка точности поиска

По умолчанию в результаты поиска входит все релеватное содержимое, такое как векторная графика, растровые изображения и шрифты. Результаты поиска можно ограничить, исключив некоторые виды содержимого. Например, если нужно найти графику, можно отобразить только векторную графику или растровые изображения. Если нужно выбрать шрифт для проекта, можно отобразить только шрифты.

Можно расширить область поиска или отменить поиск в любой момент.

Обзор содержимого

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT.
2. Щелкните нужное местоположение в одной из следующих областей.
   - **Библиотеки** — позволяет просматривать содержимое локально и в Интернете.
   - **Избранные папки** — обеспечивает обзор избранных местоположений.
   - **Папки** — обеспечивает обзор структуры папок, находящихся на компьютере.



За один раз можно просмотреть содержимое только одной папки.



Чтобы указать расположение, в котором следует просмотреть содержимое, введите или вставьте путь в поле **Поиск и адрес**, затем нажмите клавишу **Ввод**. Строка **Поиск и адрес** отслеживает только местоположения, введенные вручную. Чтобы удалить все местоположения, щелкните стрелку раскрывающегося списка и выберите команду **Очистить список**.

Поиск содержимого

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT .
2. Щелкните нужное местоположение в любой из следующих областей:
   - **Библиотеки** — позволяет находить содержимое в локальной сети и Интернете, а также на дисках CD и DVD.
   - **Избранные папки** — обеспечивает поиск содержимого в избранных местоположениях.
   - **Папки** — обеспечивает поиск содержимого в структуре папок, находящихся на компьютере.
3. Введите слово или несколько слов в поле **Поиск и адрес** и нажмите клавишу **Ввод**.
   Файлы, соответствующие условию поиска, отобразятся в области просмотра.

   Если для поиска необходимо использовать фразу, поместите ее в кавычки.

Дополнительные возможности

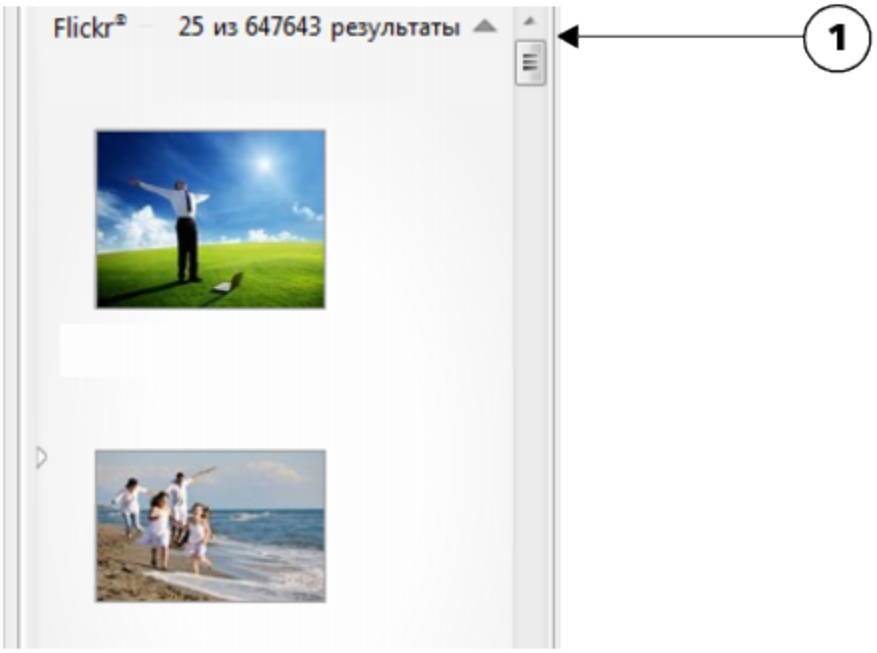
Поиск содержимого в нескольких расположениях	Установите флажки для библиотек и папок, в которых нужно искать, и нажмите кнопку **Обновить** .
Отображение или скрытие результатов поиска в определенном местоположении	В области просмотра щелкните стрелку **Показать/скрыть** справа от местоположения.
Указание числа отображаемых результатов поиска в Интернете	На панели **Библиотеки** нажмите кнопку **Настроить библиотеки содержимого** .Нажмите поставщика интернет-содержимого и выберите число в списке **Результаты поиска**. Это число определяет количество результатов поиска, изначально отображаемых в области просмотра, а также количество результатов, отображаемых при каждом нажатии кнопки **Дополнительные результаты**.
Повышение точности поиска с помощью логических операторов	Введите один из следующих логических операторов между критериями поиска.

Дополнительные возможности

AND — позволяет найти все критерии поиска, введенные в поле **Поиск и адрес**. Вместо логического оператора AND можно также использовать знак плюса (+).

NOT — позволяет исключить критерий поиска, расположенный после логического оператора NOT. Вместо логического оператора NOT можно также использовать знак минуса (-).

OR — позволяет найти содержимое с хотя бы одним из критериев поиска, введенных в поле поиска.



Щелкнув стрелку Показать/скрыть (1), можно скрыть или показать результаты поиска для определенного местоположения.

При поиске в Интернете результаты поиска будут содержать ссылки только на файлы векторной и растровой графики.

Чтобы выполнить обзор папки, в которой хранится файл, или перейти к исходной веб-странице изображения, щелкните файл правой кнопкой мыши и выберите команду **Открыть исходное местоположение**.

Поиск всех изображений на веб-странице

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT .
2. Введите веб-адрес (например, **www.corel.com**) в поле **Поиск и адрес**.

Уточнение критериев поиска

- На панели инструментов **Фильтр** нажмите одну из следующих кнопок:

- **Папки** — скрывает или отображает папки в выбранных папках.
- **Векторные файлы** — скрывает или отображает векторную графику, поддерживаемую программным пакетом.
- **Растровые файлы** — скрывает или отображает растровые изображения, поддерживаемые программным пакетом.
- **Файлы шрифтов** — скрывает или отображает шрифты TrueType (TTF), OpenType (OTF) и PostScript (PFB и PFM).
- **Другие файлы** — скрывает или отображает форматы файлов, которые не поддерживаются программным пакетом.

Категория включается в результаты поиска, если соответствующая кнопка нажата.

Прекращение поиска

- Нажмите кнопку **Отменить поиск** .

Просмотр содержимого

Картинки, фотографии и шрифты отображаются в области просмотра в виде эскизов. Можно выбрать отдельный эскиз, несколько или все эскизы.

Наведя указатель мыши на эскиз, можно просмотреть изображение в более крупном размере. Можно также отобразить информацию о файле, такую как имя файла, его размер, разрешение и цветовой режим. Эта возможность недоступна для содержимого, полученного от поставщиков интернет-содержимого. Существует также возможность просмотра найденных шрифтов. Увеличение эскиза позволяет быстро и легко распознать определенный файл.

Выбор эскиза

1. Найдите или перейдите к содержимому в окне настройки CONNECT .
2. Щелкните эскиз.

Дополнительные возможности

Выбор нескольких эскизов	Выполните одно из следующих действий. • Перетащите курсор вокруг эскизов, которые нужно выбрать. • Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните в области просмотра эскизы, которые нужно выбрать. • Щелкните эскиз, а затем, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните последний эскиз в диапазоне, который нужно выбрать.
Выбор всех эскизов	Нажмите клавиши **Ctrl + A**.

Просмотр сведений о файле

- Наведите указатель мыши на эскиз.

Предварительный просмотр шрифта

- Дважды щелкните эскиз шрифта.

Кроме того, шрифты можно просмотреть с помощью щелчка правой кнопкой мыши по эскизу шрифта и выбора в контекстном меню пункта **Открыть**.

Настройка размера эскизов

- Перетащите регулятор **Масштаб** влево, чтобы уменьшить размер эскизов, или вправо — чтобы увеличить их размер.

Использование содержимого

Если требуется просмотреть или изменить файл, прежде чем внедрить его в проект, можно открыть файл в CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT или в связанном с ним приложении.

Содержимое можно вставить в документ. Изображения с интернет-сайтов, например Flickr, могут подпадать под действие законов об авторском праве и иметь ограничения на использование. Такие изображения, также называемые «изображениями-заготовками», часто имеют низкое разрешение или защищены водяным знаком. Для использования изображений-заготовок необходимо сначала обратиться к владельцу, чтобы узнать, есть ли у вас права на их использование, и приобрести их в случае необходимости. Затем можно заменить изображения-заготовки в документе приобретенными изображениями полноценного качества. Доступен просмотр списка всех изображений-заготовок в документе.

Открытие файла

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT .
2. Поиск и просмотр содержимого.
3. Выберите эскиз, а затем выберите действие из следующей таблицы.

Цель	Действие
Открытие файла при помощи окна настройки CONNECT	Выполните одно из следующих действий. • В полнофункциональном представлении нажмите кнопку **Открыть** . • В представлении с одной областью нажмите кнопку **Команды файла** и щелкните пункт **Открыть**.
Открытие файла при помощи окна настройки **Лоток**	Нажмите кнопку **Открыть** .

Можно также открыть файл, щелкнув его правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню необходимую команду.

Можно открыть несколько выбранных файлов.

Вставка файла в активный документ

Цель	Действие
Вставка файла в активный документ при помощи окна настройки CONNECT	Выполните одно из следующих действий. • Перетащите файл из области просмотра окна настройки CONNECT в активный документ.

Цель	Действие
	• В представлении с одной областью выберите файл в области просмотра, нажмите кнопку **Команды файла**, щелкните **Импорт**, а затем щелкните документ. • В полнофункциональном представлении выберите файл в области просмотра, нажмите кнопку **Импорт**, а затем щелкните документ.
Вставка файла в активный документ при помощи окна настройки **Лоток**	Выберите файл и нажмите кнопку **Импорт** в окне настройки **Лоток**.

Можно также вставить файл в активный документ, перетащив файл из области просмотра или окна настройки **Лоток** в активный документ.

Можно также вставить файл в активный документ, щелкнув правой кнопкой мыши по файлу в области просмотра и выбрав команду импорта.

Можно вставить несколько выбранных файлов.

Проверка, приобретение и замена изображения-заготовки

1. В документе выберите изображение-заготовку и нажмите кнопку **Открыть источник заготовки** на панели инструментов, которая отобразится под изображением-заготовкой.
2. На веб-сайте поставщика интернет-содержимого просмотрите информацию об авторском праве и ограничениях на использование изображений и в случае необходимости приобретите права на них.
3. В документе выберите изображение-заготовку и нажмите кнопку **Заменить заготовку** на панели инструментов, которая отобразится под изображением-заготовкой.
4. Перейдите к приобретенному изображению и нажмите кнопку **OK**.

Преобразования изображения-заготовки, такие как масштабирование, поворот и изменение размера, сохраняются в итоговом изображении. Специальные эффекты и корректировки изображений не сохраняются.

Можно также получить доступ к командам **Открыть источник изображения-заготовки** и **Заменить изображение-заготовку**, щелкнув изображение-заготовку правой кнопкой.

Просмотр списка всех изображений-заготовок в документе

- Откройте документ и выполните одно из следующих действий.
  - Выберите **Файл** ▸ **Печать**, перейдите на вкладку **Подготовка** (**Проблемы**) и нажмите на надпись **Некоторые изображения могут быть защищены авторским правом и иметь ограничения на использование**.
  - Выберите **Файл** ▸ **Свойства документа**.

Можно также просмотреть список всех изображений-заготовок в подготовительных сводках при экспорте документа в файл PDF.

Установка шрифтов

Можно установить найденные шрифты, а также семейства шрифтов.

Для получения сведений о поиске шрифтов см. разделы «Обзор содержимого» на стр. 118 и «Поиск содержимого» на стр. 118.

Установка шрифтов

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT .
2. Найдите шрифт, который требуется установить.
3. Выполните одно из следующих действий.
   - На панели просмотра щелкните правой кнопкой мыши эскиз шрифта и выберите **Установить**.

   Флажок, отображаемый в правом нижнем углу эскиза шрифта, говорит о том, что шрифт установлен.
   - Чтобы установить семейство шрифтов, щелкните правой кнопкой мыши значок шрифта и выберите пункт **Установить семейство шрифтов**.



Чтобы установить шрифт из коллекции Контент-центра, необходимо выполнить вход в систему под учетной записью corel.com и пройти проверку подлинности продукта.



Чтобы удалить шрифт, щелкните правой кнопкой мыши значок шрифта и выберите пункт **Удалить**.

Для установки или загрузки онлайн-шрифтов также можно использовать Corel Font Manager. Установленные шрифты становятся доступными для всех приложений на компьютере. Загруженные шрифты можно использовать только в CorelDRAW Graphics Suite.

Управление содержимым

Содержимое можно систематизировать с помощью лотков или путем добавления файлов в определенные папки на компьютере.

В лотке можно собирать содержимое из разных папок. К файлам в лотке можно обращаться, но в действительности они остаются в своем исходном местоположении. Содержимое можно добавлять в лоток и удалять из него. Лоток является общим для CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT и Corel CONNECT. Можно также открывать файлы из лотка, что упрощает их предварительный просмотр.

Лотки можно переименовывать, чтобы их имена были содержательными. Во время работы с несколькими лотками можно временно закрыть некоторые лотки, чтобы избежать беспорядка. Лотки можно легко открыть повторно, когда они потребуются. Кроме того, можно загрузить файл лотка, который отсутствует в списке доступных лотков. Лоток можно удалить в любое время.

Добавление содержимого в лоток

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT .
2. Поиск и просмотр содержимого.
3. Выберите один или несколько эскизов в области просмотра и перетащите их в лоток.

   Если необходимо открыть файл в лотке, дважды щелкните его эскиз.



Кроме того, можно перетащить содержимое из папки на компьютере в лоток.

Добавление содержимого в папку

- Выберите один или несколько эскизов в области просмотра и перетащите их в папку области **Избранные папки**, **Папки** или в любую другую папку на компьютере.



Содержимое можно перетащить из лотка в папку.

Удаление содержимого из лотка

- Выберите один или несколько эскизов в лотке и нажмите кнопку **Удалить из лотка** .

Создание лотка

- Нажмите кнопку **Добавить лоток** , расположенную в правом нижнем углу панели лотка.

  По умолчанию лотки сохраняются в папку **Мои документы\Corel\Corel Content\Trays**.



Лотки, содержащие только интернет-содержимое, можно отправить по электронной почте.

Работа с лотками

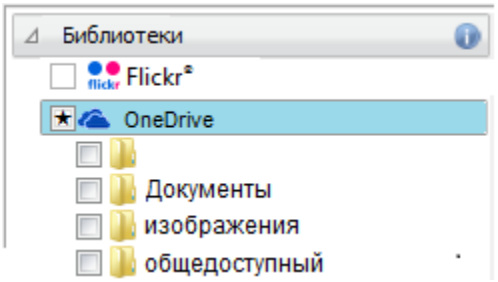
Цель	Действие
Выбор лотка	Перейдите на вкладку лотка.
Переименование лотка	Щелкните правой кнопкой мыши вкладку лотка, выберите пункт **Переименовать** и задайте новое имя лотка.
Открытие лотка	Щелкните стрелку **Все лотки** и выберите лоток. Рядом с именем открытого лотка отображается флажок.
Закрытие лотка	Щелкните правой кнопкой мыши вкладку лотка и выберите **Закрыть**.
Загрузка файла лотка	Щелкните стрелку **Все лотки**, выберите **Открыть файл лотка** и перейдите к файлу лотка.
Удаление лотка	Щелкните правой кнопкой мыши вкладку лотка и выберите команду **Удалить**.

Можно также закрыть и удалить выбранный лоток с помощью меню **Все лотки**.

Синхронизация лотков с OneDrive

Для доступа к содержимому с других компьютеров или мобильных устройств лотки можно синхронизировать с OneDrive. Для использования этой функции требуется учетная запись OneDrive. После входа в учетную запись все папки OneDrive отобразятся на панели **Библиотеки** в CONNECT. Вы сможете просматривать содержимое этих папок в области просмотра.

При удалении файлов из лотков они также будут удалены из OneDrive во время синхронизации.



После входа в учетную запись папки OneDrive пользователя отображаются в области Библиотеки.

Лотки сохраняются в папке **Документы\Corel\Corel Content\Trays**. Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся лотки. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение расположений содержимого» на стр. 127.

Каждый лоток сохраняется как отдельная папка. Если лотки еще не синхронизированы с OneDrive, то в каждой папке в лотке содержатся ярлыки к файлам, которые были добавлены в лоток, тогда как фактические файлы остаются в своем исходном местоположении. Однако при синхронизации лотков с OneDrive все файлы, добавленные в лотки, копируются из своих исходных местоположений в соответствующую папку лотка.

При синхронизации лотков с OneDrive синхронизированные файлы отображаются в следующей папке OneDrive: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Синхронизация лотков с OneDrive

1. Выберите **Файл** ▸ **Поиск содержимого**, чтобы открыть окно настройки CONNECT .
2. Выберите **OneDrive** на панели **Библиотеки**.
3. По запросу выполните вход в систему.

   При первом входе появится запрос на предоставление доступа службе Corel Cloud к вашей учетной записи. Чтобы изменить эту настройку, выполните вход в учетную запись OneDrive в Интернете и укажите, какие приложения имеют доступ к учетной записи пользователя.
4. По запросу о включении синхронизации лотков нажмите кнопку **Да**.
5. Убедитесь, что установлен флажок **Включить синхронизацию лотков с OneDrive на этом компьютере**, и выберите параметр в списке **Частота синхронизации**.

   Папки OneDrive и их содержимое отображаются в области просмотра.

Дополнительные возможности

Выгрузка файлов в OneDrive	Перетащите файлы в папку OneDrive из области просмотра или с рабочего стола.

Дополнительные возможности

	Можно также перетаскивать файлы в лоток. Если лотки синхронизируются, файлы в лотке автоматически выгружаются в OneDrive.
Импорт файлов из OneDrive в документ	Выберите файл в области просмотра и нажмите кнопку **Импорт**  или перетащите файл в открытый документ CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT.
Удаление файлов из синхронизированной папки OneDrive	Выберите файл в лотке и нажмите кнопку **Удалить из лотка**  При синхронизации лотка файл удаляется из синхронизированного местоположения в OneDrive. При удалении файла из синхронизированной папки OneDrive файл из локальной папки в лотке перемещается в корзину во время следующей синхронизации лотков.
Доступ к OneDrive в Интернете	В области просмотра щелкните правой кнопкой мыши файл или папку OneDrive и выберите пункт **Открыть исходное местоположение** в контекстном меню. В браузере открывается страница OneDrive, где можно управлять файлами и папками OneDrive.
Просмотр свойств файла в папке OneDrive	Щелкните правой кнопкой файл, затем щелкните **Свойства**.
Просмотр свойств папки OneDrive	Щелкните правой кнопкой мыши пустое пространство в области просмотра, затем щелкните **Свойства**.
Выход из OneDrive	На панели **Библиотеки** нажмите кнопку **Настроить библиотеки содержимого** и щелкните **Выйти** в области **OneDrive**.



Если лотки синхронизируются и имеется конфликт между двумя файлами с одним и тем же именем, сохраняются оба файла, а к имени второго файла добавляется число.

Если синхронизация лотков отключена, папки OneDrive все равно отображаются в Corel CONNECT, а также доступны функции выгрузки и загрузки файлов.

Значки вкладок лотка указывают состояние синхронизации лотка: не в сети , ошибка , синхронизация  или синхронизировано .

Включить и отключить синхронизацию лотков можно непосредственно в Лоток. Для этого нажмите на стрелку **Все лотки** в левом нижнем углу, а затем выберите **Синхронизировать с** ▸ **OneDrive**.

Изменение расположений содержимого

Заливки, шрифты, списки изображений, рамки фотографий, шаблоны и лотки сохраняются в папках **Документы\Corel\Corel Content\[Тип содержимого]**. Можно изменить расположение некоторых или всех этих файлов содержимого с помощью просмотра разных папок. Например, можно выбрать сохранение шаблонов и шрифтов в новом расположении, но оставить другие файлы содержимого в папке **Документы\Corel\Corel Content**.

При изменении расположения содержимого можно переместить файлы содержимого из старого расположения в новое.

В диалоговом окне **Параметры** можно сбросить одно или несколько расположений до их папок по умолчанию. Также можно сбросить все расположения содержимого при сбросе приложения до параметров по умолчанию, нажав и удерживая клавишу **F8** во время запуска. С помощью данного метода все файлы, сохраненные в пользовательских расположениях, остаются без изменений. Чтобы восстановить пользовательские расположения содержимого, необходимо снова перейти к соответствующим папкам.

Изменение расположения содержимого

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Общие** выберите пункт **Местоположения файлов**.
3. Нажмите расположение для изменения, затем нажмите кнопку **Обзор** ■■■ справа от пути к файлу.
4. В диалоговом окне **Обзор папок** перейдите к требуемой папке.
   Для перемещения файлов содержимого, сохраненных в старом расположении, в новое нажмите кнопку **Да** в диалоговом окне **Перемещение содержимого**.

Дополнительные возможности

Сброс расположения отдельного типа содержимого	Нажмите на имя типа содержимого и выберите **Сброс**.
Сброс расположений нескольких типов содержимого	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выберите требуемые типы содержимого, затем нажмите кнопку **Сброс**.

Типы содержимого

Типы содержимого включают шрифты, рисунки, фотографии, интерактивные рамки, векторные узоры, растровые узоры, фоторамки, списки изображений и другие.

Образцы шрифтов

Lorem ipsum Lorem ipsum

Образцы картинок



Образцы фотографий



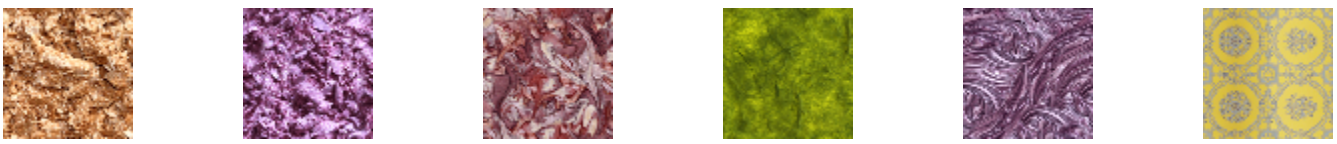
Образцы интерактивных рамок



Образцы векторных узоров



Образцы растровых узоров



Образцы фоторамок



Образцы списков изображений





Сенсорные устройства и круговые манипуляторы

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Использование сенсорных функций» (стр. 131)
- «Использование круговых манипуляторов» (стр. 133)

Сведения об использовании пера и стилуса в Corel PHOTO-PAINT см. в разделе «Использование перьев и устройств, чувствительных к нажиму» на стр. 353.

Использование сенсорных функций

Corel PHOTO-PAINT поддерживает управление жестами, сенсорное рабочее пространство и автоматическое переключение рабочих пространств для максимального использования возможностей сенсорных устройств.

Жесты

На сенсорном устройстве можно использовать стандартные жесты для прокрутки, изменения масштаба и панорамирования, а также для доступа к инструментам в выпадающих меню. В следующей таблице содержится информация по выполнению стандартных задач с помощью жестов.

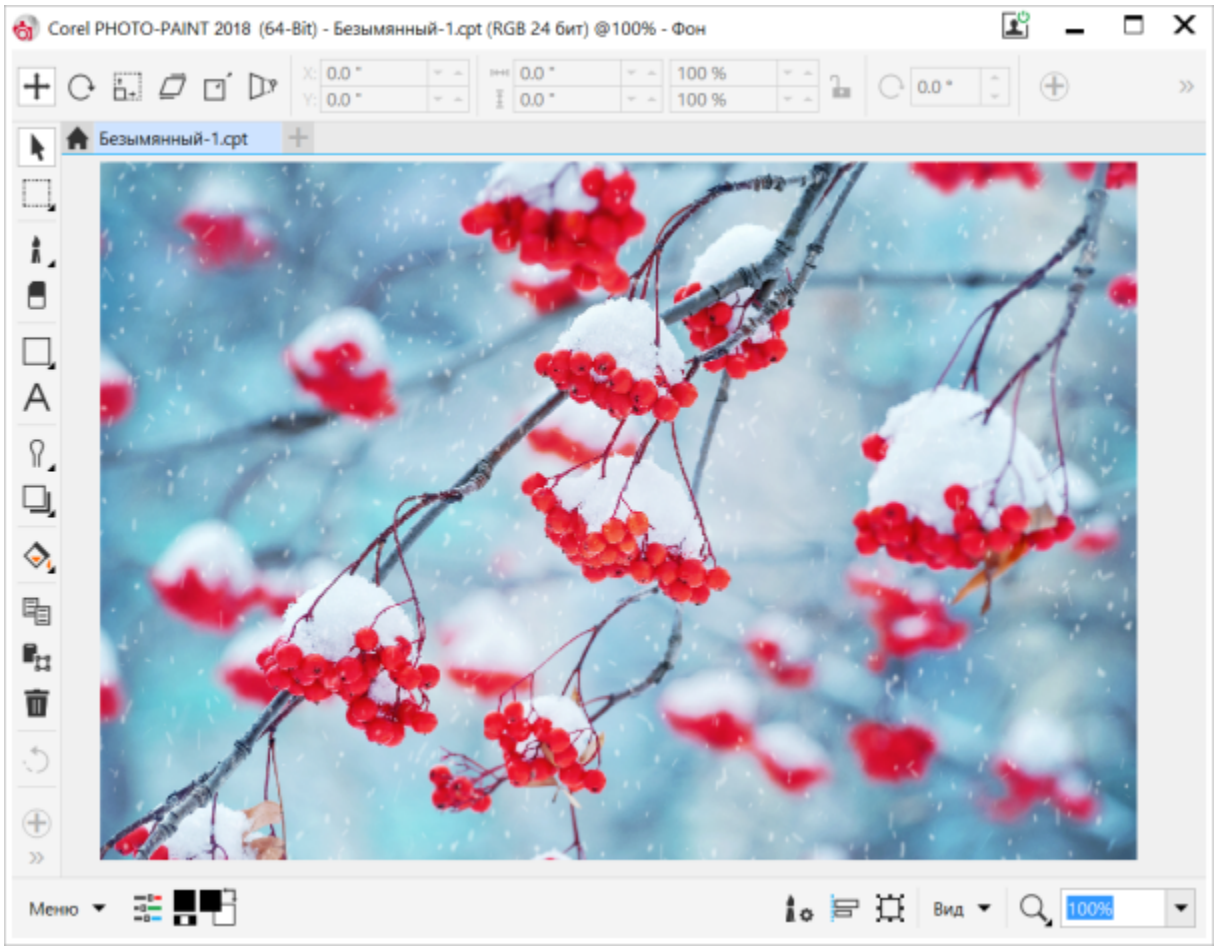
Цель	Действие...
Просмотр документа с помощью прокрутки	Коснитесь экрана двумя пальцами и переместите их в том направлении, куда нужно прокрутить документ.
Увеличение и уменьшение масштаба	Разведите два пальца, чтобы увеличить масштаб, и сведите их вместе, чтобы уменьшить.
Использование инструментов из выпадающего меню	В наборе инструментов коснитесь кнопки выпадающего меню, а затем выберите необходимый инструмент.

Сенсорное рабочее пространство

Сенсорное рабочее пространство оптимизировано для сенсорных устройств и идеально подходит для работы вне рабочего места и создания набросков. Оно дает возможность выполнять задачи, используя касания, манипуляторы Surface Dial и стилус, без помощи мыши и клавиатуры.

Пользовательский интерфейс сенсорного рабочего пространства хорошо организован. В нем отображаются только те инструменты и команды, которые скорее всего понадобятся на планшете. Сенсорное рабочее пространство отличается от других рабочих пространств следующими аспектами.

- Кнопки и другие элементы интерфейса крупнее, чтобы было удобно их касаться.
- Набор инструментов включает только те инструменты, которые скорее всего будут часто использоваться.
- В наборе инструментов доступны команды «Отменить» и «Вернуть», а также «Копировать», «Вставить» и «Удалить».
- Строка меню убрана из верхней части основного окна. Команды меню доступны при нажатии кнопки меню в нижнем левом углу строки состояния.
- В строке состояния можно быстро изменить масштаб, а также найти часто используемые команды и окна настройки.



Сенсорное рабочее пространство в Corel PHOTO-PAINT

Переключение между сенсорным и стандартным рабочими пространствами

Режим планшета — функция Windows, которая оптимизирует интерфейс для сенсорных устройств. Обычно режим планшета активируется при отсоединении планшета от базы. На базе планшет находится в классическом режиме. Программа Corel PHOTO-PAINTв Windows 10 автоматически переключается на сенсорное рабочее пространство при включении режима планшета. При отключении режима планшета приложение переключается на стандартное рабочее пространство.

Можно выбрать рабочее пространство для классического режима и для режима планшета. Кроме того, можно отключить автоматическое переключение режимов.

Кроме того, для адаптации к рабочему процессу можно отобразить и скрыть линейки отдельно для режима рабочего стола и режима планшета. Дополнительные сведения см. в разделе «Отображение и скрытие линеек для режимов рабочего стола и планшета» на стр. 96.

Также как и другие рабочие пространства, сенсорное рабочее пространство можно выбрать в меню **Окно** ▸ **Рабочее пространство**.

Настройка параметров переключения между режимом планшета и режимом рабочего стола

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Режим планшета**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие...
Включите или отключите автоматическое переключение рабочего пространства между режимами планшета и классическим режимом	Поставьте или уберите флажок **Автоматически переключать рабочие пространства в режиме планшета и классическом режиме**. Автоматическое переключение не поддерживается в Windows 8 и Windows 7. Переключение в режим планшета необходимо выполнить вручную (**Окно** ▸ **Рабочее пространство**).
Установка рабочего пространства для режима планшета	Выберите рабочее пространство в списке **Режим планшета**.
Установка рабочего пространства для классического режима	Выберите рабочее пространство в списке **Классический режим**.

Выбор сенсорного рабочего пространства

- Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** ▸ **Сенсорное** ▸ **Сенсорное**.

Использование круговых манипуляторов

CorelDRAW Graphics Suite позволяет использовать преимущества манипулятора Microsoft Surface Dial, чтобы вы могли оптимизировать рабочий процесс и сосредоточиться на творческих аспектах работы. Использовать круговой манипулятор лучше вместе со стилусом, так как это улучшает естественность и эргономичность рисования и дизайна. Пока вы одной рукой создаете наброски и элементы дизайна, второй рукой можно одновременно переключаться между задачами.

Круговой манипулятор можно использовать в двух режимах: внеэкранном (манипулятор располагается на столе) и экранном (манипулятор положен непосредственно на экран). В Corel PHOTO-PAINT экранный и внеэкранный режимы работы кругового манипулятора не различаются. В обоих режимах в экранном интерфейсе доступны следующие команды: Отмена, Масштаб и Порядок объектов.

Для получения сведений о настройке кругового манипулятора см. инструкции производителя.

Внеэкранный режим

Когда круговой манипулятор находится не на экране, при помощи экранного интерфейса можно увеличивать и уменьшать изображения и отменять и восстанавливать действия. Также теперь можно изменять порядок объектов, перетаскивая выбранные объекты вперед или назад по отношению к другим объектам.

Использование кругового манипулятора во внеэкранном режиме

1. Прижмите круговой манипулятор к экрану, чтобы вызвать экранное меню, и затем отпустите его.
2. Поверните круговой манипулятор, чтобы выбрать в экранном меню одну из следующих команд, и нажмите на манипулятор.
   - **Масштаб**: позволяет выполнять масштабирование.
   - **Отмена**: позволяет отменять и восстанавливать выполненные действия.
   - **Порядок объектов**: позволяет изменять порядок расположения объектов, перемещая выбранный объект выше или ниже.
3. Для выполнения нужной операции поверните круговой манипулятор по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Редактирование изображений

Изменение размеров изображения, разрешения и размера бумаги..... 137

Обрезка, совмещение, масштабирование и изменение ориентации..... 141

Ретуширование.....157

Настройка цвета и тона.....173

Работа с линзами.....191

Изменение формы областей изображения..... 199



Изменение размеров изображения, разрешения и размера бумаги

Можно изменить размеры и разрешение изображения. Можно также изменить размер границы листа, окружающей изображение.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Изменение размеров изображения» (стр. 137)
- «Изменение разрешения изображения» (стр. 138)
- «Изменение размера бумаги» (стр. 140)

Размер изображения можно также изменить путем удаления ненужных областей или объединения нескольких изображений. Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка, совмещение, масштабирование и изменение ориентации» на стр. 141.

Изменение размеров изображения

Физические размеры изображений можно изменять путем увеличения или уменьшения их высоты и ширины. При увеличении размеров изображения приложение добавляет новые пиксели между существующими, их цвета определяются цветами соседних пикселей. При значительном увеличении размеров изображений они могут отображаться в растянутом и пикселизированном виде.

Размер изображения на экране зависит от высоты и ширины изображения в пикселях, от уровня масштабирования и от настроек монитора. Поэтому на экране размер изображения может отличаться от размера напечатанного изображения.



Высоту и ширину изображения можно изменить без изменения разрешения. Слева направо: изображение меньшего размера, исходное изображение, изображение большего размера.

Изменение размеров изображения

1. Выберите **Изображение** ▸ **Изменить разрешение**.
2. Установите любой из следующих флажков.
   - **Со сглаживанием**: сглаживание границ изображения.
   - **Сохранить пропорции**: исключение искажения благодаря сохранению соотношения ширины и высоты изображения.
3. В области **Размер изображения** введите значения в одном из указанных полей.
   - **Ширина** и **Высота**: указываются размеры изображения.
   - **% ширины** и **% высоты**: изменение размера изображения в процентном отношении к оригиналу.

Для получения лучших результатов при изменении размеров изображения рекомендуется использовать значения ширины и высоты, кратные исходным. Например, при уменьшении изображения на 50 % оно выглядит лучше, чем при уменьшении размера на 77 %. При уменьшении изображения на 50 % приложение удаляет каждый второй пиксель. Чтобы уменьшить изображение на 77 %, приложение должно удалять пиксели в произвольном порядке.

Изменение разрешения изображения

Разрешение изображения можно изменить, чтобы уменьшить или увеличить размер файла. При печати изображения разрешение определяется количеством точек на дюйм (т/д). Выбранное разрешение зависит от вывода изображения. Как правило, изображения, созданные только для отображения на экранах компьютеров, имеют разрешение 96 или 72 т/д, а изображения, созданные для использования в Интернете, — разрешение 72 т/д. Изображения, создаваемые для печати на настольных принтерах, обычно имеют разрешение 150 т/д, а изображения для профессиональной печати — 300 т/д или выше.

Увеличение разрешения

В изображениях с высоким разрешением размер пикселей меньше, а плотность расположения выше, чем в изображениях с более низким разрешением. При повышающей дискретизации увеличивается разрешение изображения путем добавления большего количества пикселей на единицу измерения. В результате интерполяции новых пикселей на основе цветов соседних пикселей качество изображения может ухудшиться, поскольку такой алгоритм интерполяции предполагает простое распределение информации об исходных пикселях. Повышающую дискретизацию нельзя использовать для создания деталей и плавных цветовых переходов в областях, где изначально не было деталей и цветовых переходов. При увеличении разрешения изображения его размер на экране увеличивается. По умолчанию при печати изображение сохраняет исходный размер.

Для увеличения разрешения цифровых изображений можно использовать подключаемый модуль PhotoZoom, позволяющий создавать более контрастные и четкие изображения увеличенного размера.

Уменьшение разрешения

При субдискретизации уменьшается разрешение изображения путем удаления определенного количества пикселей на единицу измерения. Этот метод дает лучшие результаты, чем применение повышающей дискретизации. Для достижения лучших результатов рекомендуется выполнять субдискретизацию после коррекции цвета и тона изображения и перед повышением резкости. Для получения дополнительных сведений о коррекции и повышении резкости изображений см. разделы «Настройка цвета и тона» на стр. 173 и «Ретуширование» на стр. 157.



Можно одновременно изменить разрешение и размер изображения. Слева направо: субдискретизированное изображение, исходное изображение, изображение с применением повышающей дискретизации.

Изменение разрешения изображения

1 Выберите **Изображение** ▸ **Изменить разрешение**.

2 Установите любой из следующих флажков.

- **Одинаковые значения**: установка одинаковых значений в полях **По горизонтали** и **По вертикали**.
- **Со сглаживанием**: сглаживание границ изображения.
- **Сохранять размер файла**: сохранение размера файла на жестком диске при изменении разрешения изображения.

3 В области **Разрешение** введите значения в следующих полях.

- **По горизонтали**
- **По вертикали**

При изменении разрешения изображения с помощью пикселей его размер также изменяется.

Флажок **Одинаковые значения** отображается серым, если установлен флажок **Сохранить пропорции**.

Получение доступа к PhotoZoom

1 Щелкните **Файл** ▸ **Экспорт для** ▸ **PhotoZoom [версия]**.

2 Следуйте указаниям в диалоговом окне PhotoZoom [версия].

Чтобы использовать подключаемый модуль PhotoZoom, сначала следует загрузить его в окне **Дополнительно**. Дополнительные сведения см. в разделе «Доступ к диалоговому окну «Дополнительно»» на стр. 112.

Более подробная информация об использовании PhotoZoom содержится в справке программы PhotoZoom.

Изменение размера бумаги

При изменении размера бумаги можно изменять размеры печатаемой области, в которой находится изображение и бумага. При изменении размера бумаги увеличивается или уменьшается граница окрашиваемого листа, а не размеры исходного изображения. Однако если уменьшить размер бумаги так, что ее высота и ширина окажутся меньше размеров исходного изображения, исходное изображение будет обрезано.



Можно изменить размер листа вокруг исходного изображения.

Изменение размера бумаги

1. Выберите **Изображение** ▸ **Размер бумаги**.
2. Выберите единицы измерения из списка, приведенного рядом с полем **Ширина**.
3. Введите значения в следующих полях.
   - **Ширина**
   - **Высота**

   Если необходимо заблокировать соотношение размеров бумаги, нажмите кнопку **Блокировка** .



Обрезка, совмещение, масштабирование и изменение ориентации

Изображение можно обрезать, удалив ненужные области, или объединить несколько изображений в одно большое. Масштаб изображения можно изменить с помощью Smart Carver™, а ориентацию изображения — путем переворота или вращения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Обрезка изображений» (стр. 141)
- «Объединение изображений» (стр. 143)
- «Масштабирование изображений с помощью Smart Carver» (стр. 145)
- «Выпрямление изображений» (стр. 148)
- «Интерактивное выпрямление изображений и объектов с помощью инструмента «Выпрямление»» (стр. 150)
- «Коррекция искажений перспективы» (стр. 152)
- «Поворот и переворот изображений» (стр. 155)

Обрезка изображений

Чтобы удалить ненужные области и улучшить композицию изображения, его можно обрезать. Можно выбрать прямоугольную область, которую нужно сохранить, и удалить остальную часть изображения. В результате размер файла изображения уменьшается без изменения разрешения.



Инструмент обрезки позволяет удалять ненужные области изображений.

Можно также легко обрезать изображение по окружающему его одноцветному краю, например по белому полю вокруг старой фотографии.

Corel PHOTO-PAINTB программе можно также выполнять обрезку вокруг редактируемой области маски, однако в любом случае окончательное изображение будет иметь прямоугольную форму. Для получения дополнительных сведений о масках см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Можно изменить размер изображения и без удаления или добавления областей изображения путем изменения размеров изображения и разрешения. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение размеров изображения, разрешения и размера бумаги» на стр. 137.

Обрезка изображения

1. Выберите инструмент **Обрезка** .
2. Перетащите прямоугольник, чтобы выбрать область изображения.
3. Дважды щелкните внутри области обрезки.

Дополнительные возможности

Увеличение или уменьшение области обрезки	Перетащите маркеры обрезки.
Перемещение области обрезки	Щелкните внутри области обрезки и перетащите ее.
Выравнивание области обрезки путем ее поворота	Щелкните внутри области обрезки для отображения маркеров поворота . Перетащите маркеры поворота, чтобы выровнять область обрезки с областью изображения, которую необходимо обрезать.
Расширение области обрезки за пределы исходного изображения	Выберите **Изображение** ▸ **Обрезать** ▸ **Расширить область обрезки**, а затем перетащите маркер обрезки за пределы изображения.
Изменение разрешения области обрезки	Выберите значение в списке **Разрешения обрезки** на панели свойств.

Дополнительные возможности

	Этот параметр позволяет задать новое разрешение для обрезанного изображения. Например, можно обрезать высококачественную фотографию до нужного размера и изменить разрешения на 96 т/дюйм чтобы подготовить обрезанную фотографию к публикации в Интернете.
Изменение ориентации области обрезки	Нажмите кнопку **Изменить ориентацию** на панели свойств.



Можно скрыть наложение обрезки для просмотра обрабатываемого изображения, нажав для этого **Изображение** ▸ **Обрезать** ▸ **Наложение обрезки**.

Область изображения можно обрезать также, выбрав инструмент **Обрезка** и введя значения в поля **размера** и **расположения** на панели свойств.

Обрезка изображения по цвету края

1. Выберите **Изображение** ▸ **Обрезать** ▸ **Обрезать по цвету края**.
2. Выберите один из следующих параметров.
   - **Фон:** обрезка цвета, указанного для образца цвета **фона** в области управления цветом набора инструментов.
   - **Передний план**: обрезка цвета, указанного для образца цвета **Передний план** в области управления цветом набора инструментов.
   - **Другой**: обрезка цвета, выбранного с помощью меню выбора цвета или инструмента **Пипетка**.
3. В области **Допуск** выберите один из следующих параметров.
   - **Обычный**: определение отклонения цвета по разнице между значениями оттенков соседних пикселей.
   - **Режим HSB**: определение отклонения цвета по разнице между уровнями оттенка, насыщенности и яркости соседних пикселей.
4. С помощью регулятора **Допуск** задайте отклонение для цвета, по которому необходимо выполнить обрезку.

Для успешного удаления цвета края, возможно, придется испробовать несколько положений регулятора **Допуск**.

Обрезка по редактируемой области маски

1. Определите редактируемую область изображения.
2. Выберите **Изображение** ▸ **Обрезать** ▸ **Обрезать по маске**.



Чтобы получить дополнительные сведения об определении редактируемых областей, см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Объединение изображений

Объединение изображений позволяет плавно соединять двухмерные изображения. Например, можно отсканировать большое изображение по частям, затем наложить части и совместить.



Несколько изображений можно объединить в одно большое. Данное изображение было отсканировано по частям, которые затем были объединены.

В программе Corel PHOTO-PAINT можно объединять несколько изображений интерактивно. Для более точного позиционирования можно выбирать, перемещать и поворачивать изображения, а также изменять их вид. Если при позиционировании изображений перекрывающиеся области выделены черным цветом, края совмещены правильно. Объединенные изображения можно сохранить как одно ровное изображение или как объекты, которые можно продолжить редактировать по отдельности.

Можно объединять изображения во всех цветовых режимах, кроме черно-белого, двухцветного, оттенков серого (16 бит), RGB (48 бит) и многоканального. Если в выбранных изображениях используется один цветовой режим, кроме цветового режима палитры, то в новом файле будет использоваться тот же режим. Если выбранные файлы имеют разные цветовые режимы или все находятся в цветовом режиме палитры, то новый файл будет иметь режим RGB. Для получения дополнительных сведений о цветовых режимах см. раздел «Изменение цветовых режимов» на стр. 231.

Объединение нескольких изображений

1. Откройте изображения, которые необходимо объединить.
2. Выберите **Изображение** ▸ **Объединить**.
3. Выберите имя файла в списке **Исходные файлы**, затем нажмите кнопку **Добавить**.
   Если нужно выбрать все открытые изображения, нажмите кнопку **Добавить все**.
4. Чтобы изменить положение изображения в списке **Исходные файлы**, щелкните имя файла, затем нажмите одну из следующих кнопок.
   - Кнопка **Вверх**
   - Кнопка **Вниз**
5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. В диалоговом окне **Объединение изображений** нажмите инструмент **Выбор** .
7. В окне объединения изображений перетащите изображение, чтобы выровнять его с другим.
   Повторяйте процедуру, пока не будут выровнены все изображения.
8. Введите значение в поле **Перетекание изображений**, чтобы определить число накладывающихся пикселей, использующихся для создания перетекания.
9. Выберите один из следующих параметров.
   - **Объединить с фоном**: создание одного ровного изображения.
   - **Создать объекты из изображений:** создание объединенного изображения, в котором каждое исходное изображение становится отдельным объектом. После этого можно настроить яркость и контрастность каждого объекта так, чтобы они совпадали.

Дополнительные возможности

Просмотр выравнивания изображения	Выберите инструмент **Проверка различий** . Перекрывающиеся области изображений будут выделены; правильно выровненные края изображения отобразятся черным цветом.
Поворот одного или нескольких выбранных изображений	Выберите инструмент **Поворот**  и перетащите изображение. Если необходимо повернуть изображение на определенный угол, введите значение в поле **Поворот изображения**.
Увеличение изображения для просмотра места соединения изображений	Выберите инструмент **Увеличение** , затем щелкните то место, которое необходимо просмотреть крупным планом.
Уменьшение	Выберите инструмент **Уменьшение**  и щелкните изображение.
Просмотр областей, выходящих за пределы окна объединения изображений	Выберите инструмент **Панорама**  и перетащите изображение.



Размер файла объединенных выровненных изображений меньше, чем размер файла объединенных изображений, содержащих отдельные объекты.



Для точного перемещения, поворота и просмотра изображений в окне объединения изображений воспользуйтесь клавишами **стрелок**, а также инструментами **Выбор**, **Поворот** и **Панорама**.

Масштабирование изображений с помощью Smart Carver

Smart Carver позволяет делать изображения уже, шире, короче или длиннее без искажения содержимого. Данная функция позволяет изменять пропорции без заметного изменения изображения благодаря автоматическому обнаружению и удалению областей изображения, обладающих малыми структурными деталями, или путем вставки фоновых пикселей. Можно также указать области изображения, которые должны быть сохранены или удалены вне зависимости от уровня детализации.



Smart Carver позволяет избирательно удалить или защитить области во время масштабирования изображения.

Кроме того, можно масштабировать изображение с помощью функции «Изменить разрешение». Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение размеров изображения, разрешения и размера бумаги» на стр. 137.

Масштабирование изображение с помощью Smart Carver

1. Выберите **Изображение** ▸ **Smart Carver.**
2. В области **Интеллектуальное вырезание** выполните одно или несколько заданий из таблицы, а затем нажмите кнопку **ОК**.

   Результаты действий отображаются в окне предварительного просмотра.

Цель	Действие
Установка ширины изображения (в пикселях)	Введите значение в поле **Ширина**. Минимальная ширина равна 10% от ширины исходного изображения. Максимальная ширина равна двойной ширине исходного изображения.
Установка высоты изображения (в пикселях)	Введите значение в поле **Высота**. Минимальная высота равна 10% от высоты исходного изображения. Максимальная высота равна двойной высоте исходного изображения.
Уменьшение ширины изображения с небольшим приращением	Нажимайте кнопку **Сжать изображение по горизонтали** до тех пор, пока не будет достигнута необходимая ширина изображения.
Уменьшение высоты изображения с небольшим приращением	Нажимайте кнопку **Сжать изображение по вертикали** до тех пор, пока не будет достигнута необходимая высота изображения.
Увеличение ширины изображения с небольшим приращением	Нажимайте кнопку **Растянуть изображение по горизонтали** до тех пор, пока не будет достигнута необходимая ширина изображения.

Цель	Действие
Увеличение высоты изображения с небольшим приращением	Нажимайте кнопку **Растянуть изображение по вертикали** до тех пор, пока не будет достигнута необходимая высота изображения.

Значения параметров можно сохранить с помощью диалогового окна **Smart Carver**: нажмите кнопку **Сохранить заготовку** и введите имя в поле **Имя настройки**.

Удаление области при масштабировании изображения

1. Выберите **Изображение** ▸ **Smart Carver.**
2. В области **Удаление объекта** нажмите кнопку **Удалить** и задайте размер кисти в поле **Размер кончика**.
3. В окне предварительного просмотра закрасьте области изображения, которые необходимо удалить. Поверх выбранных областей отображается красное наложение.
4. Нажмите кнопку **Сжать автоматически по горизонтали** или **Сжать автоматически по вертикали**, чтобы масштабировать изображение и одновременно удалить область под красным наложением.
5. Нажмите кнопку **Слияние фона**, чтобы сгладить область обрезки и оставшиеся части изображения.

Дополнительные возможности

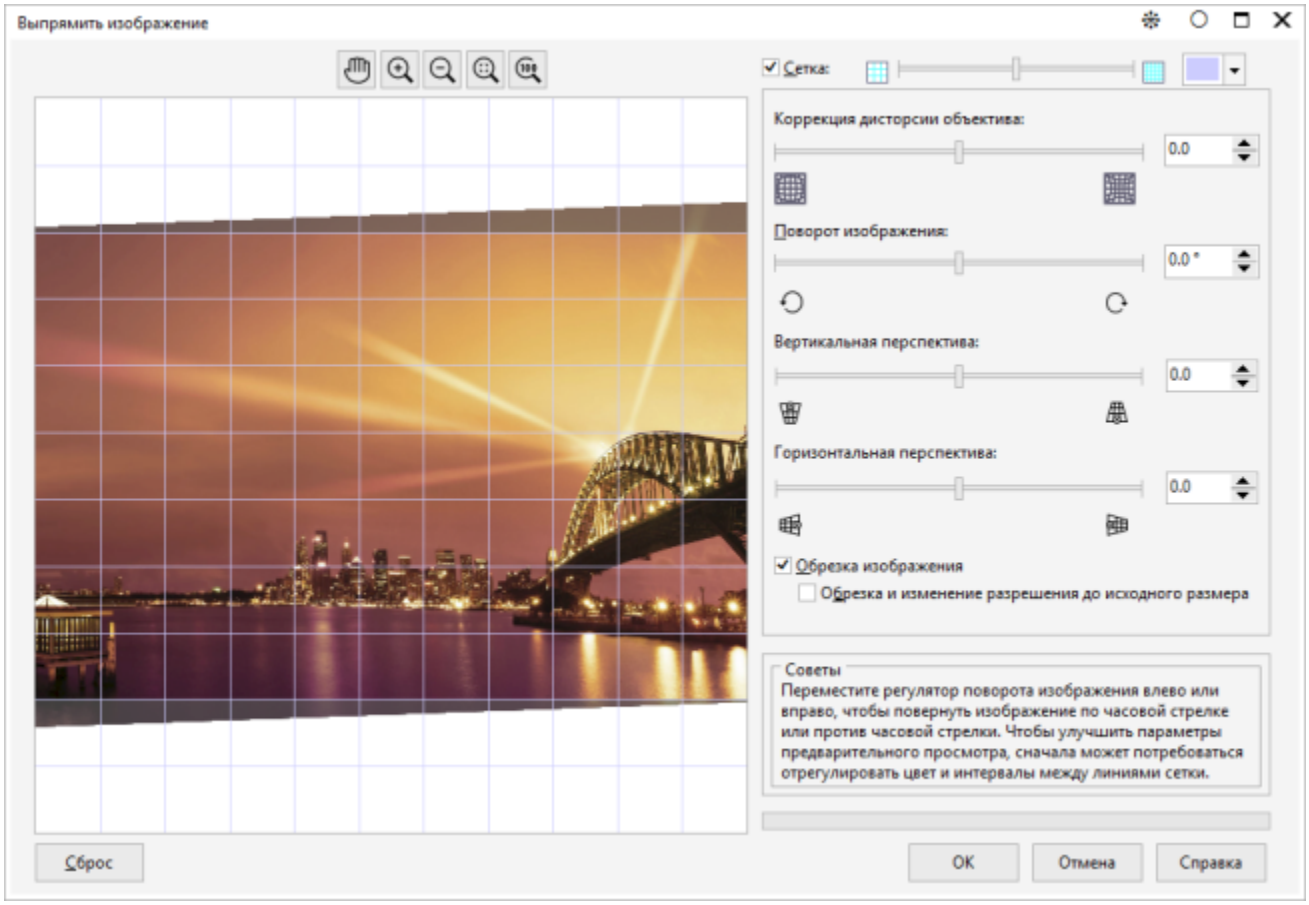
Защита области изображения	Нажмите кнопку **Сохранить** и закрасьте область изображения, которую необходимо защитить. Поверх выбранной области отображается зеленое наложение.
Коррекция защищаемой или удаляемой области путем удаления частей наложения выделения	Нажмите кнопку **Ластик** и перетащите части наложения выделения, которые необходимо удалить.
Скрытие наложения выбора в окне предварительного просмотра	Установите флажок **Скрыть маску**.
Отмена изменений в изображении и повторное редактирование	Нажмите кнопку **Сброс**.
Отмена последнего мазка или стирания кистью	Нажмите кнопку **Отменить**.
Инверсия последней операции «Отмена»	Нажмите кнопку **Повторить**.
Увеличение или уменьшение	Нажмите кнопку **Крупнее** или **Мельче** и щелкните в окне предварительного просмотра.

Дополнительные возможности

Просмотр области, выходящей за пределы окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Панорама** и перетащите в окно предварительного просмотра.
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **Вернуться к 100%** .
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты** .

Выпрямление изображений

В диалоговом окне **Выпрямить изображение** можно быстро выполнить выпрямление растровых изображений. Эта функция удобна при выпрямлении фотографий, снятых или сканированных под углом или содержащих искажения объектива.



Диалоговое окно Выпрямить изображение

Исправление искажения объектива камеры

При наличии фотографий, содержащих искажения объектива, рекомендуется начать с исправления искажения объектива. Можно исправить два типа искажений объектива, которые приводят к отображению прямых линий на фотографии

изогнутыми: бочкообразные и подушкообразные искажения. Бочкообразные искажения выглядят расширяющимися от центра. Подушкообразные искажения выглядят прогибающимися к центру.

Поворот и предварительный просмотр

В диалоговом окне **Выпрямить изображение** изображение можно поворачивать путем перемещения регулятора, путем ввода значения для угла поворота или с помощью клавиш со стрелками. Доступное значение, которое можно задать для угла поворота, составляет от -15° до 15°.

В окне предварительного просмотра отображаются результаты применяемых настроек. Если требуется изменить ориентацию изображения до его выпрямления, можно начать с поворота изображения на 90° по часовой или против часовой стрелки.

Сетка, отображаемая в окне предварительного просмотра, помогает при выпрямлении изображения. Для выполнения более точной настройки можно изменять размер ячеек сетки. Чтобы увеличить контрастность сетки по сравнению с цветами изображения, цвет сетки можно изменить. Сетку можно также скрыть, если требуется просмотреть полученный результат без нее. Кроме того, в окне предварительного просмотра можно изменять масштаб и выполнять панорамирование изображения, что помогает при оценке полученных результатов.

Обрезка

По умолчанию обрезка выпрямленного изображения выполняется по области обрезки, которая отображается в окне предварительного просмотра. Получившееся изображение имеет меньший размер, но при этом сохраняет пропорции исходного изображения. Ширину и высоту исходного изображения можно сохранить, выполнив его обрезку и изменив разрешение.

Можно также создать изображение под углом, отключив параметр обрезки, а затем с помощью инструмента **Обрезка** обрезав изображение в окне рисования. Если параметр обрезки отключен, выпрямленное изображение отображается на цветном фоне.

Выпрямление изображения

1. Выберите **Настройка** ▸ **Выпрямить изображение**.

   Если изображение содержит искажение объектива, переместите регулятор **Исправить искажение объектива** влево, чтобы устранить бочкообразное искажение, или вправо, чтобы устранить подушкообразное искажение.
2. Переместите регулятор **поворота изображения** или введите значение от **15** до **-15** в поле **Поворот изображения**.
3. При необходимости переместите регулятор **Сетка**, чтобы настроить размер ячеек сетки.
4. Чтобы обрезать и выпрямить изображение, установите флажок **Обрезка изображения**.

   Обрезка изображения выполняется в целях сохранения пропорций исходного изображения, и размер получившегося изображения меньше, чем размер исходного изображения.

   Если требуется сохранить ширину и высоту исходного изображения, установите флажок **Обрезка и изменение разрешения до исходного размера**. Разрешение полученного изображения будет изменено.

Дополнительные возможности

Изменение цвета сетки	Выберите цвет в меню выбора цвета **Сетка**.
Выравнивание области изображения по линиям сетки	Используя инструмент **Панорама** , перетаскивайте изображение, пока оно не будет выровнено по линиям сетки. Инструмент **Панорама** можно использовать только после увеличения изображения.

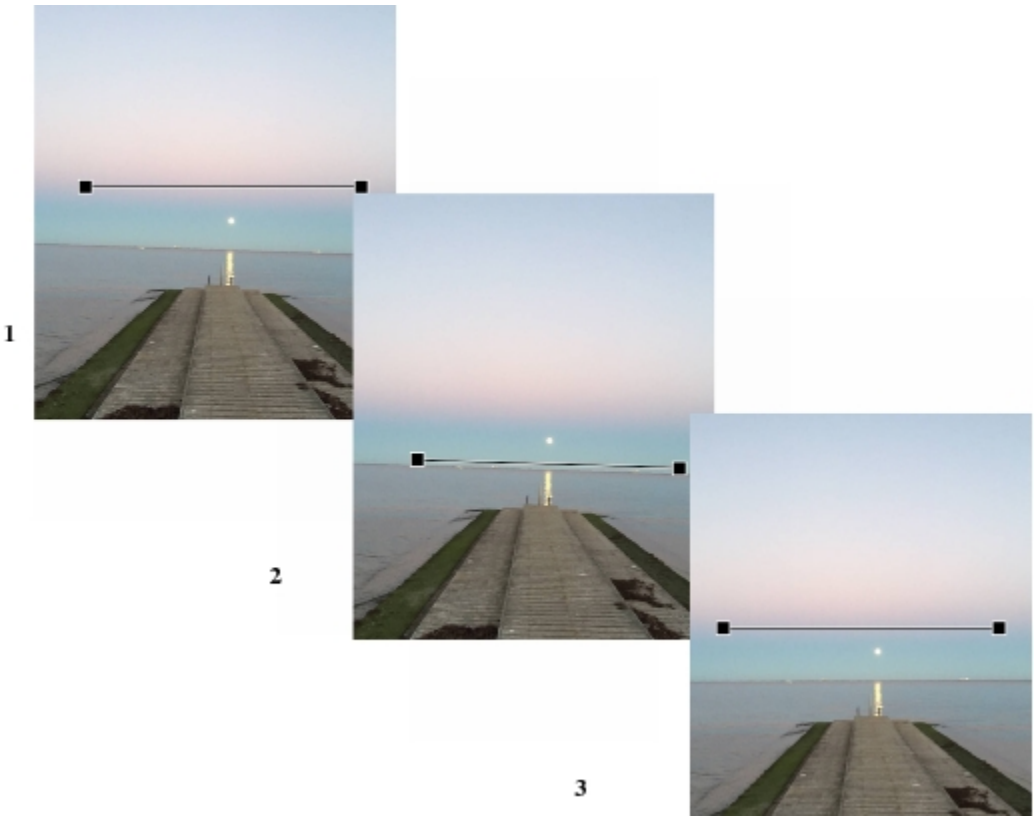
Дополнительные возможности

Поворот изображения на 90° в любом направлении	Нажмите кнопку **Поворот против часовой стрелки** или **Поворот по часовой стрелке**.
Скрытие или отображение сетки	Снимите или установите флажок **Сетка**.
Настройка угла поворота с шагом 0,1°	Щелкните в поле **Поворот изображения** и нажмите клавишу **со стрелкой вверх** или **со стрелкой вниз**.
Восстановление исходной ориентации изображения	Нажмите кнопку **Сброс**.
Увеличение или уменьшение	Выберите инструмент **Увеличение** или **Уменьшение** и щелкните в окне предварительного просмотра.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %**.

Несмотря на то что в окне предварительного просмотра диалогового окна **Выпрямить изображение** двухцветное изображение отображается в оттенках серого, получившееся в итоге изображение будет двухцветным.

Интерактивное выпрямление изображений и объектов с помощью инструмента «Выпрямление»

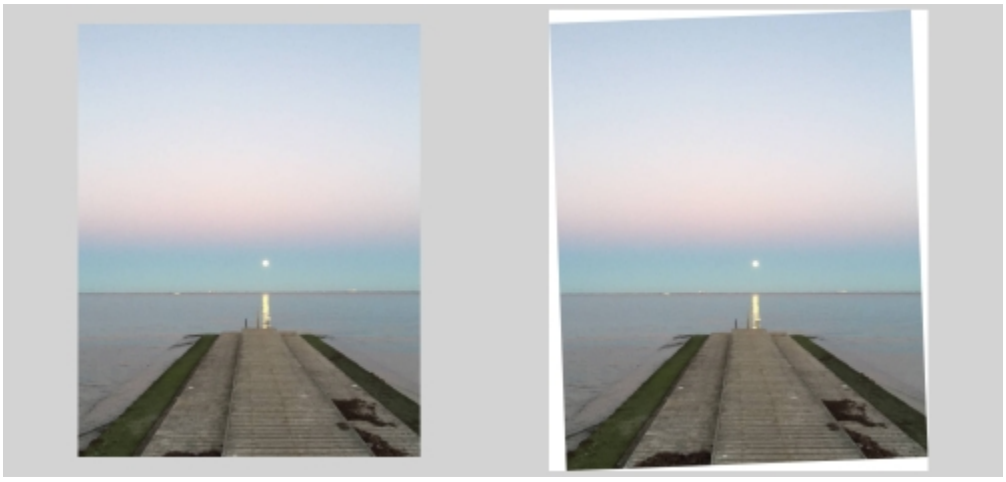
Инструмент **Выпрямление** позволяет интерактивно выпрямлять искривленные изображения и объекты с помощью выравнивания полосы выпрямления относительно формата изображения. После выравнивания полосы выпрямления программа Corel PHOTO-PAINT поворачивает изображение так, чтобы полоса выпрямления была идеально горизонтальной или вертикальной. Инструмент **Выпрямление** особенно полезен, если изображение имеет сильно выраженный вертикальный или горизонтальный формат, например здание или горизонт.



Выпрямление изображения 1. Отображение полосы выпрямления с помощью выбора инструмента «Выпрямление». 2. Выравнивание полосы выпрямления с помощью формата изображения. 3. Применение вращения.

Для помощи в выборе способа поворота изображения или объекта доступны три режима выпрямления. Режим **Авто** по умолчанию вращает изображение на основе расположения полосы выпрямления. Для большего контроля можно выбрать режим **Вертикально** или **Горизонтально**.

По умолчанию после выпрямления приложение автоматически обрезает изображение, чтобы удалить появляющийся на углу край. Можно не применять обрезку изображения, но заполнить вместо этого края изображения с помощью фонового цвета.



Обрезанное изображение после выпрямления (слева); итоговое изображение без обрезки (справа)

Полоса выпрямления обычно настраивается с помощью перемещения маркеров. Для большей точности также можно применить угол вращения, относительно которого будет поворачиваться полоса выпрямления. Также можно сбросить полосу выпрямления с помощью удаления любых из предыдущих поворотов.

Интерактивное выпрямление изображения

1. Выберите инструмент **Выпрямление** в наборе инструментов. (Данный инструмент расположен в раскрывающемся меню **Обрезка**.)
   На изображении появляется полоса выпрямления с маркерами на конце.
2. Перетащите маркеры полосы выпрямления для выравнивания формата изображения, которое необходимо выпрямить.
3. На панели свойств в списке **Режим выравнивания** выберите один из следующих параметров.
   - **Авто**: автоматическое выравнивание изображения на основе расположения полосы выпрямления
   - **Вертикально**: создание вертикально ориентированного изображения
   - **Горизонтально**: создание горизонтально ориентированного изображения
4. На панели свойств выберите **Применить**.

Дополнительные возможности

Выпрямление отдельного объекта	Перед нажатием инструмента **Выпрямление** выберите объект.
Указание угла полосы выпрямления	Введите значение в поле **Угол поворота** на панели свойств.
Обрезка изображения после выпрямления	Нажмите кнопку **Обрезать изображение** для включения перед нажатием кнопки **Применить**.
Заливка краев изображения фоновым цветом после выпрямления	Нажмите кнопку **Обрезать изображение** для отключения перед нажатием кнопки **Применить**.
Сброс полосы выпрямления	Нажмите кнопку **Удалить поворот** на панели свойств. Совет. Также можно нажать кнопку **Esc** для сброса полосы выпрямления.

Кроме того, можно выбрать инструмент **Выпрямление**, нажав сочетание клавиш **Shift+X**.

Дважды нажмите на изображение для применения поворота.

Коррекция искажений перспективы

Данная программа позволяет корректировать искажения перспективы на фотографиях, где представлены объекты с прямыми контурами и плоскими поверхностями, например архитектурные сооружения.

Подобные искажения обычно возникают, когда вы фотографируете очень высокий или широкий объект, так что датчик камеры расположен под углом к нему. В результате возникает ощущение, что объекты на фотографии расположены под углом. Настройка перспективы по вертикали помогает скорректировать так называемые «завалы», а настройка по горизонтали

— выпрямить наклоненные объекты. Как правило, для достижения наилучшего результата желательно корректировать перспективу как по горизонтали, так и по вертикали.

Искажения перспективы можно исправить с помощью диалогового окна **Выпрямить изображение** или интерактивно с помощью инструмента **Коррекция перспективы**.



Коррекция искажений перспективы

Интерактивная коррекция искажений перспективы

Инструмент **Коррекция перспективы** позволяет исправлять искажения перспективы с помощью расположения ограничивающего блока поверх искаженных элементов. Необходимо перетащить маркеры ограничивающего блока на углы формата изображения, которое заваливается или находится под углом. Для большей точности можно переместить маркеры ограничивающего блока, указав их координаты x и y. Кроме того, в ограничивающем блоке можно отобразить линии сетки. Можно сбросить ограничивающей блок, очистив предыдущие настройки, и переключиться в вид сетки.



Корректировка перспективы: 1. Отображение ограничивающего блока с помощью выбора инструмента «Коррекция перспективы». 2. Расположение маркеров в углах искаженного формата изображения. 3. Применение коррекции перспективы.

По умолчанию после корректировки перспективы приложение автоматически обрезает изображение, чтобы удалить появляющийся на углу край. Поэтому полученное изображение имеет меньший размер. Можно не применять обрезку изображения, но заполнить вместо этого края изображения с помощью фонового цвета.



Окончательные результаты с включенной обрезкой (слева) и отключенной (справа).

Коррекция искажений перспективы на фотографиях

1. Выберите **Настройка** ▸ **Выпрямить изображение**.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Откорректируйте перспективу по вертикали.	Передвиньте регулятор **Вертикальная перспектива**. Если изображение отклоняется назад, передвиньте регулятор влево. Часто кажется, что высокие здания на фотографиях заваливаются назад, если фотограф снимал их снизу.
Откорректируйте перспективу по горизонтали.	Передвиньте регулятор **Горизонтальная перспектива**. Если фотокамера размещалась правее снимаемого объекта, следует передвинуть регулятор влево.
Обрежьте изображение и назначьте ему исходное разрешение.	Установите флажок **Обрезка**, а затем флажок **Обрезка и изменение разрешения до исходного размера**.

Интерактивная коррекция искажений перспективы

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Коррекция перспективы** . (Данный инструмент расположен в раскрывающемся меню **Обрезка**.)
   На изображении появляется ограничивающий блок вместе с маркерами угла.
2. Перетащите маркеры на углы элемента изображения, которое должно быть прямоугольным.
3. На панели свойств выберите **Применить**.

Дополнительные возможности

Отображение сетки	На панели свойств нажмите кнопку **Сетка** .
Переместите маркеры ограничивающего блока, указав координаты	На панели свойств введите значение для каждого маркера в поля **X** и **Y**.
Обрезка изображения после корректировки перспективы	Нажмите кнопку **Обрезать изображение** для включения. Отключение кнопки **Обрезать изображение** приводит к тому, что изображение отображается с наклоном.
Очистка всех внесенных в ограничивающий блок изменений	Нажмите кнопку **Удалить коррекцию перспективы** на панели свойств. Совет. Также можно сбросить ограничивающий блок, нажав клавишу **Esc**.

Можно выбрать инструмент **Коррекция перспективы**, нажав на сочетание клавиш **Shift+C**.

Дважды нажмите на изображение для применения перспективы.

Поворот и переворот изображений

Ориентацию изображения можно изменить путем его переворота или поворота в окне изображения. Для изменения положения отсканированного изображения или создания уникальных эффектов можно выполнить горизонтальный или вертикальный переворот.

При выполнении поворота можно указать угол и направление поворота, а также цвет бумаги, который становится видимым после поворота изображения.



Путем переворота изображения можно выполнить его зеркальное отражение.

Переворот изображения

- Выберите **Изображение** ▸ **Перевернуть** и выберите одно из следующих значений.
  - **По горизонтали**
  - **По вертикали**

Поворот изображения

1. Выберите **Изображение** ▸ **Повернуть** ▸ **Пользовательское**.
2. Введите значение в поле **Угол**.
3. Выберите один из следующих параметров.
   - **По часовой стрелке**
   - **Против часовой стрелки**
4. Установите любой из следующих флажков.
   - **Сохранять исходный размер изображения**: сохранение размера исходного изображения.
   - **Сглаживание**: сглаживаются границы изображения.
5. Откройте меню выбора **цвета фона** и выберите цвет.

Изображение можно повернуть, выбрав **Изображение** ▸ **Повернуть** и нажав **90° по часовой стрелке**, **90° против часовой стрелки** или **180°**.



Чтобы изменить ориентацию изображения, его можно повернуть.



Ретуширование

Программа Corel PHOTO-PAINT позволяет ретушировать изображения с целью улучшения их качества или изменения их содержимого.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Улучшение качества отсканированных изображений» (стр. 157)
- «Устранение эффекта «красных глаз»» (стр. 158)
- «Удаление пылинок и царапин» (стр. 159)
- «Клонирование областей изображения» (стр. 163)
- «Повышение резкости изображений» (стр. 166)
- «Удаление артефактов и шумов с изображений JPEG» (стр. 167)
- «Удаление областей изображения» (стр. 167)
- «Смазывание, размазывание и перетекание цветов» (стр. 170)

Улучшение качества отсканированных изображений

Можно удалить линии со сканированных изображений или видеоизображений с чересстрочной разверткой. Эти линии можно залить копиями смежных линий пикселей или цветами, позаимствованными из окружающих пикселей. Можно также удалить муар или шум. Муар – это волновой узор, образующийся при наложении двух полутоновых растров с различными линеатурами на одно изображение. Шум — это эффект пестроты изображения, образующийся при сканировании или видеосъемке.



Линии со сканированного изображения можно удалить с помощью фильтра Устранить чересстрочную развертку.

Улучшение качества отсканированных изображений

Цель	Действие
Удаление муара	Выберите **Эффекты** ▸ **Шумы** ▸ **Удалить муар** и укажите необходимые параметры.
Удаление шумов	Выберите **Эффекты** ▸ **Шумы** ▸ **Удалить шум** и укажите необходимые параметры.
Удаление линий	Выберите **Изображение** ▸ **Преобразование** ▸ **Устранить чересстрочную развертку**.

Устранение эффекта «красных глаз»

Можно устранить эффект «красных глаз» на фотографиях. Причиной эффекта «красных глаз» является отражение света вспышки от сетчатой оболочки глаза.



Можно устранить эффект «красных глаз» на фотографиях.

Устранение эффекта «красных глаз»

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Устранение эффекта «красных глаз»** .

2 Введите значение в поле **Размер кончика**, чтобы размер кисти соответствовал размеру глаза.

3 Щелкните глаз для удаления красных пикселей.

Дополнительные возможности

Изменение уровня допуска	Выберите значение в поле **Допуск** на панели свойств.
Изменение формы кисти	Выберите форму кисти в меню выбора **Форма кончика** на панели свойств.
Изменение прозрачности мазка кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Измерение размытия мазка кисти	Удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора размытия.
Использование параметра нажима цифрового пера для определения интенсивности эффекта	Нажмите кнопку **Нажим пера**  на панели свойств.



Значение **Допуска** по умолчанию позволяет устранить эффект «красных глаз» на большинстве фотографий. Однако если трудно выделить область глаза и кожа на лице объекта имеет красный оттенок, возможно, потребуется уменьшить значение **Допуска**, чтобы отделить красный цвет глаз от красного цвета кожи.

Инструмент **Устранение эффекта «красных глаз»** можно использовать в изображениях с цветовыми режимами На основе палитры, Lab, RGB и CMYK.



Можно быстро изменить масштаб области глаз, выбрав инструмент **Масштаб**  в наборе инструментов и перетащив курсор в окне изображения, чтобы заключить область глаза в прямоугольник масштабирования.

Можно выполнить интерактивную настройку размера кисти, удерживая нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании курсора в окне изображения.

Удаление пылинок и царапин

Программа Corel PHOTO-PAINT обеспечивает несколько различных способов улучшения внешнего вида изображения, на котором видны небольшие следы пылинок и царапины. Фильтр можно применить ко всему изображению. Кроме того, если в какой-то области изображения имеется одна или несколько царапин, вокруг них можно создать маску и применить фильтр для редактируемых областей.

Фильтр уменьшает контрастность между соседними пикселями, превышающую установленное пороговое значение для контрастности. Можно установить радиус для определения области, которой коснутся изменения. Данные параметры следует устанавливать в соответствии с размерами дефекта и участка вокруг него. Например, если требуется устранить белую царапину шириной в 1–2 пикселя с темного фона изображения, необходимо установить радиус 2–3 пикселя. Пороговое значение контрастности при этом должно быть выше, чем в случае царапины на белом фоне.

Кроме того, можно удалять дефекты изображения, например разрывы, царапины и морщины, с помощью сглаживания текстур и цветов. Как и при использовании фильтра, выбирается диапазон пикселей, необходимых для ретуширования изображения, с учетом площади корректируемой и окружающей областей.

Если царапины или дефекты занимают достаточно большую площадь или находятся в том месте изображения, где имеется значительный контраст по цвету и текстуре (например, листья на дереве), то лучшие результаты можно получить путем клонирования областей изображения. Для получения сведений о клонировании см. раздел «Клонирование областей изображения» на стр. 163.

Удаление пылинок и царапин по всему изображению

1 Выберите **Изображение** ▸ **Коррекция** ▸ **Пылинки и царапины**.

2 Переместите следующие регуляторы.

- **Радиус** позволяет устанавливать диапазон пикселей, для которых будет применен эффект. По возможности следует устанавливать наименее возможное значение радиуса, чтобы сохранить детали изображения.
- **Порог** позволяет установить уровень уменьшения шума. По возможности следует устанавливать высокое пороговое значение, чтобы сохранить детали изображения.



Мелкие пылинки и царапины на изображении можно удалить с помощью фильтра Пылинки и царапины.

Удаление царапин в определенной части изображения

1 Определите редактируемую область, содержащую царапины.

2 Выберите **Изображение** ▸ **Коррекция** ▸ **Пылинки и царапины**.

3 Переместите следующие регуляторы.

- **Радиус** позволяет устанавливать диапазон пикселей, для которых будет применен эффект. По возможности следует устанавливать наименее возможное значение радиуса, чтобы сохранить детали изображения.
- **Порог** позволяет установить уровень уменьшения шума. По возможности следует устанавливать высокое пороговое значение, чтобы сохранить детали изображения.



Царапины можно удалить из определенной области изображения, создав вокруг нее маску до применения фильтра Пылинки и царапины. Пунктирная линия или наложение красноватого оттенка указывает на наличие маски.

Для определения редактируемой области, содержащей царапины, можно использовать инструмент **Маска по кисти** . Выберите размер кончика, который шире царапины, чтобы ее легко можно было закрасить. Для получения сведений об инструменте **Маска по кисти** см. раздел «Определение редактируемой области с помощью инструмента «Маска свободной формы»» на стр. 295.

Размытие края редактируемой области позволяет улучшить результаты благодаря сглаживанию перехода между исправляемыми областями и исходным изображением. Для получения сведений о размытии см. раздел «Размытие краев объекта» на стр. 452.

Удаление дефектов изображения путем создания перетеканий текстур и цветов

1. В наборе инструментов щелкните инструмент **Кисть ретуширования** .
2. Выберите кончик в меню выбора **Форма кончика**.
3. Введите значение в поле **Размер кончика** для указания размера кончика.
4. Выберите значение в поле **Сила** для задания интенсивности эффекта.
5. Поместите кисть в окно изображения для применения эффекта.



Дефекты изображения можно устранить путем создания перетеканий текстур и цветов с помощью инструмента Кисть ретуширования.

Дополнительные возможности

Одновременное применение эффекта для объекта и фона	Нажмите кнопку **Источник слияния** на панели свойств.
Изменение размера кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании курсора в окне изображения. Отпустите клавишу, когда кончик будет нужного размера.
Изменение прозрачности мазка кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Измерение размытия мазка кисти	Удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора размытия.
Использование параметра нажима цифрового пера для определения интенсивности эффекта	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.

Инструмент **Кисть ретуширования** можно использовать в изображениях с цветовыми режимами оттенков серого, двухцветном, Lab, RGB и CMYK .

Можно быстро выбрать квадратную или круглую форму кисти с помощью кнопки **Круглый кончик** или **Квадратный кончик** на панели свойств.

Клонирование областей изображения

Можно скопировать пиксели из одной области изображения в другую, чтобы закрыть поврежденные или ненужные элементы изображения. Например, можно восстановить оборванный фрагмент или удалить с изображения ненужное лицо, применив клонированные пиксели в области, которую требуется удалить. Кроме того, можно клонировать требуемые элементы изображения и применить их в другой области изображения или в другом изображении. При клонировании объекта вновь клонированные области добавляются в активный объект. Кроме того, можно создавать абстрактные изображения на основе пикселей, позаимствованных из исходного изображения.

При клонировании в окне изображения отображается две кисти: кисть исходной точки и кисть клонирования, которая применяется к скопированным из исходной точки пикселям. Кисть исходной точки отображается с перекрестьем, чтобы ее можно было отличить от кисти клонирования. Кисть исходной точки перемещается по отношению к кисти клонирования при перетаскивании курсора по изображению.



Инструмент Клонирование был использован для удаления ожерелья женщины.

Кроме того, можно полностью устранять дефекты с помощью образцов из библиотеки текстур, соответствующих по цвету окружающей области. Кисть исходной точки копирует текстуру исходной точки. Целевая кисть использует текстуру из библиотеки образцов, сопоставляя ее по цвету с окружающей областью. Исходную точку можно сбросить, можно также использовать одну и ту же исходную точку для последовательных мазков кисти



С помощью образцов из библиотеки текстур на фотографии девушки слева были устранены некоторые дефекты.

Клонирование области изображения или объекта

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Клонирование** .
2. Чтобы нарисовать изображение, откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию клонирования и сам тип клонирования.
3. На панели свойств укажите требуемые параметры.
4. Щелкните изображение, чтобы задать исходную точку для клонирования.

   Если требуется выполнить сброс исходной точки, щелкните правой кнопкой мыши в области, которую требуется клонировать.
5. Перетащите кисть клонирования в окне изображения для применения пикселей из исходной точки.

Дополнительные возможности

Создание абстрактных областей изображения на основе пикселей, позаимствованных из исходной точки	Выберите **Импрессионистское клонирование** или **Пуантилистское клонирование** в меню выбора **Кисть** перед перетаскиванием курсора в окне изображения.
Создание нескольких клонов изображения	Нажмите кнопку **Переключать накопление** на панели **Атрибуты мазка**, которая отображается в окне **Настройки кисти**. Этот параметр доступен только для некоторых инструментов **эффектов** и инструмента **клонирования**. Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.
Одновременное клонирование объекта и фона	Нажмите кнопку **Переключать источник слияния** в строке **Атрибуты штриха**, которая отображается в окне **Настройки кисти**. Этот параметр доступен, только если кнопка **Переключать накопление** отключена.

Дополнительные возможности

Изменение размера кончика кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Shift** и перетащите курсор в направлении к центру кончика или от него.
Изменение прозрачности мазка кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Измерение размытия мазка кисти	Удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Использование той же исходной точки, что и в последнем мазке кисти	Удерживайте нажатыми клавиши **Shift** + **Alt** и перетащите курсор в окно изображения.
Рисование кистью только прямых линий	Удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** и перетащите курсор в окно изображения. Чтобы изменить направление (с вертикального на горизонтальное или наоборот), удерживайте нажатой клавишу **Shift**.
Клонирование прямой линии между двумя выбранными точками	Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы задать исходную точку для клонирования. Удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl+Alt+Shift** и щелкните в окне изображения, чтобы клонировать прямую линию.

Ретуширование областей изображения с помощью образцов из библиотеки текстур

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Восстанавливающее клонирование** .
2. На панели свойств укажите требуемые параметры.
3. Щелкните изображение, чтобы задать желаемую исходную точку и текстуру.
   Если требуется выполнить сброс исходной точки, щелкните правой кнопкой мыши в области, которую хотите выбрать.
4. Перетащите курсор через область, которую хотите охватить.

Дополнительные возможности

Использование той же исходной точки, что и в последнем мазке кисти	Удерживайте нажатыми клавиши **Shift** + **Alt** и перетащите курсор в окно изображения.
Изменение размера кончика кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Shift** и перетащите курсор в направлении к центру кончика или от него.
Изменение атрибутов кисти	Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**, нажмите стрелку вниз в свободных ячейках окна **Настройки кисти** и укажите значения для нужных вам атрибутов.

Дополнительные возможности

Повышение производительности инструмента	На панели свойств нажмите кнопку **Предварительный просмотр**, чтобы отключить эту функцию. Эффект от отключения предварительного просмотра заметен только при использовании кистей с большими кончиками.

Повышение резкости изображений

Для увеличения контрастности, улучшения краев изображения или устранения затемненных областей можно повысить резкость. Чтобы повысить резкость изображения или редактируемой области изображения, можно использовать фильтры или мазки кисти. Фильтры можно также применить с помощью линзы. Для получения дополнительных сведений о линзах см. раздел «Работа с линзами» на стр. 191. Повышение резкости обычно выполняется после настройки цвета и тона изображения и после изменения разрешения или размера.



Благодаря повышению резкости можно выявить больше деталей изображения.

Повышение резкости изображения путем применения фильтра

1. Выберите **Изображение** ▸ **Коррекция** ▸ **Настройка повышения резкости**.
2. Переместите регулятор **Процент** для задания степени увеличения резкости, которая будет применяться при каждом нажатии кнопки эскиза.
3. Нажмите любую из следующих кнопок эскиза.
   - **Понижение резкости маски**: выделение деталей по краям и фокусировка на размытых областях изображения без устранения низкочастотных областей.
   - **Адаптивная резкость**: выделение деталей по краям путем анализа значений соседних пикселей. Этот фильтр позволяет сохранить большинство деталей изображения, но его эффект особенно заметен в изображениях с высоким разрешением.
   - **Повышение резкости**: выделение деталей по краям изображения путем фокусировки на размытых областях и повышения контрастности соседних пикселей. Чтобы задать порог для этого эффекта, переместите регулятор **Фон**. Чем ниже значения, тем больше пикселей будет изменено при использовании эффекта повышения резкости.
   - **Направленное повышение резкости**: улучшение краев изображения без создания эффекта зернистости.

Дополнительные возможности

Устранение затемненных областей	Выберите **Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Удаление мелких деталей**. Фильтр удаления мелких деталей удаляет детали изображения и тени, чтобы обеспечить его качество путем акцентирования светлых тонов и областей. Однако он также влияет на цвет и тон изображения.



Фильтр **Понижение резкости маски** обеспечивает наилучшие результаты для большинства фотографий.

Большинство фильтров повышения резкости поддерживают все цветовые режимы, кроме RGB (48 бит), оттенков серого (16 бит), на основе палитры и черно-белого. Фильтр **повышения резкости** поддерживает все цветовые режимы, кроме черно-белого и на основе палитры.



Для открытия определенного фильтра повышения резкости выберите **Эффекты** ▸ **Повышение резкости** и нажмите нужный фильтр.

Эту процедуру можно использовать для повышения резкости редактируемой области изображения.

Повышение резкости выбранных областей путем нанесения мазков кисти

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Эффект** .
2. На панели свойств откройте меню выбора **Кисть**, щелкните **Повышение резкости** и выберите кисть.
3. Выберите кончик в меню выбора **Форма кончика**.
4. Введите значение в поле **Размер** для указания размера кончика.
5. Перетащите по области изображения.



Можно быстро выбрать квадратную или круглую форму кисти с помощью кнопки **Круглый кончик** или **Квадратный кончик** на панели свойств.

Удаление артефактов и шумов с изображений JPEG

С помощью фильтра «Интеллектуальная размытость » можно удалить ненужные артефакты и шумы с изображений JPEG.

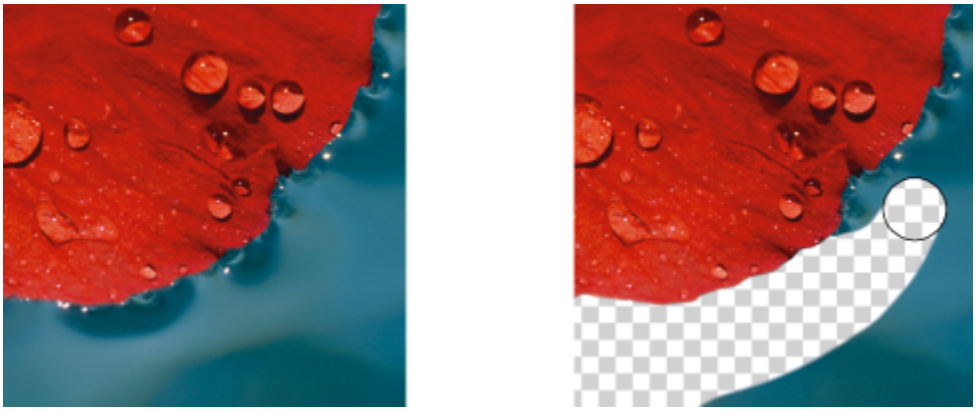
Удаление артефактов и шумов с изображения JPEG

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Интеллектуальная размытость**.
2. Переместите регулятор **Величина**.

Удаление областей изображения

Изображения и объекты можно изменить путем удаления областей. Например, можно удалить часть объекта, чтобы изменить его форму или показать дополнительную часть слоя ниже. Можно также стереть области изображения для выявления фонового цвета или частично стереть результат последнего действия, примененного для изображения.

Инструменты, используемые для удаления, имеют множество параметров, напоминающих параметры кистей, которые контролируют размер, форму и прозрачность для создания уникальных эффектов. Например, можно применить растровую заливку ко всему изображению, увеличить значение прозрачности инструмента ластика, а также создать эффект наложения, частично удалив заливку (последнее действие). Кроме того, можно удалить области изображения на основе цвета. Цвет фона заменяет удаляемый цвет переднего плана.



Для удаления фона использован инструмент Ластик.

Удаление части объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент **Ластик** .
3. На панели свойств укажите требуемые параметры.
4. Перетащите курсор в область, которую требуется удалить.

Удаляемые области откроют находящиеся под ними объекты.

Чтобы сохранить форму объекта, нажмите кнопку **Блокировать прозрачность объекта** в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Чтобы интерактивно изменить прозрачность, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.

Чтобы интерактивно изменить размытие, удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, ля отображения регулятора размытия.

Удаление областей изображения и выявление фонового цвета

1. Выберите инструмент **Ластик** .
2. На панели свойств укажите требуемые параметры.
3. Перетащите курсор по области изображения, которую требуется удалить.

Чтобы интерактивно изменить прозрачность, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.

Чтобы интерактивно изменить размытие, удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, ля отображения регулятора размытия.

Стирание результатов последнего действия, примененного для изображения

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Отмена** .

2 На панели свойств укажите требуемые параметры.

3 Перетащите курсор в область, которую требуется удалить.

Если требуется полностью удалить последнее действие, нажмите кнопку **Отмена** на стандартной панели инструментов. Для получения дополнительных сведений об отмене см. раздел «Отмена, возврат, повтор и затухание действий» на стр. 99.

Можно также стереть результат последнего действия, примененного для объекта, но для удаления самого объекта необходимо использовать инструмент **Ластик** .

Чтобы интерактивно изменить прозрачность, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.

Чтобы интерактивно изменить размытие, удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, ля отображения регулятора размытия.

Замена цвета переднего плана цветом фона

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Кисть замены цветов** .

2 Выберите форму кончика в меню выбора **Форма кончика** на панели свойств.

3 Введите значение в поле **Допуск** для указания отклонения цвета на основе подобия цвета.

4 В области управления цветом набора инструментов дважды щелкните образец **Цвет переднего плана** и выберите цвет.

5 Перетащите курсор в окне изображения.

Можно выбрать цвет переднего плана изображения, выбрав инструмент **Пипетка** и щелкнув цвет в окне изображения. Выбранный цвет отображается в поле образца **Цвет переднего плана**.

Можно быстро выбрать квадратную или круглую форму кисти с помощью кнопки **Круглый кончик** или **Квадратный кончик** на панели свойств.

Чтобы интерактивно изменить прозрачность, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.

Чтобы интерактивно изменить размытие, удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, ля отображения регулятора размытия.

Смазывание, размазывание и перетекание цветов

Можно выполнять смазывание, размазывание и перетекание красок в изображении. Смазывание обеспечивает эффект, напоминающий перемещение по сырым краскам. Размазывание имеет тот же эффект, что и стирание рисунка пастелью. Перетекание смягчает переход между цветами или резкими границами. Можно выполнять смазывание, размазывание и перетекание цветов во всем изображении или в определенной редактируемой области. Для получения дополнительных сведений об определении редактируемой области см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.



Для изменения фигур, окружающих звезду, использовался инструмент Смазывание.

Выполнение смазывания, размазывания и перетекания цветов в изображении

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Эффект** .
2. На панели свойств откройте меню выбора **Кисть** и выберите одну из следующих категорий кисти.
   - **Смазывание**
   - **Размазывание**
   - **Перетекание**
3. В открытом **меню выбора кисти** выберите кисть.
4. Выберите кончик кисти в меню выбора **Кончик кисти** на панели свойств.
5. Введите значение в поле **Размер кончика** для указания размера кончика.
6. Перетащите курсор в окне изображения.

Дополнительные возможности

Увеличение эффекта кисти в области, не щелкая мышкой повторно	Нажмите кнопку **Накопление** на панели **Атрибуты мазка**, которая отображается в окне **Настройки кисти**. Этот параметр доступен только для некоторых инструментов **эффектов** и инструмента **клонирования**. Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.

Дополнительные возможности

Одновременное применение эффекта для объекта и фона	Нажмите кнопку **Источник слияния**  в строке **Атрибуты штриха**, которая отображается в окне **Настройки кисти**. Этот параметр доступен, только если кнопка **Накопление** отключена.
Изменение прозрачности мазка кисти	Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Измерение размытия мазка кисти	Удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора размытия.



Можно быстро выбрать квадратную или круглую форму кисти с помощью кнопки **Круглый кончик**  или **Квадратный кончик**  на панели свойств.



Настройка цвета и тона

Чтобы улучшить качество изображения, можно изменить его цвет и тон. Можно изменить цветовые оттенки, сбалансировать чрезмерное затемнение или осветление или изменить определенные цвета.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Использование лаборатории по корректировке изображений» (стр. 173)
- «Использование определенных эффектов и инструментов коррекции цвета» (стр. 178)
- «Обзор фильтров настройки» (стр. 183)
- «Работа с цветовыми каналами» (стр. 187)

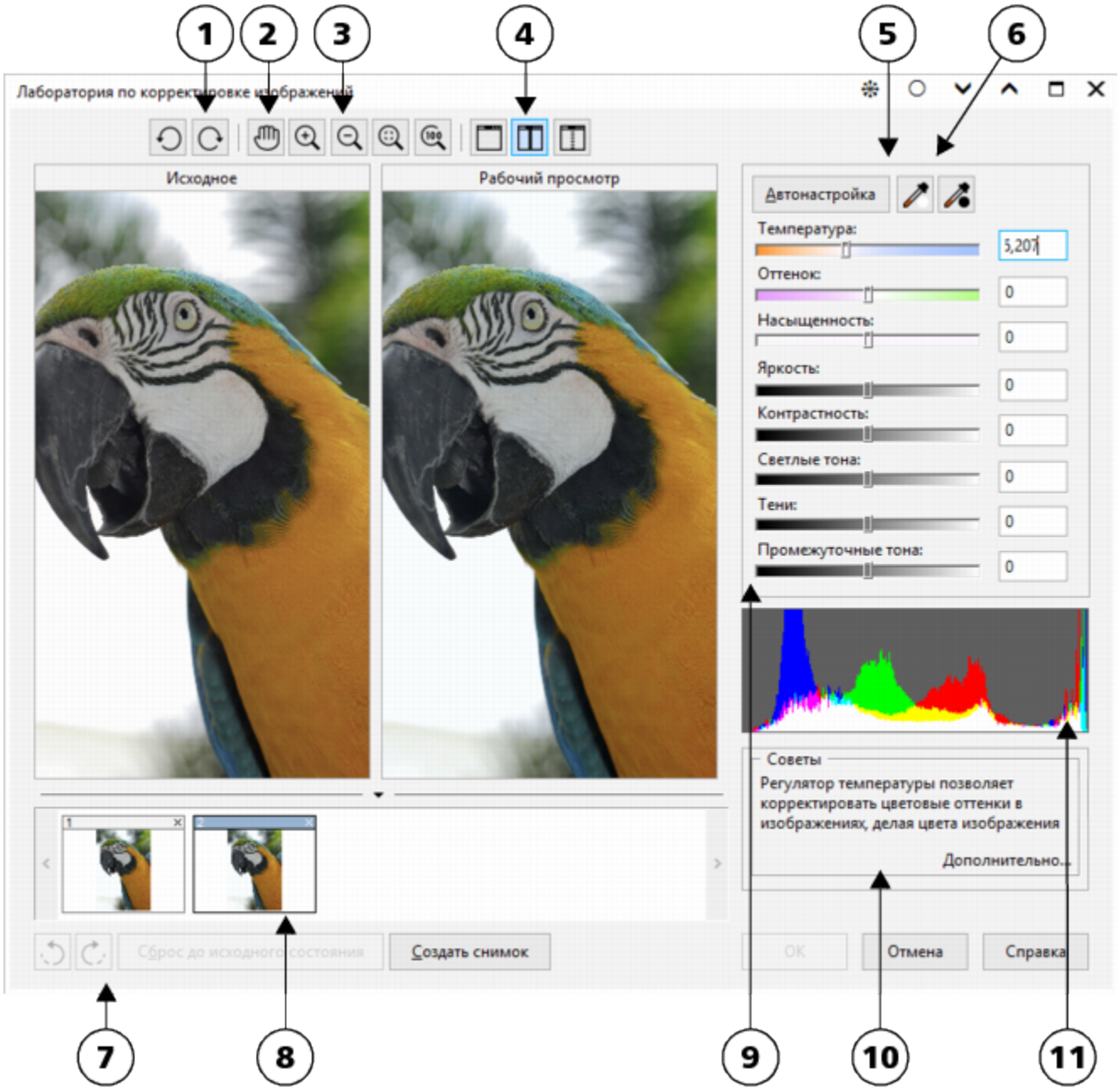
Использование лаборатории по корректировке изображений

Лаборатория по корректировке изображений позволяет легко и быстро исправлять цвет и тон большинства фотографий.

В лаборатории по корректировке изображений имеются автоматические и ручные элементы управления, организованные в логической последовательности для корректировки изображения. Можно выбирать элементы управления (расположенные в правом верхнем углу и ниже), которые необходимы для корректировки определенных дефектов изображения. Прежде чем выполнять корректировку цвета или тона, рекомендуется выполнить обрезку или ретуширование отдельных участков изображения. Для получения сведений об обрезке и ретушировании изображений см. разделы «Обрезка изображений» на стр. 141 и «Ретуширование» на стр. 157.

В лаборатории по корректировке изображений доступны следующие функции.

- **Создать снимок**: с помощью данной функции можно в любое время создать снимок нового варианта корректируемого изображения. Эскизы снимков отображаются в окне, расположенном под изображением. Снимки позволяют сравнить откорректированные варианты изображения и выбрать лучший.
- **Отменить**, **Вернуть** и **Сброс до исходного состояния**: данные команды очень важны, поскольку процесс корректировки изображения связан с постоянным экспериментированием. Команда **Сброс до исходного состояния** позволяет отменить все исправления и начать редактирование с нуля.



1. Инструменты поворота

2. Панорама

3. Инструменты масштаба

4. Режимы просмотра

5. Выбрать белую точку

6. Выбрать черную точку

7. Отмена, возврат и сброс

8. Снимки

9. Регуляторы

10. Совет по использованию инструмента

11. Гистограмма

Использование автоматических элементов управления

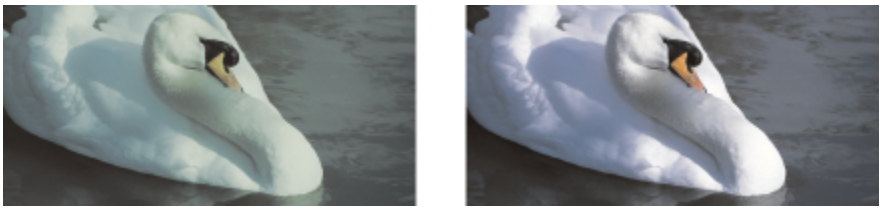
Можно начать корректировку, используя автоматические элементы управления.

- **Автонастройка**: автоматическая корректировка контрастности и цвета изображения путем обнаружения самых светлых и самых темных участков изображения и настройки тонового диапазона для каждого цветового канала. В некоторых случаях данного элемента управления достаточно для того, чтобы улучшить изображение. В противном случае можно отменить изменения и попробовать воспользоваться более точными элементами управления.
- Инструмент **Выбрать белую точку** позволяет автоматически настраивать контрастность изображения в соответствии с выбранной белой точкой. С помощью инструмента **Выбрать белую точку** можно, например, сделать слишком темное изображение светлее.
- Инструмент **Выбрать черную точку** позволяет автоматически настраивать контрастность изображения в соответствии с выбранной черной точкой. С помощью инструмента **Выбрать черную точку** можно, например, сделать слишком светлое изображение темнее.

Использование элементов управления цветовой коррекцией

После использования автоматических элементов управления можно скорректировать цветовые оттенки на изображении. Причиной появления цветовых оттенков на фотографиях могут являться условия освещения при съемке, особенности обработки цветовых оттенков цифровой камерой или сканером.

- Регулятор **Температура** позволяет корректировать цветовые оттенки в изображениях, делая цвета более «теплыми» или «холодными», компенсируя тем самым неоптимальные условия освещения при съемке. Например, чтобы скорректировать желтый оттенок на фотографии, получившийся в результате съемки в помещении с тусклым электрическим освещением, можно сдвинуть регулятор в сторону синего края для увеличения значений температуры (по шкале Кельвина). Низкие значения на шкале соответствуют недостаточному освещению, например свету от свечи или лампы накаливания. Такие условия съемки являются причиной появления оранжевого оттенка. Высокие значения на шкале соответствуют яркому освещению, например солнечному свету. Такие условия съемки являются причиной появления синего оттенка.
- Регулятор **Оттенок** позволяет скорректировать цветовые оттенки путем настройки зеленого или пурпурного цветов в изображении. При перемещении регулятора вправо добавляется зеленый цвет, при перемещении регулятора влево — пурпурный. Используйте регулятор **Оттенок** для точной настройки изображения после использования регулятора **Температура**.
- Регулятор **Насыщенность** позволяет регулировать яркость цветов. Например, переместив регулятор вправо, можно добавить яркость голубому небу на изображении. Переместив регулятор влево, можно уменьшить яркость цветов. Можно создать эффект черно-белой фотографии, переместив регулятор влево до конца, чтобы убрать цвет из изображения.



Выбор способа коррекции цветового оттенка зависит от типа освещения, по причине которого возник этот оттенок. Слева приведена фотография, снятая в помещении с электрическим освещением. Справа — исправленный вариант.

Настройка яркости и контрастности всего изображения

С помощью следующих элементов управления можно осветлить, затемнить изображение, а также увеличить его контрастность.

- Регулятор **Яркость** позволяет сделать все изображение светлее или темнее. С помощью данного элемента управления можно устранить недостатки экспозиции, вызванные слишком сильным (переэкспонирование) или слишком слабым (недоэкспонирование) освещением при съемке. Если требуется сделать светлее или темнее определенные области изображения, используйте регуляторы **Светлые тона**, **Тени** и **Промежуточные тона**. При перемещении регулятора **Яркость** значения черных и белых точек не меняются, поскольку данный вид настройки не является линейным.
- Регулятор **Контрастность** позволяет увеличивать или уменьшать разницу в тоне между темными и светлыми областями изображения. Перемещение регулятора вправо делает светлые области светлее, а темные — темнее. Например, если изображение имеет скучный серый тон, можно повысить резкость отдельных деталей, увеличив контрастность.



Настройка яркости и контрастности изображения позволяет выявить детали изображения.

Настройка теней, светлых и промежуточных тонов

Можно сделать определенные участки изображения светлее или темнее. Часто расположение источника света и его мощность являются причиной того, что некоторые участки изображения получаются слишком темными или слишком светлыми.

- Регулятор **Светлые тона** позволяет регулировать яркость самых светлых областей изображения. Например, при использовании вспышки при фотографировании объекты на переднем плане часто получаются засвеченными. Чтобы затемнить засвеченные участки изображения, можно переместить регулятор **Светлые тона** влево. Используйте регулятор **Светлые тона** вместе с регуляторами **Тени** и **Промежуточные тона**, чтобы сбалансировать светотени изображения.
- Регулятор **Тени** позволяет регулировать яркость самых темных областей изображения. Например, объект, снятый на фоне яркого света (задняя подсветка), на изображении может получиться затененным. Чтобы исправить это, переместите регулятор **Тени** вправо. В результате темные области станут светлее и проявятся детали. Используйте регулятор **Тени** вместе с регуляторами **Светлые тона** и **Промежуточные тона**, чтобы сбалансировать светотени изображения.
- Регулятор **Промежуточные тона** позволяет регулировать яркость полутонов изображения. После настройки светлых тонов и теней используйте регулятор **Промежуточные тона** для точной настройки изображения.



С помощью регуляторов Светлые тона и Тени можно сделать определенные области изображения светлее или темнее.

Использование гистограммы

С помощью гистограммы можно просмотреть тоновый диапазон изображения, что поможет оценить и настроить цвет и тон. Для получения дополнительных сведений о гистограмме см. раздел «Использование гистограмм» на стр. 180.

Просмотр изображений в лаборатории по корректировке изображений

С помощью различных инструментов лаборатории по корректировке изображений можно просматривать изображения и оценивать результат настройки цвета и тона. Например, можно повернуть изображение, перенести в другую область, увеличить или уменьшить, а также выбрать способ отображения скорректированного изображения в окне предварительного просмотра.

Использование других фильтров настройки

Хотя лаборатория по корректировке изображений и позволяет изменять цвет и тон большинства изображений, иногда необходимо использовать специализированные фильтры настройки. С помощью мощных фильтров настройки, предлагаемых в программе Corel PHOTO-PAINT, можно выполнять точную настройку изображений. Например, можно настраивать изображения с помощью гистограммы или цветовой кривой. Для получения дополнительных сведений о фильтрах настройки см. раздел «Использование определенных эффектов и инструментов коррекции цвета» на стр. 178.

Использование лаборатории по корректировке изображений

1 Выберите **Настройка** ▸ **Лаборатория по корректировке изображений**.

2 Нажмите кнопку **Автонастройка**.

Функция **Автонастройка** позволяет автоматически настраивать цвет и контрастность путем установки значений белой и черной точек для изображения.

Если требуется более точная установка значений черной и белой точек, выберите инструмент **Выбрать белую точку**  и щелкните самый светлый участок изображения. Затем выберите инструмент **Выбрать черную точку**  и щелкните самый темный участок изображения.

3 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Коррекция цвета изображения	Настройте регулятор **Температура**, чтобы сделать цвета теплее или холоднее, затем выполните точную настройку цвета с помощью регулятора **Оттенок**.
Настройка яркости цветов	Переместите регулятор **Насыщенность** вправо, чтобы увеличить насыщенность цвета на изображении, или влево, чтобы снизить насыщенность цвета.
Преобразование изображения в более темное или светлое	Переместите регулятор **Яркость** вправо, чтобы сделать изображение светлее, или влево, чтобы сделать его темнее.
Настройка резкости изображения с помощью настройки тона	Переместите регулятор **Контрастность** вправо, чтобы сделать светлые области светлее, а темные — темнее.
Преобразование определенных участков изображения в более светлые или темные	С помощью регулятора **Светлые тона** сделайте самые светлые участки изображения светлее или темнее. Затем с помощью регулятора **Тени** сделайте самые темные участки изображения светлее или темнее. И наконец, с помощью регулятора **Промежуточные тона** выполните точную настройку полутонов изображения.



Лаборатория по корректировке изображений недоступна при работе с изображениями CMYK. Для редактирования изображений CMYK можно использовать фильтр **Автонастройка** и другие фильтры настройки в меню **Настройка**.



Нажав кнопку **Создать снимок**, можно создать снимок нового варианта корректируемого изображения. Эскизы снимков будут отображаться в окне, расположенном под изображением. Каждый снимок нумеруется последовательно и может быть удален с помощью кнопки закрытия в правом верхнем углу строки заголовка снимка.

Можно отменить или восстановить последнее исправление с помощью кнопки **Отменить** или **Вернуть** . Чтобы отменить все исправления, нажмите кнопку **Сброс до исходного состояния**.

Просмотр изображений в лаборатории по корректировке изображений

1 Выберите **Настройка** ▸ **Лаборатория по корректировке изображений**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Поворот изображения	Нажмите кнопку **поворота влево**  или **поворота вправо** .
Перемещение в другую область изображения	Используя инструмент **Панорама** , перетаскивайте изображение, пока необходимая область не будет видна.
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение**  или **Уменьшение** , щелкните в окне предварительного просмотра.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты** .
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %** .
Просмотр скорректированного изображения в отдельном окне предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр** .
Просмотр скорректированного изображения в одном окне, а оригинала в другом	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр «До и после»** .
Просмотр оригинала и исправленного варианта в одном окне с разделителем	Нажмите кнопку **Разделенный просмотр «До и после»** . Наведите курсор на полосу, разделяющую изображения, и перетащите ее в другую область изображения.

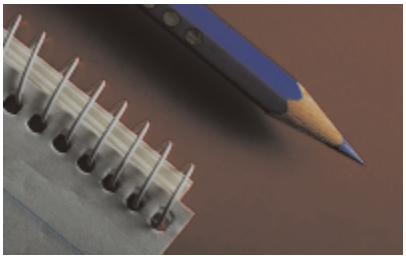
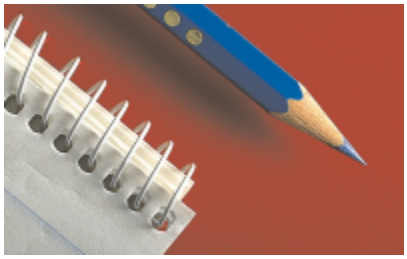
Использование определенных эффектов и инструментов коррекции цвета

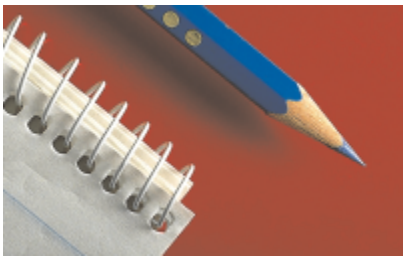
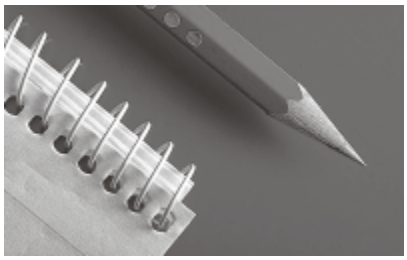
В программе Corel PHOTO-PAINT доступны фильтры (эффекты настройки) и инструменты для настройки цвета и тона изображений. При настройке цвета и тона выполняется настройка таких параметров, как оттенок, насыщенность, яркость, контрастность или интенсивность. Если необходимо настроить цвет и тон всего изображения, можно применить фильтр настройки напрямую для изображения или использовать линзу, которая находится на отдельном слое объекта и которую можно отредактировать, не изменяя исходное изображение. Для получения сведений о линзах см. раздел «Работа с линзами» на стр. 191.

Можно настроить часть изображения путем редактирования размера или формы линз или путем создания редактируемой области до применения фильтра настройки. Для получения сведений о редактируемых областях см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Перед началом работы с отдельными фильтрами попробуйте использовать лабораторию по корректировке изображений. Для получения дополнительных сведений о лаборатории по корректировке изображений см. раздел «Использование лаборатории по корректировке изображений» на стр. 173.

В приведенной ниже таблице перечислены фильтры, которые можно использовать для настройки изображений.

Настройка	Используемые фильтры
 Экспозиция, тени, промежуточные и светлые тона	 Автонастройка, Цветовая кривая, Гамма, Балансировка по образцам, Автоматический баланс цветов, Выравнивание гистограммы
 Общий цвет	 Цветовой оттенок, Баланс цветов, Смешивание каналов
 Определенные цвета	 Селективный цвет, Заменить цвета
 Тусклые изображения с низкой контрастностью	 Цветовой тон, Яркость/контрастность/ интенсивность, Увеличение контрастности, Местное выравнивание

Настройка	Используемые фильтры
	
Насыщенность	Оттенок/насыщенность/осветление, Убрать насыщенность

Выбор фильтров цвета и тона

Одни фильтры выполняют автоматическую настройку изображения, другие позволяют использовать различные уровни управления. Например, фильтр **Автонастройка** автоматически настраивает тоновый диапазон всех цветовых каналов, в то время как фильтр **Цветовая кривая** позволяет использовать отдельные цветовые каналы, чтобы указать и настроить тон или цвет. Расширенные фильтры, например **Цветовая кривая** и **Увеличение контрастности**, позволяют выполнять точную настройку и исправлять разные проблемы, но для их использования необходима практика.

Использование гистограмм

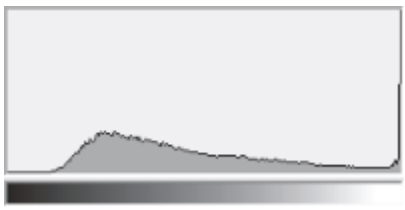
Чтобы оценить и настроить цвет и тон, можно просматривать тоновый диапазон изображения с помощью гистограмм. Например, с помощью гистограммы можно определить скрытые детали на фотографии, которая слишком затемнена из-за недоэкспонирования (фотография, сделанная при недостаточном освещении).

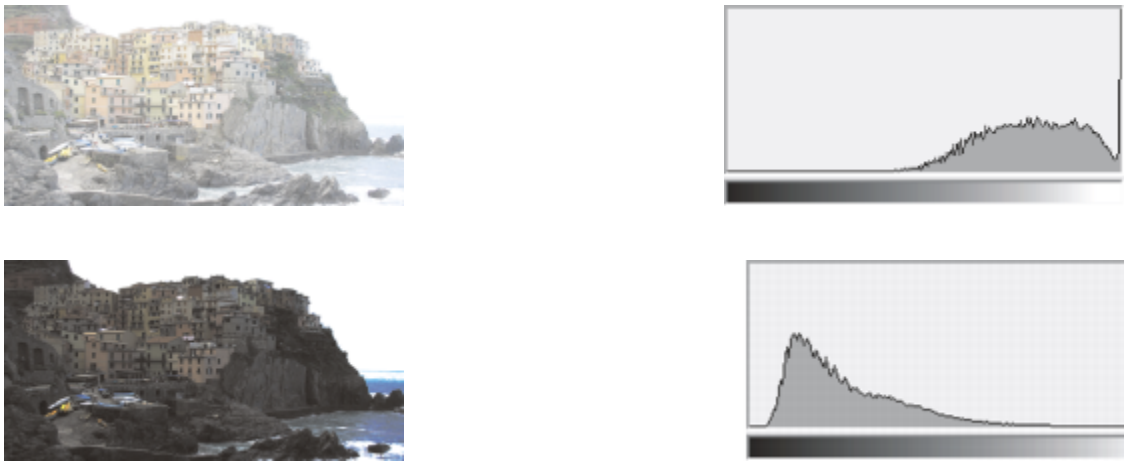
На гистограмме есть горизонтальная столбиковая диаграмма, на которой отображаются значения яркости пикселей на изображении по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый). В левой части гистограммы представлены тени изображения, в средней части — промежуточные, а в правой — светлые тона. Высота пиков обозначает количество пикселей каждого уровня яркости. Например, большое количество пикселей в области теней (левая часть гистограммы) обозначает наличие деталей в темных участках изображения.

Гистограммы доступны в следующих фильтрах:

- Увеличение контрастности
- Выравнивание гистограммы
- Балансировка по образцам
- Цветовая кривая







Каждая приведенная выше фотография отличается определенной экспозицией: средняя (вверху), переэкспонирование (в середине), недоэкспонирование (внизу). Гистограммы для каждой фотографии (справа) показывают распределение пикселей от темных к светлым. На фотографии со средней экспозицией пиксели более равномерно распределены по тоновому диапазону.

Настройка цвета и тона с помощью эффектов кисти

Можно настроить яркость, контрастность, оттенок или насыщенность любой части изображения с помощью эффектов кисти. Например, если необходимо сделать объект на фотографии светлее, для осветления необходимой области без влияния на окружающую область можно использовать инструмент **Яркость**.

Можно использовать заготовки кистей или создать специальную кисть. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание специальных кистей» на стр. 351.

Настройка цвета и тона изображения

1 Выберите **Настройка**, а затем фильтр настройки.

2 Укажите необходимые параметры в диалоговом окне.

Описание фильтров настройки см. в разделе «Обзор фильтров настройки» на стр. 183.

Можно сравнить исходное изображение с настроенным изображением, нажав кнопку **двойного окна предварительного просмотра** в диалоговых окнах фильтров.

Можно настроить цвет и тон в редактируемой области, определив ее до выбора фильтра настройки.

Интерактивная настройка тона изображения с помощью гистограммы

1 Выберите **Настройка** ▸ **Увеличение контрастности**.

2 Перемещайте стрелки в области **Обрезка входных значений**, чтобы настроить тени и светлые тона.

Стрелка, расположенная слева, позволяет затемнить области теней. Перетаскивайте стрелку до тех пор, пока она не будет указывать на участок, в котором на гистограмме начинают появляться пики.

Стрелка, расположенная справа, позволяет осветлить области светлых тонов. Перетаскивайте стрелку до тех пор, пока она не будет указывать на участок, в котором пики на гистограмме исчезают.

3 Перемещайте регулятор **Настройка гаммы**, чтобы настроить промежуточные тона.

4 Перемещайте стрелки в области **Сжатие выходного диапазона** , чтобы выполнить точную настройку контрастности.
Чтобы осветлить темные области, перемещайте левую стрелку вправо.
Чтобы затемнить светлые области, перемещайте правую стрелку влево.

Дополнительные возможности

Настройка цвета изображения	Перед настройкой тона выберите цветной канал в списке **Канал**.
Автоматическое перераспределение пикселей по тоновому диапазону	Установите флажок **Автокоррекция**.
Установка входных и выходных значений на основе пикселей на изображении	Выберите параметр **Задает входные значения** или **Задает выходные значения** в области **Пипетка**. Нажмите кнопку **Пипетки теней** , чтобы взять образец из области теней, или кнопку **Пипетки светлых тонов** , чтобы взять образец из светлой области.

На гистограмме отображаются настроенные значения в виде черного абриса и исходные значения в виде оттенков серого.

Можно сравнить исходное изображение с настроенным изображением, нажав кнопку **двойного окна предварительного просмотра** в диалоговых окнах фильтров.

Настройка цвета и тона изображения с помощью эффектов кисти

1 Выберите объект или фоновое изображение.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Эффект** .

3 На панели свойств откройте меню выбора **Кисть** и выберите одну из следующих категорий кисти.

- **Яркость** : используется для осветления или затемнения изображения.
- **Контрастность** : используется для повышения или понижения контрастности.
- **Оттенок** : используется для сдвига всех оттенков по цветовому кругу на угол, указанный в окне **Количество**.
- **Замена оттенков** : используется для сохранения значений яркости и насыщенности исходных цветов, но при этом заменяет все оттенки текущим цветом краски.
- **Губка** : используется для увеличения или уменьшения насыщенности цветов.
- **Оттенок** : используется для легкой окраски изображения текущим цветом краски.
- **Осветление/затемнение** : используется для осветления (передержки) или затемнения (недодержки) изображения. В списке **Тип кисти** выберите заготовку кисти «Осветление» или «Затемнение».

4 Выберите заливку в меню выбора **Заливка**.
Если требуется создать специальную кисть, укажите необходимые параметры на панели свойств.

5 Перетащите курсор в окне изображения.

Дополнительные возможности

Усиление эффекта инструмента кисти без повторных щелчков мышью.	В окне **Настройки кисти** нажмите кнопку **Накопление** на панели **Атрибуты мазка**. Этот параметр доступен только для некоторых инструментов **Эффект**. Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.
Одновременное применение эффекта для объекта и фона	В окне настройки **Настройки кисти** нажмите кнопку **Источник слияния** на панели **Атрибуты штриха**. Этот параметр доступен, только если кнопка **Накопление** отключена.

Обзор фильтров настройки

В Corel PHOTO-PAINT доступно множество фильтров для настройки цвета и тона изображений. Для некоторых фильтров используются элементы управления, которые также можно найти в лаборатории по корректировке изображений. Однако большинство этих фильтров представляют собой усовершенствованные инструменты, которые обеспечивают широчайшие функции управления процессом корректировки изображений или позволяют изменять цвета для определенных эффектов. Многие из этих фильтров являются также заготовками типов линз. Для получения дополнительных сведений об использовании линз см. раздел «Работа с линзами» на стр. 191.

Автонастройка

Фильтр **Автонастройка** выравнивает тени, промежуточные и светлые тона изображения, автоматически перераспределяя важные значения пикселей внутри тонового диапазона. Эта настройка выполняется в каждом цветовом канале изображения, приводя к изменениям цвета и тона изображения.

Увеличение контрастности

Фильтр **Увеличение контрастности** позволяет настраивать тон, цвет и контрастность изображения, одновременно проявляя детали засвеченных и затемненных объектов, которые были утеряны при настройке яркости, контрастности и интенсивности изображения. С помощью интерактивной гистограммы можно настроить значение яркости в соответствии с возможностями печати. Гистограмму можно также настраивать на основе значений изображения.

Местное выравнивание

С помощью фильтра **Местное выравнивание** можно увеличить контрастность по краям изображения и выявить детали темных и светлых участков. Фильтр использует соседние пиксели для создания стилизованного эффекта.

Выравнивание гистограммы

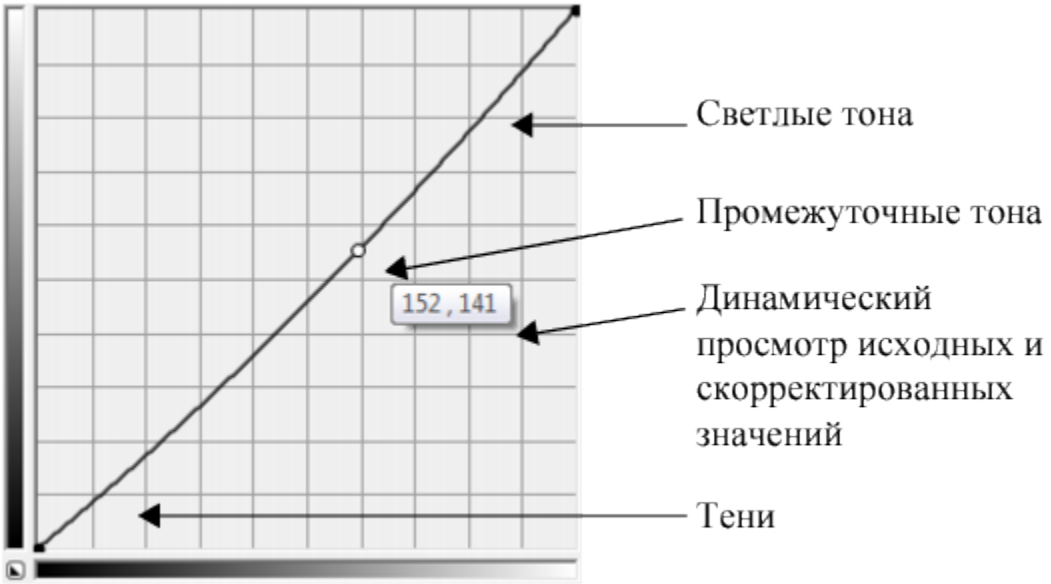
Фильтр **Выравнивание гистограммы** позволяет просматривать тоновый диапазон изображения и перераспределять баланс теней, промежуточных и светлых тонов в составном канале или в отдельных цветовых каналах в соответствии с заранее заданной моделью гистограммы.

Балансировка по образцам

Фильтр **Балансировка по образцам** позволяет изменять тоновый диапазон изображения на основе определенных его участков. Можно взять образцы из областей теней, промежуточных и светлых тонов и задать конечные тоновые значения, выбрав цвета в цветовой модели. Например, если необходимо увеличить тоновый диапазон, можно использовать образец из области теней для установки черного цвета в качестве конечного, а затем использовать образец из области светлых тонов для установки белого цвета в качестве конечного. Можно также изменить тоновый диапазон для определенного цветового канала. Тоновый диапазон отображается в виде гистограммы.

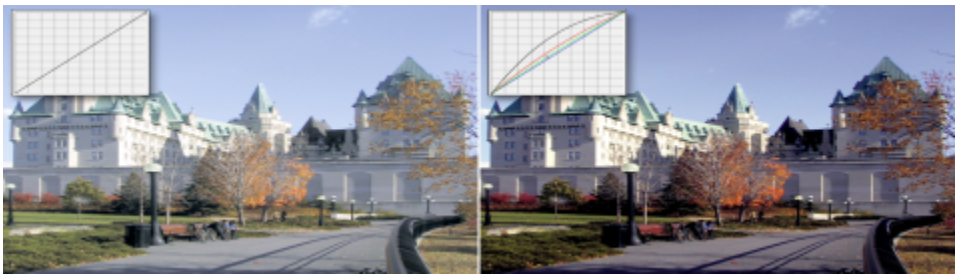
Цветовая кривая

Фильтр **Цветовая кривая** позволяет выполнять корректировку цвета и тона путем настройки индивидуальных цветовых каналов или составного канала (все каналы объединены). Значения отдельных пикселей откладываются на цветовой кривой, которая отображается на графике и показывает баланс между тенями (нижняя часть графика), промежуточными (средняя часть графика) и светлыми тонами (верхняя часть графика). Ось X графика представляет тональные значения исходного изображения; ось Y — скорректированные тональные значения.



Цветовая кривая показывает баланс между тенями, промежуточными и светлыми тонами изображения. При перетаскивании цветовой кривой исходные (ось X) и скорректированные (ось Y) значения пикселей отображаются рядом. В данном примере показана настройка тонового диапазона, в котором значения пикселей 152 заменяются значениями 141.

Проблемные области можно исправлять путем добавления узлов и перетаскивания цветовой кривой. Если необходимо настроить определенные области изображения, выберите их с помощью инструмента **Пипетка**. Затем перетаскивайте узлы, появившиеся на цветовой кривой, чтобы достичь желаемого результата.



Исходное изображение (слева); изображение с настроенным тоновым диапазоном (справа)

С помощью гистограммы можно оценить результаты настройки тонового диапазона изображения. Для получения дополнительных сведений о гистограммах см. раздел «Использование гистограмм» на стр. 180.

Для точной настройки изображения можно выбрать стиль кривой в списке **Стиль**. Например, можно обновить кривую с помощью сегментов прямых линий или линий свободной формы.

Можно настроить цвет и оттенок изображения с помощью заготовки. Чтобы открыть заготовку, нажмите кнопку **Открыть** справа от списка **Заготовки**. Настройки оттенка можно также сохранить в качестве заготовки и применять для других изображений.

Кроме того, тоновый диапазон изображения можно выровнять, нажав кнопку **Автоматический баланс цветов**. Чтобы определить внешние (отсеченные) пиксели по краям тонового диапазона, нажмите кнопку **Параметры** и введите значения в диалоговом окне **Автокоррекция диапазона**.

Автоматический баланс цветов

Фильтр **Автоматический баланс цветов** выравнивает тени, промежуточные и светлые тона, автоматически перераспределяя значения пикселей внутри тонового диапазона.

Яркость/контрастность/интенсивность

Фильтр **Яркость/контрастность/интенсивность** позволяет изменять яркость, контрастность и интенсивность изображения. Можно сместить значения пикселей вверх или вниз тонового диапазона. При настройке яркости все цвета в равной мере становятся светлее или темнее. Контрастность и интенсивность обычно изменяются вместе, поскольку в результате увеличения контрастности детали в затененных и светлых областях могут стать менее выраженными. Увеличение интенсивности позволит восстановить их.

Гамма

Фильтр **Гамма** позволяет выявить детали на изображении с низкой контрастностью без значительного изменения областей теней или светлых тонов. В этом фильтре тоновая корректировка изображения основана на восприятии тонов на фоне окружающей области. Например, если разместить круг, заполненный 10-процентным серым цветом, на черном фоне и аналогичный серый круг на белом фоне, то даже при одинаковых значениях яркости круг на черном фоне будет выглядеть светлее, чем круг на белом фоне. Фильтр **Гамма** влияет на все значения изображения, но его влияние зависит от кривой, поэтому изменения преимущественно действуют на промежуточные тона.

Убрать насыщенность

Фильтр **Убрать насыщенность** создает изображение в оттенках серого без изменения цветового режима. Например, фильтр **Убрать насыщенность** можно применить для цветной фотографии, чтобы создать эффект черно-белой фотографии. С помощью этого фильтра автоматически снижается насыщенность всех цветов до нуля, удаляется компонент оттенка, а цвета изображения преобразовываются в соответствующие оттенки серого цвета.

Оттенки серого

Фильтр «Оттенки серого» позволяет создавать черно-белое изображение без изменения цветового режима. Кроме того, он позволяет настраивать отдельные цвета для преобразования, при котором изменяется интенсивность оттенков серого на изображении. Помимо этого, можно подсветить изображение за счет изменения оттенка и насыщенности. Например, можно добавить оттенок на изображение для создания эффекта сепии.



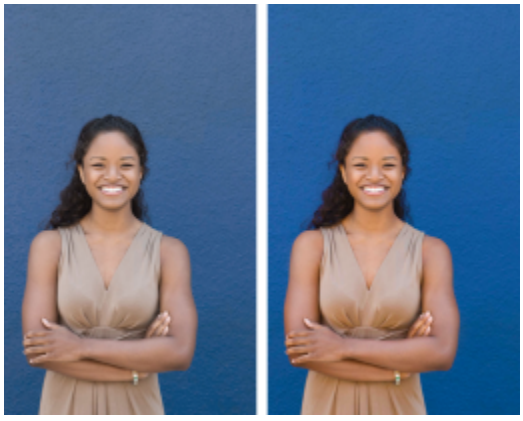
Фотография до (слева) и после (справа) применения фильтра Оттенки серого.

Оттенок/насыщенность/осветление

Фильтр **Оттенок/насыщенность/осветление** позволяет изменять значения оттенка, насыщенности и осветления изображения или канала. Оттенок обозначает цвет; насыщенность обозначает глубину или яркость цвета; осветление обозначает общий процент белого в изображении. Цветные полосы отображают смещение оттенка.

Красочность

С помощью фильтра «Красочность» можно увеличить насыщенность изображения RGB без его обтравки или гашения. Обтравка возникает, если область изображения является слишком яркой и детали цвета в этой области теряются. Такой эффект может появиться в результате необдуманного увеличения насыщенности изображения. Фильтр «Красочность» позволяет пропорционально настроить насыщенность путем ее увеличения у менее насыщенных цветов в большей степени, чем у насыщенных цветов. Этот фильтр полезен для настройки насыщенности фотографий, на детальном фоне которых изображен человек. Например, он позволяет увеличить насыщенность деталей фона без ущерба для цвета кожи человека на фотографии.



Фотография до (слева) и после (справа) применения фильтра Вибрация.

Селективный цвет

Фильтр **Селективный цвет** позволяет изменять цвет путем изменения процента компонентных триадных цветов (значения CMYK) в цветовом спектре (красные, желтые, зеленые, голубые, синие и пурпурные). Этот фильтр также позволяет добавлять триадный цвет в тоновый компонент изображения в оттенках серого. Путем изменения селективного цвета увеличивается или уменьшается процент пикселей голубого, пурпурного, желтого и черного цветов, образующих все основные цвета в цветовом спектре. Например, уменьшение процентного содержания пурпурного цвета в красном спектре приведет к сдвигу цвета к желтому. И наоборот, увеличение процента пурпурного цвета в красном спектре приведет к изменению цвета на красный. Степень изменения цвета зависит от выбранного метода настройки процента.

Смешивание каналов

Для балансировки цветов изображения можно смешивать цветовые каналы. Например, для улучшения качества изображения, содержащего слишком много красного, можно настроить красный канал изображения RGB. Для получения дополнительных сведений о смешивании каналов см. раздел «Работа с цветовыми каналами» на стр. 187.

Заменить цвета

Фильтр **Заменить цвета** позволяет заменять один цвет изображения другим. Для определения цвета, который требуется заменить, создается цветовая маска. В зависимости от установленного диапазона можно заменить один цвет изображения другим или изменить диапазон цветов всего изображения. Для нового цвета можно задать значения оттенка, насыщенности и осветления.

Баланс цветов

Фильтр **Баланс цветов** позволяет настраивать баланс цветов изображения путем смещения цветов между дополнительными парами первичных значений цветов RGB и вторичных значений цветов CMY. Этот метод удобно использовать для корректировки цветовых оттенков. Например, если необходимо уменьшить насыщенность красного тона на фотографии, можно сместить значения цвета от красного к голубому. Для изменения цветов изображения можно также изменить значения оттенков.

Цветовой оттенок

Фильтр **Цветовой оттенок** позволяет изменять оттенок изображения путем выбора эскизов образцов. Например, желтый оттенок изображения можно удалить, щелкнув эскиз, который добавит синий цвет. При каждом выборе эскиза действие эффекта усиливается на указанное значение. С помощью эскизов также можно просмотреть настройку цветовых оттенков.

Цветовой тон

Фильтр **Цветовой тон** позволяет изменять яркость, насыщенность и контрастность цветов путем выбора эскизов образцов. При каждом выборе эскиза действие эффекта усиливается на указанное значение. С помощью эскизов также можно просмотреть настройку цветового тона.

Работа с цветовыми каналами

Цвет и тон можно настроить, изменив непосредственно цветовые каналы изображения. Количество цветовых каналов в изображении зависит от количества компонентов в цветовой модели, связанной с изображением. Например, черно-белые изображения, изображения в оттенках серого, двухцветные изображения и изображения, в которых используется цвет палитры, имеют только один цветовой канал; изображения RGB или Lab имеют три канала, изображения CMYK имеют четыре цветовых канала. Для получения дополнительных сведений об этих цветовых моделях см. раздел «Общие сведения о цветовых моделях» на стр. 207. Для сохранения плашечных цветов в изображении можно использовать дополнительные

каналы. Для получения дополнительных сведений о каналах плашечных цветов см. раздел «Использование каналов плашечного цвета» на стр. 227.

Отображение, смешивание и редактирование цветовых каналов

Хотя цветовые каналы представляют цветные компоненты изображения, по умолчанию они отображаются в окне изображения в качестве изображений в оттенках серого. Однако эти каналы можно отобразить в соответствующих цветах: красный канал — в красном цвете, синий — в синем и т. д.

Для балансировки цветов изображения можно смешивать цветовые каналы. Например, для улучшения качества изображения, содержащего слишком много красного, можно настроить красный канал изображения RGB.

Цветовые каналы можно редактировать подобно тому, как редактируются другие изображения в оттенках серого. Например, можно выбирать области, применять краски и заливки, добавлять специальные эффекты или фильтры, а также вырезать и вставлять объекты в канал изображения.

Разделение и объединение изображений с помощью цветовых каналов

Изображение можно разделить на несколько 8-битных файлов изображений в оттенках серого, по одному файлу для каждого цветового канала этого цветового режима. Разделение изображения на отдельные файлы каналов позволит редактировать один канал, не оказывая влияния на другие, сохранять информацию о каналах до преобразования изображения в другой режим или связывать каналы одного режима с каналами другого режима для редактирования. Например, на изображении RGB с эффектом перенасыщенности можно уменьшить насыщенность, разделив изображение в соответствии с цветовой моделью HSB и уменьшив насыщенность канала S. По завершении редактирования изображения можно объединить. Изображения объединяются автоматически с применением одинаковых значений цветов.

Изображение можно разделить на следующие цветовые каналы.

Режим разделения	Создаваемые цветовые каналы
RGB	Красный (R), зеленый (G), синий (B)
CMYK	Голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y), черный (K)
HSB	Оттенок (H), насыщенность (S), яркость (B)
HLS	Оттенок (H), осветление (L), насыщенность (S)
YIQ	Освещенность (Y), два значения хроматичности (I, Q)
Лаборатория	Яркость (L), зеленый/пурпурный (a), синий/желтый (b)

Слияние каналов или изображений с помощью вычислений

Можно изменить существующее изображение или создать новое составное изображение, дополняя сведения о каналах одного изображения сведениями о канале другого изображения. Вычисления в режиме слияния выполняются в пикселях и применяются для указанного канала, открытого изображения или нового файла. Можно использовать вычисления, чтобы исправить изображения путем слияния каналов одного изображения или двух изображений, созданных с помощью разделения одного изображения. Можно создать эффект наложения путем слияния различных изображений. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Отображение цветовых каналов

- Выполните одно из следующих действий.

- Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы**.
- Выберите **Изображение** ▸ **Каналы**.



Можно отображать цветовые каналы, используя соответствующие им цвета. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Монитор** и установите флажок **Использовать оттенки для каналов цвета на экране**.

Смешивание цветовых каналов

1. Выберите **Настройка** ▸ **Смешивание каналов**.
2. Выберите цветовой режим в списке **Модель цвета**.
3. Выберите канал вывода в списке **Канал вывода**.
4. Переместите регуляторы в области **Каналы входа**.

Редактирование цветового канала

1. В окне настройки **Каналы** выберите канал для редактирования.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.
2. Отредактируйте изображение.



Чтобы просмотреть отредактированное изображение, щелкните составной канал в верхней части окна настройки **Каналы**.

Разделение изображения с помощью цветовых каналов

- Выберите **Изображение** ▸ **Разбить каналы на** и выберите цветовой режим.



Изображения в цветовых режимах CMYK и Lab необходимо разбить на их исходные составные каналы.

Объединение изображений с помощью цветовых каналов

1. Выберите **Изображение** ▸ **Объединить каналы**.
2. В области **Режим** выберите параметр цветового режима.
3. В области **Канал** выберите канал и щелкните имя файла в списке **Изображения**, чтобы связать канал с файлом.
4. Повторяйте шаг 3, пока все каналы в области **Канал** не будут связаны с изображением списка **Изображения**.

Слияние цветовых каналов или изображений с помощью вычислений

1. Выберите **Изображение** ▸ **Вычисления**.
2. В области **Источник 1** выберите имя файла в списке **Изображение**.
3. Выберите тип канала в списке **Канал**.
4. В области **Источник 2** выберите имя файла в списке **Изображение**.
5. Выберите тип канала в списке **Канал**.
6. В области **Назначение** в списке **Изображение** выберите имя файла, а в списке **Канал** — тип канала.

7 В области **Метод** выберите в списке режим слияния.

8 Введите значение в поле **Непрозрачность**.



Режим слияния определяет способ смешивания цветов. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Команда **Вычисления** отображается серым, если на изображении содержатся объекты. Перед выполнением вычислений необходимо слить все объекты изображения с фоном.



Работа с линзами

Линзы позволяют просматривать специальные эффекты, исправления или настройку на отдельном слое объекта, прежде чем изменения будут применены для изображения. В некоторых программах линзы также называются слоями настройки.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание линз» (стр. 191)
- «Редактирование линз» (стр. 196)
- «Объединение линз с фоном изображения» (стр. 197)

Создание линз

Линзы позволяют просматривать настройки и специальные эффекты, которые требуется применить для изображения. При создании линзы изменения не применяются для пикселей изображения, а отображаются на экране через линзу. Линза создается как отдельный объект на слое, лежащем поверх фона изображения, что дает возможность редактировать линзу и фоновое изображение отдельно друг от друга. Получив требуемый результат, линзу можно объединить с фоном изображения. Эффекты линзы применяются для изображения при его экспорте или печати.

Линзу можно создать для всего изображения или на основе редактируемой области маски. Для изображения можно создавать неограниченное число линз и присваивать каждой линзе индивидуальное имя. Можно также использовать несколько линз для внесения последовательных изменений в определенную область изображения.

В программе Corel PHOTO-PAINT можно создавать следующие линзы.

Тип линзы	Описание
Добавить шум	Используется для создания эффекта зернистости, добавляющей текстуру к плоскому изображению или изображению с большой степенью смешивания. Можно указать тип и степень шума, добавляемого на изображение.
Оттенки серого	Используется для преобразования цветного изображения в черно-белое путем настройки тонового диапазона цветных каналов

Тип линзы	Описание
Яркость/контрастность/интенсивность	Используется для изменения яркости, контрастности и интенсивности изображения путем смещения значений пикселей вверх или вниз тонового диапазона
Смешивание каналов	Используется для настройки определенных каналов в изображении с целью создания уникальных фотографических эффектов
Баланс цветов	Используется для настройки баланса цветов путем смещения цветов между дополнительными парами первичных значений цветов RGB и вторичных значений цветов CMY.
Увеличение контрастности	Используется для настройки тона, цвета и контрастности изображения при сохранении деталей в областях теней и светлых тонов
Убрать насыщенность	Используется для создания изображения в оттенках серого без изменения цветового режима. С помощью этого фильтра автоматически снижается насыщенность всех цветов до нуля, удаляется компонент оттенка, а цвета изображения преобразовываются в соответствующие оттенки серого цвета.
Гамма	Используется для выявления деталей на изображении с низкой контрастностью без значительного изменения областей теней или светлых тонов. Коррекция тона изображения выполняется с учетом восприятия тонов на фоне окружающей области.
По Гауссу	Создание эффекта дымки путем размытия фокуса изображения в соответствии с распределением по Гауссу, в результате которого сведения о пикселях распределяются от центра наружу по колоколообразным кривым.
Карта градиента	Позволяет применить цвет для черно-белого изображения или изменить цвета в цветном изображении
Оттенок/насыщенность/осветление	Используется для изменения значений оттенка, насыщенности и осветления изображения или канала. Оттенок обозначает цвет; насыщенность обозначает глубину или яркость цвета; осветление обозначает общий процент белого в изображении.
Инвертировать	Используется для обращения цветов изображения и создания фотографического эффекта негатива

Тип линзы	Описание
Подчистка	Используется для рассеивания цветов изображения с целью создания мягкого размытого эффекта при минимальном искажении. Эта линза является наиболее эффективным методом удаления неровных краев, которые могут появиться на штриховых рисунках или изображениях с высокой контрастностью.
Фотофильтр	Позволяет применить для изображения цветовой оттенок. Можно настроить интенсивность оттенка, а также сохранить или отменить настройку освещенности изображения.
Пикселизация	Используется для разделения изображения на квадратные, прямоугольные или круглые ячейки.
Постеризовать	Используется для уменьшения числа тонов в изображении с целью удаления градаций и увеличения одноцветных областей
Психоделика	Используется для замены цветов изображения яркими, бросающимися в глаза цветами, такими как оранжевый, ярко-розовый, голубой и ярко-зеленый.
Удаление шумов	Используется для удаления пикселей, разбросанных по изображению в случайном порядке и напоминающих помехи на экране телевизора, путем настройки значений цвета пикселей в соответствии с минимальными значениями цвета соседних пикселей
Замена цветов	Используется для замены одного цвета в изображении другим. Для определения цвета, который требуется заменить, создается цветовая маска. В зависимости от установленного диапазона можно заменить один цвет изображения другим или изменить диапазон цветов всего изображения. Для нового цвета можно задать значения оттенка, насыщенности и осветления.
Балансировка по образцам	Используется для изменения тонового диапазона на основе определенных его участков. Можно взять образцы из областей теней, промежуточных и светлых тонов и задать конечные тоновые значения, выбрав цвета в цветовой модели. Можно также изменить тоновый диапазон для определенного цветового канала. Тоновый диапазон отображается в виде гистограммы.
Разброс	Используется для искажения изображения путем рассеивания пикселей. Можно указать направление разброса.

Тип линзы	Описание
Селективный цвет	Используется для изменения цвета путем изменения процента компонентных триадных цветов (значения CMYK) в цветовом спектре (красные, желтые, зеленые, голубые, синие и пурпурные). Можно также добавить триадный цвет к компоненту оттенков серого изображения. Путем изменения селективного цвета увеличивается или уменьшается процент пикселей голубого, пурпурного, желтого и черного цветов, образующих все основные цвета в цветовом спектре.
Повышение резкости	Используется для подчеркивания деталей по краям изображения путем фокусировки на размытых областях и повышения контрастности соседних пикселей.
Сглаживание	Используется для устранения разницы между соседними пикселями, обеспечивающего смягчение изображения без потери его деталей. Данный фильтр особенно удобен для устранения эффекта смешивания, возникающего при преобразовании изображения из цветового режима палитры в режим RGB. Линза «Сглаживание» позволяет добиться более ощутимых результатов, нежели линза «Смягчение».
Смягчение	Используется для смягчения резких краев на изображении без потери важных деталей. Разница между результатами применения линз «Сглаживание» и «Смягчение» заметна только при установке высокого разрешения для просмотра изображений.
Соляризация	Используется для преобразования цветов в изображении путем инверсии тонов
Порог	Используется для задания порогового значения яркости. Пиксели, значение яркости которых выше или ниже порога, отображаются белым или черным цветом в зависимости от выбранного параметра порога.
Цветовая кривая	Используется для выполнения корректировки цвета и тона путем настройки отдельных цветовых каналов или составного канала (все каналы объединены). Дополнительные сведения см. в разделе «Цветовая кривая» на стр. 184.
Понижение резкости маски	Позволяет повышать резкость фотографий, увеличивая контрастность близлежащих пикселей. При этом сохраняются высокочастотные детали, такие как края, а также низкочастотные детали, такие как большие структуры, градиенты и фоновые цвета.

Тип линзы	Описание
	Для получения дополнительных сведений о повышении резкости изображений см. раздел «Повышение резкости изображений» на стр. 166.
Красочность	Позволяет пропорционально увеличить насыщенность изображения RGB за счет увеличения насыщенности менее насыщенных цветов в большей степени, чем насыщенных цветов. Дополнительные сведения см. в разделе «Красочность» на стр. 186.

При создании линзы необходимо выбрать тип линзы в зависимости от изменения, которое требуется применить. Однако типы линз определяются цветовым режимом изображения. Например, цветную линзу нельзя применить для изображения в оттенках серого, поскольку в нем отсутствуют цвета, которые требуется изменить. Если необходимо исправить или настроить цвет и тон изображения, выберите тип линзы, который соответствует фильтрам настройки и преобразования. Для получения дополнительных сведений об использовании фильтров см. раздел «Настройка цвета и тона» на стр. 173. Если необходимо применить специальный эффект для повышения качества изображения или его значительного преобразования, выберите фильтр специальных эффектов. Для получения дополнительных сведений о специальных эффектах см. раздел «Применение специальных эффектов» на стр. 361.



Изображение человека является объектом изображения, который был вырезан из более темного изображения. Чтобы увеличить яркость объекта изображения, не изменяя его или фон, была применена линза.

Создание линзы

1. Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Создать линзу**.
2. Выберите линзу в списке **Тип линзы**.
3. Введите название в поле **Название линзы**.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

   Если отобразится диалоговое окно, укажите свойства линзы.

Линзу можно также создать, нажав кнопку **Создание линзы** в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Создание линзы на основе редактируемой области

1. Определите редактируемую область.

2 Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Создать линзу**.
3 Установите флажок **Создавать линзы из маски**.
4 Выберите линзу в списке **Тип линзы**.
5 Введите название в поле **Название линзы**.
6 Нажмите кнопку **ОК**.
7 В диалоговом окне укажите свойства линзы.

Линзу на основе редактируемой области можно также создать, нажав кнопку **Создание линзы** в окне настройки **Диспетчер объектов** после определения редактируемой области. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Редактирование линз

После создания линзы ее можно отредактировать. Например, можно добавить или удалить области из линзы. Можно изменять свойства линзы или ее прозрачность для точной настройки изменений, которые требуется применить для изображения.

Линзы можно выбирать и преобразовывать так же, как объекты. Для получения сведений о выборе и преобразовании объектов см. разделы «Работа с объектами» на стр. 425 и «Изменение объектов» на стр. 445. Можно также изменять форму линзы с помощью фильтра специальных эффектов. Для получения дополнительных сведений о специальных эффектах см. раздел «Применение специальных эффектов» на стр. 361.

Добавление области к линзе

1 Выберите инструмент **Указатель** .
2 Выберите линзу.
3 Выберите один из следующих пунктов.
- **Краска**
- **Прямоугольник**
- **Эллипс**
- **Многоугольник**
- **Прямая**

4 На панели свойств укажите атрибуты инструмента.

Убедитесь, что кнопка **Создать объект** на панели свойств отключена.

5 Перетащите курсор по областям, которые требуется добавить к линзе.

При добавлении областей к линзе значение оттенков серого для цвета переднего плана или цвета заливки влияет на непрозрачность линзы. При белом цвете области добавляются к линзе, тогда как при черном цвете они становятся прозрачными. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование прозрачности» на стр. 269.

По умолчанию при использовании инструментов **Прямоугольник**, **Эллипс**, **Многоугольник** и **Прямая** создаются новые объекты.

Удаление области из линзы

1. Выберите инструмент **Указатель** .
2. Выберите линзу.
3. Выберите инструмент **Ластик** .
4. На панели свойств укажите атрибуты инструмента **Ластик.**
5. Перетащите курсор по областям, которые требуется удалить из линзы.

Изменение свойств линзы

1. Выберите инструмент **Указатель** .
2. Выберите линзу.
3. Нажмите **Объект** ▸ **Изменить линзу**.
4. Измените свойства линзы.

Свойства таких линз, как **Убрать насыщенность** или **Инвертировать,** недоступны для изменения.

Изменение прозрачности линзы

1. Выберите инструмент **Указатель** .
2. Выберите линзу.
3. В окне настройки **Объекты** введите значение в поле **Непрозрачность**.

   Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Поле **Непрозрачность** недоступно для черно-белых изображений (1 бит).

Изменение формы линзы с помощью фильтра специальных эффектов

1. Выберите инструмент **Указатель** .
2. Выберите линзу.
3. Выберите специальный эффект в меню **Эффекты**.
4. Настройте параметры фильтра специальных эффектов.

Для изменения формы линз можно использовать не все специальные эффекты. Хороший результат дают многие специальные эффекты в категориях **Трехмерные эффекты** и **Искажение**.

Объединение линз с фоном изображения

Чтобы применить настройку линзы и специальный эффект для пикселей изображения, необходимо объединить линзу с фоном изображения. При объединении линзы с фоном изображения размер файла изображения уменьшается и появляется возможность сохранить его в других форматах, кроме исходного. При сохранении изображения в качестве файла Corel

PHOTO-PAINT линзы сохраняются вместе с изображением, и их не нужно объединять. После объединения линзы с фоном изображения она становится недоступной для выбора и изменения.

При объединении линзы с фоном изображения можно выбрать режим слияния для улучшения результатов. Для получения сведений о режимах слияния см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Объединение линзы с фоном изображения

1. Выберите инструмент **Указатель**  .
2. Выберите линзу.
3. В окне настройки **Диспетчер объектов** выберите режим слияния в списке **Режим слияния**.

   Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.
4. Выберите **Объект** ▸ **Объединить**, затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Объекты с фоном:** объединение выбранной линзы с фоном изображения.
   - **Все объекты с фоном**: объединение выбранной линзы и других объектов с фоном изображения.



Изменение формы областей изображения

«Жидкие» инструменты позволяют изменять формы определенных областей изображения, при этом сохраняя другие области неизменными. Эффекты изменения формы могут быть едва заметными или четкими по вашему желанию, что делает «жидкие» инструменты идеальными для ретуширования изображений и создания художественных эффектов.

Доступ к «жидким» инструментам можно получить на панели инструментов, а также на панели **Жидкие инструменты** (**Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Жидкие инструменты**).

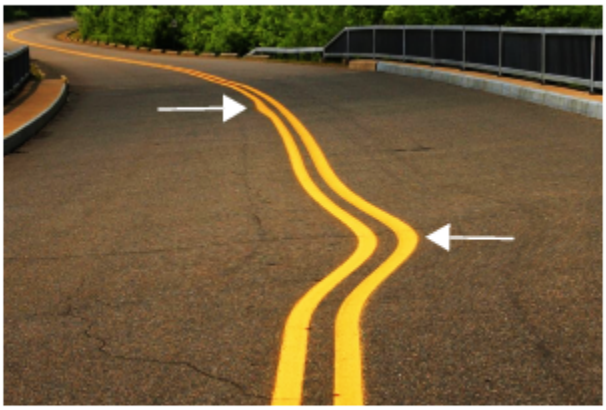
В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Размытие областей изображения» (стр. 199)
- «Добавление эффектов кручения» (стр. 201)
- «Изменение формы областей изображения путем перетаскивания пикселей» (стр. 202)

Размытие областей изображения

Инструмент **Жидкий мастихин** позволяет размывать определенные области изображения, при этом сохраняя другие области неизменными. Эффект напоминает проведение жидкой краской по области изображения.

Для управления эффектом смазывания можно задать размер кончика кисти и степень применения эффекта. Кроме того, можно использовать нажим цифрового пера. Эффект размазывания может быть заостренным или скругленным.



Размытие областей изображения для достижения едва различимого (вверху) и более четкого эффекта (середина)

Размазывание областей изображения

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Жидкий мастихин** ▸.

2 Перетащите курсор через область, которую следует размазать.

Дополнительные возможности

Настройка размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств. Чтобы изменить размер кончика кисти, можно также перетащить курсор в окне изображения, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Перетащите курсор в направлении центра кончика, чтобы уменьшить радиус, или от центра кончика, чтобы увеличить радиус.
Определение степени смазывания	Введите значение в поле **Нажим** на панели свойств. Чтобы изменить объем размазывания, можно также перетащить курсор в окне изображения, удерживая нажатой клавишу **Alt**.
Создание скругленного размазывания	Нажмите кнопку **Плавный мастихин** на панели свойств.
Создание заостренного размазывания	Нажмите кнопку **Заостренный мастихин** на панели свойств.
Использование нажима цифрового пера для управления эффектом смазывания	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.

Различие между плавным и заостренным мастихином заметно только при более высоких значениях **нажима**.

Добавление эффектов кручения

Можно создавать закручивания в областях изображения. Чтобы настроить эффекты закручивания, можно изменить размер кончика пера, скорость применения эффекта и направление закручивания. Можно также задействовать нажим цифрового пера для изменения интенсивности эффекта закручивания.



Эффекты закручивания с различными размерами кончика и направлениями

Добавление эффекта закручивания

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Жидкое закручивание** .
2. Щелкните изображение и удерживайте кнопку мыши нажатой, чтобы скрутить объект до нужного размера.

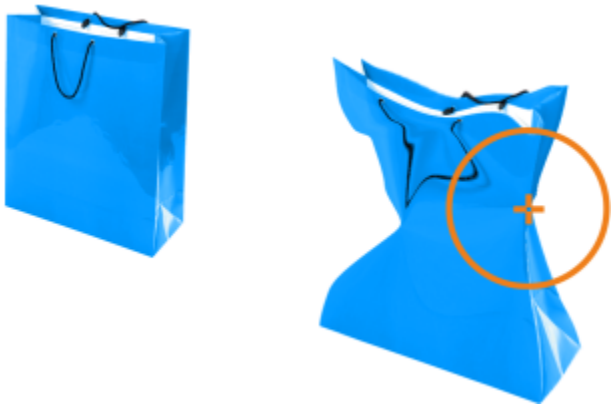
   Чтобы переместить вихрь и изменить его форму, потащите указатель мыши, удерживая нажатой ее левую кнопку.

Дополнительные возможности

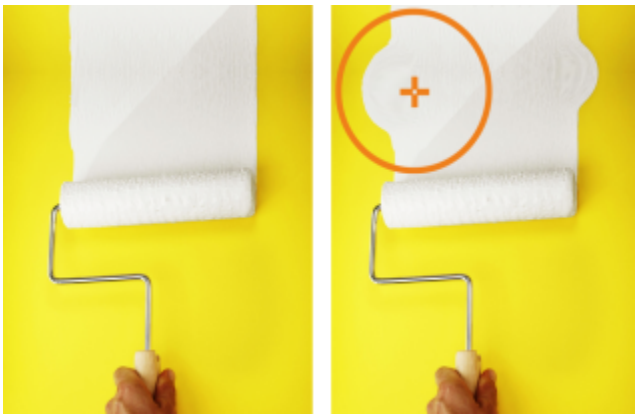
Настройка размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств. Чтобы изменить размер кончика кисти, можно также перетащить курсор в окне изображения, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Перетащите курсор в направлении центра кончика, чтобы уменьшить радиус, или от центра кончика, чтобы увеличить радиус.
Настройка скорости применения эффекта закручивания	Введите значение от 1 до 100 в поле **Скорость** на панели свойств. Чтобы изменить скорость, можно также перетащить курсор в окне изображения, удерживая нажатой клавишу **Alt**.
Настройка направления для эффекта скручивания	Нажмите кнопку **Закручивание против часовой стрелки** или **Закручивание по часовой стрелке** на панели свойств.
Использование параметра нажима цифрового пера для определения интенсивности эффекта скручивания	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.

Изменение формы областей изображения путем перетаскивания пикселей

Инструменты **Жидкое притягивание** и **Жидкое отталкивание** позволяет менять форму областей изображения, притягивая или отталкивая пиксели. Для управления эффектом образования формы можно изменять размер кончика кисти и скорость притягивания или отталкивания пикселей. Кроме того, можно использовать нажим цифрового пера.



Использование инструмента Жидкое притягивание для изменения формы области изображения



Использование инструмента Жидкое отталкивание для изменения формы области изображения

Изменение формы области изображения путем перетаскивания пикселей

1 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов.

- **Жидкое притягивание**
- **Жидкое отталкивание**

2 Щелкните изображение кнопкой мыши и удерживайте ее нажатой.

Дополнительные возможности

Настройка размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств. Чтобы изменить размер кончика кисти, можно также перетащить курсор в окне изображения, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Перетащите курсор в направлении центра

Дополнительные возможности

	кончика, чтобы уменьшить радиус, или от центра кончика, чтобы увеличить радиус.
Настройка скорости эффекта	Введите значение в поле **Частота** на панели свойств. Чтобы изменить скорость, можно также перетащить курсор в окне изображения, удерживая нажатой клавишу **Alt**.
Использование давления цифрового пера для управления эффектом	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.

Цвет, заливки и прозрачности

Работа с цветом **207**

Изменение цветовых режимов **231**

Управление цветом **239**

Применение заливок **257**

Использование прозрачности **269**

Поиск, управление и сохранение заливок и эффектов прозрачности **281**



Работа с цветом

Corel PHOTO-PAINT позволяет выбирать и создавать цвета с помощью разнообразных стандартных отраслевых палитр, краскосмесителей и цветовых моделей. Часто используемые цвета можно сохранить в палитре изображения или путем создания и редактирования настраиваемых цветовых палитр.

Можно настроить способ отображения цветовой палитры на экране, изменив размер образцов, число строк и другие свойства.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Общие сведения о цветовых моделях» (стр. 207)
- «Общие сведения о глубине цвета» (стр. 209)
- «Выбор цветов» (стр. 210)
- «Использование палитры изображения» (стр. 217)
- «Создание и редактирование настраиваемых цветовых палитр» (стр. 219)
- «Настройка свойств цветовых палитр» (стр. 226)
- «Использование каналов плашечного цвета» (стр. 227)

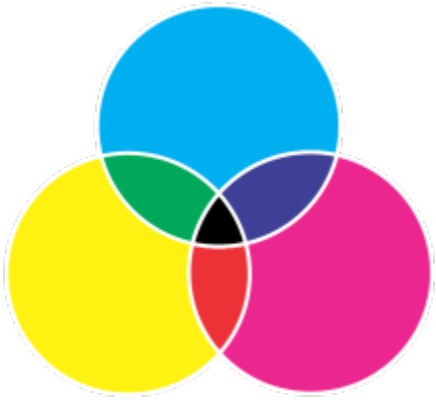
Общие сведения о цветовых моделях

Цветовые модели обеспечивают точный метод определения цветов; в каждой модели цвета определяются путем использования определенных компонентов цвета. Для создания графики предусмотрен целый ряд цветовых моделей.

Цветовая модель CMYK

Цветовая модель CMYK, которая применяется при печати, использует для определения цвета голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) компоненты. Значения этих компонентов лежат в диапазоне от 0 до 100 и выражаются в процентах.

В субтрактивных цветовых моделях, таких как CMYK, цвет (то есть чернила) добавляется на поверхность, например на белую бумагу. При этом цвет уменьшает яркость поверхности. Когда значение каждого цветового компонента (C,M,Y) равно 100, получается черный цвет. Когда значение каждого компонента равно 0, цвет не добавляется на поверхность и она открыта — в данном случае белая бумага. Черный цвет (K) входит в цветовую модель для целей печати, поскольку черные чернила нейтральнее и темнее, чем смесь равного количества компонентов голубого, пурпурного и желтого. Черные чернила позволяют получить более четкие изображения, особенно в случае печатного текста. Кроме того, черные чернила обычно дешевле цветных.

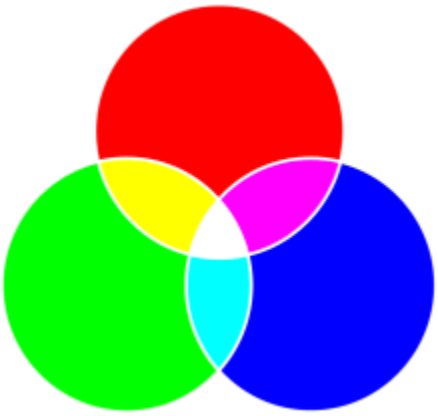


Черный цвет является результатом смешивания трех цветовых компонентов CMY с максимальной интенсивностью.

Цветовая модель RGB

Компоненты цветовой модели RGB — красный (R), зеленый (G) и синий (B) — служат для определения количества красного, зеленого и синего света в данном цвете. В 24-битном изображении каждый компонент выражен как число от 0 до 255. В изображении с более высоким количеством битов, например 48-битном изображении, диапазон значений больше. Каждый отдельный цвет определяется комбинацией этих компонентов.

В аддитивных цветовых моделях, таких как RGB, цвет создается из проходящего света. Поэтому RGB используется в мониторах, где красный, синий и зеленый света смешиваются различными способами для воспроизведения множества цветов. Когда красный, синий и зеленый света комбинируются с максимальной степенью интенсивности, глаз воспринимает получившийся цвет как белый. Теоретически цвета по-прежнему остаются красным, зеленым и синим, но пиксели на мониторе расположены слишком близко друг к другу, чтобы глаз смог различить три цвета. Когда значение каждого компонента равно нулю, что означает отсутствие света, глаз воспринимает цвет как черный.



Белый цвет является результатом смешивания трех цветовых компонентов RGB с максимальной степенью интенсивности.

Цветовая модель RGB используется наиболее часто, поскольку она обеспечивает хранение и отображение широкого спектра цветов.

Цветовая модель HSB

Цветовая модель HSB использует для определения цвета оттенок (H), насыщенность(S) и яркость (B). Модель HSB также известна как HSV (компоненты — оттенок, насыщенность и значение). Оттенок дает представление о пигментации цвета и измеряется в градусах, что задает расположение на стандартном цветовом круге. Например, красный — 0 градусов, желтый — 60 градусов, зеленый — 120 градусов, голубой — 180 градусов, синий — 240 градусов и пурпурный — 300 градусов.

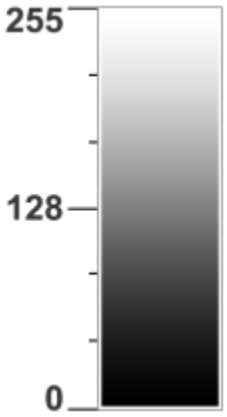
Насыщенность дает представление о яркости или приглушенности цвета. Значение насыщенности лежит в диапазоне от 0 до 100 и выражается в процентах (чем выше значение, тем больше яркость цвета). Яркость дает представление о количестве компонента белого в цвете. Так же как значения насыщенности, значения яркости лежат в диапазоне от 0 до 100 и выражаются в процентах (чем выше значение, тем больше яркость цвета).



Цветовая модель HSB

Цветовая модель оттенков серого

В цветовой модели оттенков серого цвет определяется только одним компонентом, осветлением, который измеряется в значениях от 0 до 255. Каждый оттенок серого имеет одинаковые значения красного, зеленого и синего компонентов цветовой модели RGB. В результате преобразования цветной фотографии в изображение в оттенках серого получается черно-белая фотография.



Цветовая модель оттенков серого

Общие сведения о глубине цвета

Под глубиной цвета подразумевается максимальное число цветов, которое может содержать изображение. Глубина цвета — это битовая глубина изображения (количество двоичных разрядов, которые определяют оттенок или цвет каждого пикселя в растровом изображении). Например, пиксель с глубиной 1 бит может иметь два значения: черный и белый. Чем больше битовая глубина, тем больше цветов может содержать изображение и тем точнее передается цвет. Например, изображение GIF с глубиной цвета 8 бит может содержать до 256 цветов, а изображение JPEG с глубиной цвета 24 бита может содержать приблизительно 16 миллионов цветов.

Обычно изображения RGB, оттенков серого и CMYK содержат 8 бит данных на один цветовой канал. Поэтому под изображением RGB часто подразумевается изображение RGB (24 бита, т. е. 8 бит x 3 канала), под изображением в оттенках

серого подразумевается изображение в оттенках серого (8 бит, т. е. 8 бит x канал), а под изображением CMYK подразумевается изображение CMYK (32 бита, т. е. 8 бит x 4 канала).

Независимо от количества цветов в изображении их отображение ограничено самым высоким числом цветов, поддерживаемым монитором, на котором выполняется просмотр. Например, на мониторе с поддержкой глубины цвета 8 бит в изображении с глубиной цвета 24 бита возможно отображение не более 256 цветов.

Выбор цветов

Цвета фона, переднего плана и заливки можно выбирать в области управления цветом, цветовых палитрах, при помощи программ просмотра цветов, гармонии цветов или смесителей, а также путем взятия образцов цвета из изображения.

Для получения сведений о применении выбранных цветов см. разделы «Применение однородной заливки» на стр. 257«Рисование» на стр. 337 и «Работа с объектами» на стр. 425.

Область управления цветом

В области управления цветом можно просмотреть выбранные цвета фона, переднего плана и заливки, а также выбрать новые цвета. Цвет переднего плана используется при применении всех инструментов рисования, а также для цвета текста, когда он вводится впервые. Цвет фона используется для фона в окне изображения, а образец цвета заливки указывает на выбранный тип и цвет заливки.

Цветовая палитра по умолчанию

Цветовая палитра — это набор образцов цвета. В некоторых программах цветовые палитры известны как «палитры образцов».

В Corel PHOTO-PAINT цветовая палитра по умолчанию зависит от цветового режима изображения. Например, если открыть изображение CMYK, в окне изображения появится палитра CMYK, а если открыть изображение в цветовом режиме палитры — появится палитра RGB.

Можно выбрать цвета переднего плана, фона и заливки, используя цветовую палитру по умолчанию, в которой содержатся цвета из цветовой палитры RGB.

Палитра изображения

При создании нового изображения приложение автоматически создает пустую палитру, которая называется палитрой изображения. Она помогает отслеживать используемые цвета, обеспечивая их хранение. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование палитры изображения» на стр. 217.

Библиотеки палитр и настраиваемые цветовые палитры

Цветовые палитры, входящие в библиотеку палитр, нельзя редактировать напрямую. Некоторые из них предоставлены сторонними производителями, например PANTONE, HKS Colors и TRUMATCH. Рекомендуется использовать книгу образцов от производителя, в которой представлен набор образцов цвета, с помощью которых можно точно определить, как будет выглядеть любой цвет при печати.

Некоторые палитры в библиотеках палитр — PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC, Focoltone и SpectraMaster — представляют собой наборы плашечных цветов. Если во время печати создаются цветоделения, то для каждого плашечного цвета требуется отдельная печатная форма, что может значительно повысить стоимость печати. Если необходимо использовать цветоделения, но при этом желательно избежать использования плашечных цветов, то можно преобразовать их в триадные цвета при печати. Дополнительные сведения см. в разделе «Печать цветоделений» на стр. 547.

Настраиваемые цветовые палитры могут содержать цвета из любой цветовой модели, включая палитры из библиотеки палитр, например палитры плашечных цветов. Можно сохранить настраиваемую цветовую палитру для дальнейшего использования. Для получения дополнительных сведений о работе с настраиваемыми цветовыми палитрами см. раздел «Создание и редактирование настраиваемых цветовых палитр» на стр. 219.

Выборка цветов

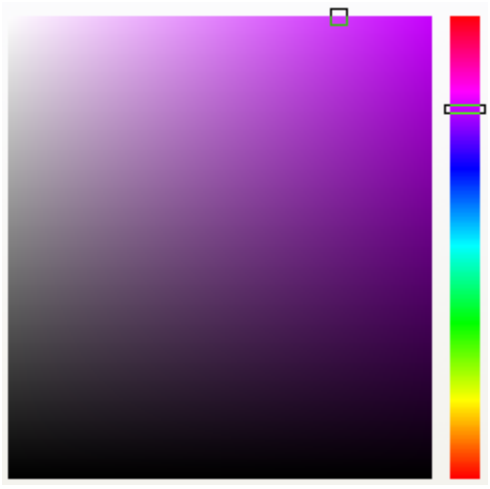
Если требуется использовать цвет, уже существующий в объекте или изображении, можно создать образец этого цвета, чтобы добиться полного соответствия. По умолчанию в качестве образца берется один пиксель в окне изображения.

Если в качестве образца требуется взять цвет из фотографии, то следует учесть, что область фотографии, цвет которой кажется сплошным, на самом деле может иметь оттенки цвета или смешанные цвета. В этом случае в качестве образца можно использовать средний цвет пикселей большей площади. Для выбора образца можно задать область величиной до 3 × 3 пикселей. В изображениях с высоким разрешением величина этой области может быть увеличена до 5 × 5 пикселей. Кроме того, можно взять образец пикселей из выбранной области.

Если требуется взять образцы множества цветов в окне изображения, чтобы потом использовать их, можно сохранить их в настраиваемой палитре. Для получения дополнительных сведений о настраиваемых цветовых палитрах см. раздел «Создание и редактирование настраиваемых цветовых палитр» на стр. 219.

Программы просмотра цветов

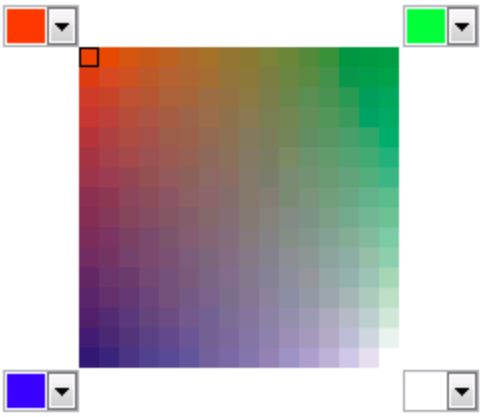
Программы просмотра цветов позволяют получить представление о диапазоне цветов с помощью одномерных или трехмерных фигур. Программа просмотра цветов по умолчанию основана на цветовой модели HSB, однако можно использовать эту программу и для выбора цветов CMYK, CMY или RGB. Для получения сведений о цветовых моделях см. раздел «Общие сведения о цветовых моделях» на стр. 207.



Пример программы просмотра цветов

Смесители

Когда цвет выбирается с помощью смесителей, выполняется комбинирование основных цветов с целью получения нужного цвета. В смесителе отображается сетка цветов, созданных с помощью четырех выбранных основных цветов.



Пример смесителей

Выбор веб-цветов

Можно использовать веб-цвета при создании документов, которые будут опубликованы в Интернете. В Corel PHOTO-PAINT можно определить веб-цвета с помощью шестнадцатеричных значений RGB (например, #aa003f).

Выбор цвета с помощью области управления цветом

1 В области управления цветом в наборе инструментов дважды щелкните один из следующих элементов:

- Образец цвета **переднего плана**
- **Образец** цвета фона

2 Переместите регулятор цвета, чтобы задать диапазон цветов, отображаемый в области выбора цвета.

3 Щелкните в области выбора цвета, чтобы выбрать цвет.

Дополнительные возможности

Выбор цвета заливки	Дважды щелкните образец **цвета заливки** в области управления цветом, выберите образец **однородной заливки** и нажмите кнопку **Изменить**.
Возврат образцов цвета к цветам по умолчанию	Щелкните значок **Сброс цвета**. Цвета переднего плана и заливки станут черными, а цвет фона — белым.
Переключение цветов переднего плана и фона	Щелкните стрелку в правом верхнем углу области управления цветом.

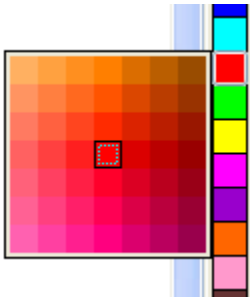
Цвета переднего плана, фона и заливки можно выбрать также с помощью окна настройки «Цвет». Чтобы открыть окно настройки Цвет, нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.

Выбор цвета с помощью цветовой палитры по умолчанию

Цель	Действие
Выбор цвета переднего плана	Щелкните образец цвета.
Выбор цвета фона	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните образец цвета.
Выбор цвета заливки	Щелкните образец цвета правой кнопкой мыши.

Названия цветов можно отобразить, наведя курсор на образец.

Цвета переднего плана, фона и заливки можно выбрать также с помощью окна настройки **Цвет**. Чтобы открыть окно настройки **Цвет**, нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.



Пример всплывающей цветовой палитры

Выбор цвета с помощью цветовой палитры

1. В области управления цветом в наборе инструментов дважды щелкните один из следующих элементов:
   - Образец цвета **переднего плана**
   - **Образец** цвета фона
2. Перейдите на вкладку **Палитры**.
3. Выберите цветовую палитру в списке **палитр**.
4. Переместите регулятор цвета, чтобы задать диапазон цветов, отображаемый в области выбора цвета.
5. Щелкните цвет в области выбора цвета.

Дополнительные возможности

Выбор цвета заливки	Дважды щелкните образец **цвета заливки** в области управления цветом, нажмите кнопку **Однородная заливка** в диалоговом окне **Выбор заливки** и щелкните пункт **Изменить**.

Дополнительные возможности

Обмен цветов местами	Нажмите кнопку **Параметры** ▸ **Поменять цвета местами**. Меняются местами **старый** цвет (текущий цвет переднего плана или фона) и **новый** цвет (выбранный в области выбора цвета).

Каждый образец плашечного цвета в цветовой палитре отмечен небольшим белым квадратом.

Для всех цветов изображения следует использовать одну и ту же цветовую модель; тогда цвета будут согласованы и можно будет более точно представить, как они будут выглядеть в готовых материалах. Для получения дополнительных сведений о точном воспроизведении цветов см. раздел «Управление цветом» на стр. 239.

Кроме того, доступ к цветовым палитрам можно получить в окне настройки **Цвет**, нажав кнопку **Показать цветовые палитры** и выбрав палитру в списке. Если окно настройки **Цвет** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.

Взятие образца цвета

1 Выберите инструмент **Пипетка** .

2 Щелкните изображение, чтобы выбрать цвет переднего плана.

Размер образца по умолчанию — 1 пиксель.

Дополнительные возможности

Увеличение размера образца	Нажмите кнопку **3 × 3** на панели свойств.
Увеличение размера образца для изображения с высоким разрешением	Нажмите кнопку **5 × 5** на панели свойств.
Взятие образца цвета из выделенной области	Нажмите кнопку **Выбор образца** на панели свойств и перетащите курсор в окне изображения, чтобы выделить область.
Выбор цвета фона	Нажмите кнопку **Управление** и щелкните изображение.
Выбор цвета заливки	Щелкните изображение правой кнопкой мыши.

В окне изображения появится образец для предварительного просмотра рядом с инструментом **Пипетка**. Кроме того, рядом с инструментом отобразится информационное окно со значениями компонентов цветовой модели. При взятии образца цвета RGB информационное окно также показывает шестнадцатеричное значение цвета.



Можно также активировать инструмент **Пипетка**, нажав клавишу **E**. Нажмите **клавишу пробела**, чтобы вернуться к предыдущему выбранному инструменту.

Кроме того, можно использовать окно настройки **Сведения об изображении**, чтобы просмотреть значения компонентов цветовой модели для одного пикселя изображения, например, красный, зеленый и синий компоненты пикселя в изображении RGB или его шестнадцатеричное значение цвета. Если окно настройки **Сведения об изображении** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Сведения**.

Выбор цвета с помощью программы просмотра цветов

1 В области управления цветом в наборе инструментов дважды щелкните один из следующих элементов:

- Образец цвета **переднего плана**
- **Образец** цвета фона

2 Перейдите на вкладку **Модели** .

3 Выберите цветовую модель в списке **Модель**.

4 Выберите **Параметры**, затем **Программы просмотра цветов** и щелкните нужную программу просмотра цветов.

5 Переместите регулятор цвета.

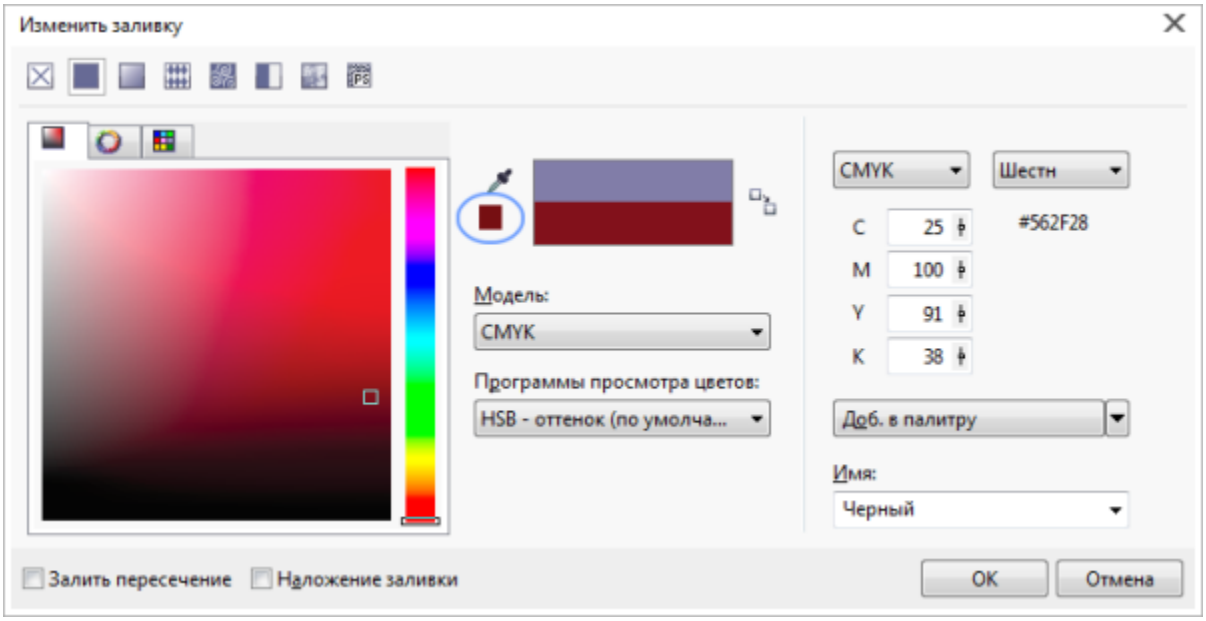
6 Щелкните цвет в области выбора цвета.

Дополнительные возможности

Взятие образца цвета из изображения	Выберите инструмент **Пипетка** и щелкните изображение или рабочий стол.
Выбор цвета заливки	Дважды щелкните образец **цвета заливки** в области управления цветом, нажмите кнопку **Однородная заливка** в диалоговом окне **Выбор заливки** и щелкните пункт **Изменить**.
Обмен цветов местами	Щелкните **Параметры** и выберите **Поменять цвета местами**. Меняются местами **старый** цвет (текущий цвет переднего плана или фона) и **новый** цвет (выбранный в области выбора цвета).

При выборе цвета вне гаммы принтера Corel PHOTO-PAINT позволяет заменить его аналогичным цветом, который входит в гамму принтера. Чтобы заменить цвет, нажмите кнопку **Перенести цвет в гамму**, которая находится слева от образца **Новый цвет**. Для получения сведений о цветовой коррекции см. раздел «Управление цветом» на стр. 239.

Для всех цветов изображения следует использовать одну и ту же цветовую модель, тогда цвета будут согласованы и можно будет более точно представить, как они будут выглядеть в готовых материалах.Рекомендуется использовать в своем рисунке цветовую модель, которая используется для конечного рисунка.



Если выбран цвет, не входящий в гамму принтера, кнопка Перенести цвет в гамму отображается под кнопкой Пипетка.

Можно выбрать цвет заливки, дважды щелкнув **образец** цвета заливки в области управления цветом. Нажмите кнопку **Однородная заливка** в диалоговом окне **Выбор заливки** и щелкните пункт **Изменить**.

Можно поменять местами **старый** цвет (текущий цвет переднего плана или фона) и **новый** цвет (выбранный в области выбора цвета), нажав **Параметры** ▸ **Поменять цвета местами**.

Кроме того, доступ к цветовым моделям можно получить в окне настройки **Цвет**, нажав кнопку **отображения программ просмотра цветов** и выбрав цветовую модель в списке. Если окно настройки **Цвет** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.

Выбор цвета с помощью смесителей

1 В области управления цветом в наборе инструментов дважды щелкните один из следующих элементов:

- Образец цвета **переднего плана**
- **Образец** цвета фона

2 Перейдите на вкладку **Краскосмесители**.

3 Щелкните **Параметры**, выберите **Краскосмесители**, затем щелкните **Смешивание цвета**.

4 Откройте каждое меню выбора цвета и щелкните цвет.

5 Щелкните цвет в области выбора цвета.

Дополнительные возможности

Взятие образца цвета из изображения	Выберите инструмент **Пипетка**  и щелкните изображение или рабочий стол.



Для создания перетекания цветов можно использовать только цвета из цветовой палитры по умолчанию. Чтобы использовать для перехода другие цвета, необходимо изменить цветовую палитру по умолчанию.

Выбор веб-цвета

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.

2 В окне настройки **Цвет** нажмите образец цвета заливки, фона или переднего плана и выберите в списке палитру RGB по умолчанию.

3 Введите или вставьте из буфера значение в поле **Шестнадцатеричное значение**.

Независимо от того, используется ли трехзначный (#fff) или шестизначный (#ffffff) формат, окончательное значение будет представлено в шестизначном формате.



Шестнадцатеричные цветовые значения можно указывать только при работе с цветами RGB.

В случае ввода недействительного шестнадцатеричного значения цвет не изменяется.

Шестнадцатеричные цветовые значения можно просмотреть в строке состояния.



Веб-цвета можно также выбирать из диалоговых окон **Цвет переднего плана**, **Цвет фона** или **Однородная заливка**. Эти диалоговые окна позволяют просматривать и копировать шестнадцатеричные эквиваленты цветов, не входящих в палитру RGB.

Использование палитры изображения

При создании нового изображения в окне изображения создается пустая цветовая палитра, которая называется палитрой документа. Она прикреплена к нижнему левому углу окна изображения. Каждый цвет, используемый в изображении, автоматически добавляется в палитру изображения. Однако, если желательно контролировать цвета, добавляемые в палитру изображения, можно отключить автоматические обновления и добавлять цвета вручную.

Можно добавлять цвета из цветовой палитры, из внешнего изображения, меню выбора цвета или из относящегося к цвету диалогового окна, такого как «Однородная заливка». Кроме того, можно добавлять цвета из импортированного изображения или объекта.



Перетащите изображение или объект в палитру изображения, чтобы добавить цвета.

Можно удалить из палитры изображения все нежелательные или неиспользуемые цвета — либо по отдельности, либо путем сброса палитры (в этом случае все неиспользуемые цвета будут удалены сразу).

При открытии изображения, созданного в предыдущей версии Corel PHOTO-PAINT, палитра рисунка не будет содержать никаких цветов. Однако можно легко заполнить палитру изображения, добавив в нее цвета из всего изображения, редактируемой области или выбранного объекта.

Можно также скрыть палитру изображения.

Отключение автоматического добавления цвета в палитру изображения

- В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку ▶ и щелкните пункт **Обновлять автоматически**.

Можно также отключить автоматическое добавление цвета, нажав **Инструменты** ▸ **Параметры**, выбрав пункт **Цветовая палитра** в списке категорий **Настройка** и сняв флажок **Автоматически обновлять палитру изображения**.

Добавление цвета в палитру изображения

Цель	Действие
Добавление всех цветов из изображения	В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку и щелкните пункт **Добавить цвета из изображения**.
Добавление цвета из изображения	В палитре изображения выберите инструмент «Пипетка» и щелкните изображение.
Добавление нескольких цветов из изображения	В палитре изображения выберите инструмент «Пипетка» и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкайте изображение, пока не будут добавлены все нужные цвета.

Цель	Действие
Добавление преобладающих цветов из объекта или изображения путем перетаскивания	Открыв объект или изображение в окне изображения, перетащите объект или изображение в палитру изображения.
Добавление цветов из редактируемой области	Определите редактируемую область. В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку и щелкните пункт **Добавить цвета из видимого**.
Добавление цветов из одного или нескольких объектов	Выберите один или несколько объектов. В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку и щелкните пункт **Добавить цвета из объектов**.
Добавление цвета из относящегося к цвету диалогового окна	В диалоговом окне нажмите образец цвета и выберите **Доб. в палитру** ▸ **Палитра рисунка**.



При перетаскивании изображения в палитру изображения будут добавлены только пять наиболее преобладающих цветов. Цвета заливок PostScript не поддерживаются.



Можно отменить выбор инструмента **Пипетка**, нажав клавишу **Esc**.

Можно переместить образец цвета, перетащив его в новое положение.

Удаление цвета из палитры изображения

1. Щелкните образец цвета в палитре изображения.
2. В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку  и щелкните пункт **Удалить цвет**.

Сброс палитры изображения

- В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку  и выберите **Палитра** ▸ **Сброс палитры**.

Отображение и скрытие палитры изображения

- Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Палитра рисунка**.

Создание и редактирование настраиваемых цветовых палитр

Настраиваемые цветовые палитры — это наборы сохраненных цветов или цветовых стилей. Они могут содержать цвета или цветовые стили из любой цветовой модели, включая плашечные цвета, или любые цветовые палитры, входящие в библиотеки палитр. Можно создать специальную палитру, в которой будут храниться все цвета или цветовые стили, необходимые для текущего или будущего проекта.

Можно без труда обмениваться палитрами с другими пользователями. Настраиваемые палитры содержатся в папке **Мои палитры** диспетчера цветовых палитр.

Можно создать настраиваемую цветовую палитру путем выбора отдельных цветов или путем использования цветов объекта, редактируемой области или всего изображения. В любую настраиваемую палитру можно также добавлять настраиваемые плашечные цвета. Настраиваемые цветовые палитры можно также редактировать, переименовывать и удалять.

Настраиваемые цветовые палитры сохраняются в виде файлов XML и хранятся в папке **Мои документы\Мои палитры**.

Создание настраиваемой цветовой палитры с нуля

1. Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Редактор палитр**.
2. Нажмите кнопку **Создать палитру**.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.
5. В диалоговом окне **Редактор палитр** нажмите кнопку **Добавить цвет**.
6. В диалоговом окне **Выбор цвета** выберите цвет, затем нажмите кнопку **Доб. в палитру**.

Дополнительные возможности

Обработка цвета как плашечного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Плашечные** в списке **Обрабатывать как**.
Обработка цвета как триадного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Триадные** в списке **Обрабатывать как**.
Переименование цвета	В диалоговом окне **Редактор палитр** щелкните цвет в области выбора цвета и введите имя цвета в поле **Имя**.

Добавление цвета в настраиваемую цветовую палитру

1. Откройте настраиваемую цветовую палитру.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	**Действие**
Добавление цвета из другой цветовой палитры	Перетащите цвет из открытой цветовой палитры в настраиваемую палитру.
Добавление цвета из изображения	В настраиваемой палитре нажмите кнопку **Пипетка**  и щелкните цвет, который следует добавить.
Добавление нескольких цветов из изображения	В настраиваемой палитре нажмите кнопку **Пипетка** , удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, и щелкайте изображение, пока не добавите нужные цвета.
Добавление нескольких цветов из изображения или объекта	Перетащите изображение или объект из окна рисования в настраиваемую палитру.

Цель	Действие
Добавление цвета из относящегося к цвету диалогового окна	В диалоговом окне щелкните образец цвета, щелкните стрелку рядом с пунктом **Добавить в палитру**, выберите в списке имя настраиваемой палитры и щелкните **Добавить в палитру**.
Добавление всех цветов из изображения	В левом верхнем углу настраиваемой палитры нажмите раскрывающую стрелку ▶ и щелкните пункт **Добавить цвета из изображения**.
Добавление цветов из одного или нескольких объектов	Выберите один или несколько объектов. В левом верхнем углу палитры изображения нажмите раскрывающую стрелку ▶ и щелкните пункт **Добавить цвета из объектов**.
Добавление цветов из редактируемой области	Определите редактируемую область. В левом верхнем углу настраиваемой палитры нажмите раскрывающую стрелку ▶ и щелкните пункт **Добавить цвета из видимого**.
Перемещение образца цвета	Перетащите образец цвета в новое место палитры.

При перетаскивании изображения в палитру изображения будут добавлены только пять наиболее преобладающих цветов. Цвета заливок PostScript не поддерживаются.

Создание цветовой палитры на основе редактируемой области

1. Определите редактируемую область.
2. Выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Создать палитру из видимого**.
3. Нажмите кнопку **Сохранить палитру как** .
4. Введите имя файла.
5. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Чтобы получить сведения об определении редактируемых областей, см. раздел «Определение редактируемых областей» на стр. 293.

Создание цветовой палитры на основе изображения

1. Выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Создать палитру из документа**.
2. Введите имя файла.
3. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Редактирование настраиваемой цветовой палитры

1. Выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Редактор палитр**.

2 Выберите палитру в списке.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление цвета	Нажмите кнопку **Добавить цвет**. В диалоговом окне **Выбор цвета** щелкните вкладку **Модели**, щелкните цвет в области выбора цвета и нажмите кнопку **Добавить в палитру**.
Обработка цвета как плашечного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Плашечные** в списке **Обрабатывать как**.
Обработка цвета как триадного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Триадные** в списке **Обрабатывать как**.
Изменение цвета	В области выбора цвета щелкните цвет и нажмите кнопку **Изменить цвет**. В диалоговом окне **Выбор цвета** щелкните вкладку **Модели** и щелкните новый цвет в области выбора цвета.
Удаление цвета	В области выбора цвета щелкните цвет и нажмите кнопку **Удалить цвет**
Сортировка цветов	Нажмите кнопку **Сортировать цвета**, затем выберите метод сортировки цветов.
Перемещение цвета	Перетащите образец цвета в новое место.
Переименование цвета	Щелкните цвет в области выбора цвета и введите имя цвета в поле **Имя**.



Можно удалить несколько цветов, удерживая нажатой клавишу **Shift** или клавишу **Ctrl**, щелкнув цвета, которые нужно удалить, и нажав кнопку **Удалить цвет**.

Переименование настраиваемой цветовой палитры

1 Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Диспетчер цветовых палитр**.

2 В папке **Мои палитры** правой кнопкой мыши щелкните настраиваемую палитру и выберите команду **Переименовать**.

3 Введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.

Удаление настраиваемой цветовой палитры

1 Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Диспетчер цветовых палитр**.

2 В папке **Мои палитры** правой кнопкой мыши щелкните настраиваемую палитру и выберите команду **Удалить**.

Упорядочение и отображение цветовых палитр

Диспетчер цветовых палитр — это окно настройки, которое обеспечивает быстрый доступ к существующим цветовым палитрам, включая палитру изображения и палитру цветовых стилей, а также позволяет создавать настраиваемые цветовые палитры. Цветовые палитры в диспетчере цветовых палитр организованы в две основные папки: **Мои палитры** и **Библиотеки палитр**.

В папке **Мои палитры** можно хранить все созданные вами специальные палитры. Можно добавлять папки и компоновать цветовые палитры для различных проектов. Можно также скопировать цветовую палитру или перенести ее в другую папку. Можно открывать все цветовые палитры и управлять их отображением.

Папка **Библиотеки палитр** диспетчера цветовых палитр содержит наборы готовых цветовых палитр, из которых можно выбирать цвета. Цветовые палитры, содержащиеся в папке «Библиотеки палитр», редактировать нельзя. Однако можно создать настраиваемую цветовую палитру, скопировав цветовую палитру из папки **Библиотека палитр**. Дополнительные сведения см. в разделе «Отображение и скрытие цветовых палитр в папке «Библиотеки палитр»» на стр. 224.

Открытие диспетчера цветовых палитр

- Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Диспетчер цветовых палитр**.

Отображение и скрытие настраиваемой цветовой палитры

1. Откройте диспетчер цветовых палитр.
2. В папке **Мои палитры** щелкните значок **Показать или скрыть** рядом с именем настраиваемой палитры.

   Чтобы задать настраиваемую цветовую палитру в качестве палитры по умолчанию, нажмите раскрывающую стрелку настраиваемой палитры и выберите вариант **По умолчанию**.

Открытие настраиваемой цветовой палитры

1. Откройте диспетчер цветовых палитр.
2. Нажмите кнопку **Открытие палитры**.
3. Выберите диск и папку, в которой хранится настраиваемая цветовая палитра.
   Чтобы открыть цветовую палитру (файл .cpl), созданную в предыдущей версии Corel PHOTO-PAINT, выберите **Унаследованная настраиваемая палитра (.cpl)** в списке **Тип файла**.
4. Щелкните настраиваемую палитру.
5. Нажмите кнопку **Открыть**.

При открытии файла унаследованной настраиваемой палитры (.cpl) он автоматически преобразуется в формат XML. Версия XML сохраняется в папке **x:\Documents and Settings\имя_пользователя\Мои документы** и также появляется в папке **Мои палитры** диспетчера цветовых палитр.

Если настраиваемая цветовая палитра (.xml) сохранена в папке **Мои палитры**, ее можно открыть, нажав **Окно** ▸ **Цветовые палитры** и выбрав в списке настраиваемую палитру.

Создание папки для хранения настраиваемых цветовых палитр

1. Откройте диспетчер цветовых палитр.

2 Нажмите кнопку **Создать новую папку** .

3 Введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.

Если нужно переместить настраиваемую цветовую палитру, перетащите ее в новую папку.

Вырезание и копирование настраиваемой цветовой палитры

1 Откройте диспетчер цветовых палитр.

2 В папке **Мои палитры** щелкните правой кнопкой мыши настраиваемую палитру и выберите одну из следующих команд:

- **Вырезать**
- **Копировать**

Чтобы вставить настраиваемую палитру в другую папку, щелкните папку правой кнопкой мыши и выберите команду **Вставить**.

Копирование палитры из библиотеки палитр для редактирования

1 Откройте диспетчер цветовых палитр.

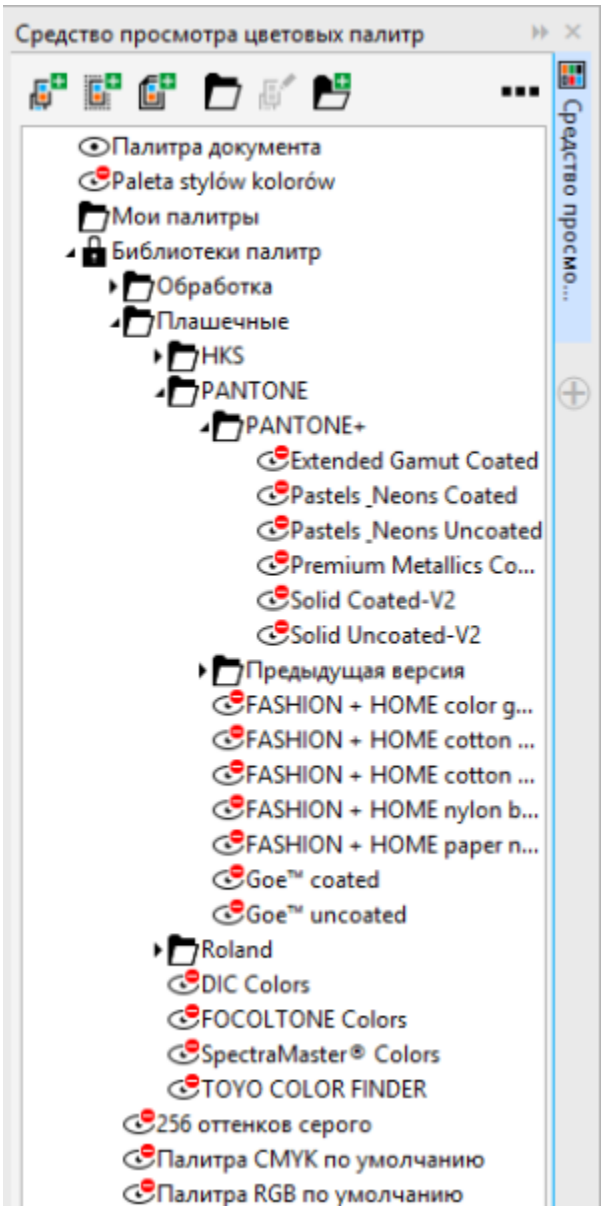
2 Перетащите палитру из папки **Библиотеки палитр** в папку **Мои палитры**.

Редактируемая копия цветовой палитры появится в папке **Мои палитры**.

Отображение и скрытие цветовых палитр в папке «Библиотеки палитр»

Папка «Библиотеки палитр» содержит набор цветовых палитр. Можно управлять отображением цветовых палитр по умолчанию, таких как палитры RGB по умолчанию и CMYK по умолчанию. Основными библиотеками палитр в пакете являются «Триадные цвета» и «Плашечные цвета».

Библиотека триадных цветов содержит палитры RGB, CMYK и палитру оттенков серого по умолчанию. Кроме того, здесь можно найти готовые цветовые палитры для изображений на определенную тему (например, тему природы). Библиотека плашечных цветов содержит цветовые палитры, предоставленные сторонними изготовителями, такие как HKS Colors, PANTONE, Focoltone и TOYO. Эти цветовые палитры могут быть очень полезны, когда для печатных проектов требуются определенные цвета, одобренные компанией. Библиотеки цветовых палитр заблокированы, то есть их редактирование не разрешается.



Библиотеки палитр

Отображение цветовой палитры в папке «Библиотеки палитр»

1 Откройте диспетчер цветовых палитр.

2 В папке **Библиотеки палитр** щелкните значок **Показать или скрыть** рядом с именем цветовой палитры.

Отображение палитр плашечных или триадных цветов

1 Откройте диспетчер цветовых палитр.

2 В папке **Библиотеки палитр** дважды щелкните одну из следующих папок:

- **Плашечные**
- **Триадные**

3 Щелкните значок **Показать или скрыть** рядом с именем цветовой палитры.

Настройка свойств цветовых палитр

Можно настроить цветовые палитры.

Цветовые палитры могут быть закрепленными или плавающими. При закреплении цветовой палитры она прикрепляется к кромке окна приложения. При откреплении цветовой палитры она отделяется от кромки окна приложения и становится легко перемещаемой.

При помощи образцов цвета можно настроить в качестве функции правой кнопки мыши либо отображение контекстного меню, либо установку цвета заливки. Можно также настроить границу или размер образца цвета.

Закрепление или открепление цветовой палитры

Цель	Действие
Закрепление цветовой палитры	Щелкните верхнюю часть границы цветовой палитры и перетаскивайте цветовую палитру к любой кромке окна приложения, пока не появится тонкий черный абрис панели инструментов.
Открепление цветовой палитры	Щелкните пунктирную границу цветовой палитры и перетащите цветовую палитру от кромки окна приложения.
Изменение числа строк на закрепленной цветовой палитре	На палитре нажмите раскрывающую стрелку ▶, щелкните **Строки** и выберите параметр из списка.

Можно также изменить число строк на закрепленной цветовой палитре, нажав **Инструменты** ▸ **Настройка**, выбрав пункт **Цветовая палитра** в списке категорий **Настройка** и затем указав значение в поле **Макс. число строк в закрепленном состоянии**. В цветовой палитре можно задать максимум семь строк.

Определение функции правой кнопки мыши для образцов цвета

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Цветовая палитра**.
3. Установите один из следующих флажков:
   - **Контекстное меню**
   - **Установить цвет заливки**

Настройка образцов цвета

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Цветовая палитра**.
3. Установите или снимите любой из следующих флажков:
   - **Широкие границы**
   - **Крупные ячейки**

Кроме того, можно отобразить имена цветов в образцах цвета, нажав раскрывающую стрелку в верхней части цветовой палитры и выбрав пункт **Показать имена цветов**.

Использование каналов плашечного цвета

Каналы плашечного цвета позволяют просматривать, редактировать и сохранять в файлах информацию о плашечном цвете. Независимо от того, импортируется ли файл, в котором используются плашечные цвета, или плашечные цвета добавляются в Corel PHOTO-PAINT, при выводе файла каналы плашечного цвета обеспечивают сохранение информации о цвете. Плашечный цвет хранится в 8-битовом канале оттенков серого, в котором содержится следующая информация: какой плашечный цвет следует использовать, где следует применить чернила и какой плотности.

Можно создать новый канал плашечного цвета, назначить для этого канала цвет и имя, а затем добавить содержимое. Например, можно накладывать краски, рисовать фигуры, применять эффекты или вставлять содержимое в канал. При вставке объекта или выделения в канал плашечного цвета объект или выделение будут добавлены в редактируемую область. Можно изменить редактируемую область до ее добавления в канал плашечного цвета. Для получения дополнительных сведений об изменении редактируемых областей см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

При предварительном просмотре изображения можно либо смешать плашечные цвета с цветами, находящимися под ними (наложение), либо закрыть цвета, находящиеся под ними. Эту процедуру можно использовать для имитации непрозрачных или прозрачных чернил.

Кроме того, свойства существующих каналов плашечного цвета можно выбирать, редактировать и изменять. Например, при открытии или импорте изображения, содержащего каналы плашечного цвета, можно редактировать содержимое канала, переименовывать канал или изменять плашечный цвет канала. При просмотре изображений можно либо выбрать отображение или скрытие содержимого каналов плашечного цвета, либо изменить порядок каналов. Можно копировать каналы плашечного цвета из одного изображения в другое, а также удалять каналы плашечного цвета, когда они больше не нужны.

При создании нового канала или при редактировании существующего можно добавлять или удалять содержимое канала, изменяя цвет для используемого инструмента. Например, при рисовании черным цветом применяется сплошной цвет, при рисовании белым цветом любой цвет удаляется, а при рисовании серым цветом применяется оттенок цвета.

Если планируется последующее редактирование, можно сохранить работу в файле формата CPT. Кроме того, если работа готова к печати, можно сохранить ее в файле формата PSD либо экспортировать в файл формата DCS, PDF или EPS.

Создание канала плашечного цвета

1. В окне настройки **Каналы** щелкните раскрывающую стрелку  и выберите пункт **Создать канал плашечного цвета**.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы**.
2. В диалоговом окне **Создать канал плашечного цвета** выберите цвет в меню выбора цвета.
3. Если для канала не требуется использовать имя плашечного цвета, введите имя канала в поле **Имя**.
4. В поле **Свойства чернил** выберите один из следующих параметров:
   - **Сплошной** — цвета, находящиеся ниже, не влияют на цвет чернил, за исключением случая, когда плотность чернил менее 100 процентов.
   - **Прозрачный** — просматриваются цвета, находящиеся ниже. Этот параметр позволяет просматривать наложения.
5. Выберите один из следующих параметров.
   - **Пустой канал** — создание пустого канала (без использования чернил)
   - **Залить цветом** — создание канала, залитого цветом чернил

6 Нажмите кнопку **ОК**.

Новый канал плашечного цвета отображается в окне настройки **Канал** под текущими каналами. Отображается новый канал плашечного цвета, а другие каналы скрыты.



Кроме того, можно создать новый канал, нажав кнопку **Создать канал плашечного цвета** в окне настройки **Каналы**.

Палитра Pantone Solid Coated является цветовой палитрой по умолчанию, однако через меню выбора цвета можно получить доступ к другим палитрам, щелкнув пункт **Другой** и выбрав палитру в списке **палитр** диалогового окна **Выбор цвета**.

Выбор канала плашечного цвета

- В окне настройки **Каналы** щелкните канал плашечного цвета в списке **Каналы**.
  При выборе канала вокруг его эскиза появится красный абрис.

Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы**.

Изменение свойств канала плашечного цвета

1 В окне настройки **Каналы** выберите канал плашечного цвета в списке **Каналы**.

2 Нажмите раскрывающую стрелку ▶ в правом верхнем углу окна настройки и выберите **Свойства канала**.

3 В диалоговом окне **Свойства канала плашечного цвета** выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	
Изменение плашечного цвета	Выберите цвет в меню выбора цвета.
Переименование канала	Введите имя в поле **Имя**.
Изменение свойств чернил	В поле **Свойства чернил** выберите один из следующих параметров: • **Сплошной** — цвета, находящиеся ниже, не влияют на цвет чернил, за исключением случая, когда плотность чернил менее 100 процентов. • **Прозрачный** — просматриваются цвета, находящиеся ниже. Этот параметр позволяет просматривать наложения.



Кроме того, можно дважды щелкнуть канал плашечного цвета в окне настройки **Каналы**, чтобы получить доступ к **диалоговому окну** Свойства канала плашечного цвета.

Вставка содержимого в канал плашечного цвета

1 Скопируйте объект или выделение в буфер обмена.
Если требуется скопировать объект в другое изображение, откройте изображение, в которое требуется вставить содержимое.

2 В окне настройки **Каналы** выберите канал плашечного цвета.

3 Выберите пункт **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить как новое выделение**.

Содержимое отображается как редактируемая область, окруженная маской (на наличие которой указывает цветное наложение или рамка). Если требуется редактировать область, сделайте это на данном этапе.

Если для этой области требуется задать равномерную плотность чернил, щелкните правой кнопкой мыши черный цвет (для сплошного плашечного цвета) или щелкните правой кнопкой мыши оттенок серого (для оттенка), выберите инструмент **Заливка** , а затем щелкните редактируемую область.

4 Выберите **Маска** ▸ **Удалить**.

Теперь вставленное содержимое добавляется в канал плашечного цвета.



Размеры и разрешение изображения влияют на то, каким образом информация канала плашечного цвета будет вставлена между изображениями. Для получения лучших результатов копируйте и вставляйте каналы плашечного цвета между изображениями, имеющими схожие размеры и разрешение.

Отображение и скрытие канала плашечного цвета

- В окне настройки **Каналы** щелкните значок с изображением глаза  рядом с каналом плашечного цвета.

  Если содержимое канала скрыто, глаз на значке закрыт; если содержимое канала видимо, глаз на значке открыт.

  Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы**.

Изменение порядка каналов плашечного цвета

- В окне настройки **Каналы** щелкните канал плашечного цвета в списке **Каналы** и перетащите его в другое место.

Копирование канала плашечного цвета

1 В окне настройки **Каналы** выберите канал плашечного цвета, который требуется скопировать.

2 Выберите пункт **Правка** ▸ **Копировать**.

3 Откройте изображение, в которое требуется вставить канал плашечного цвета.

4 Выберите **Правка** ▸ **Вставить** ▸**Вставить как новый объект**.

Канал плашечного цвета появится в нижней части списка **Каналы** в окне настройки **Каналы**.



Размеры и разрешение изображения влияют на то, каким образом информация канала плашечного цвета будет вставлена между изображениями. Для получения лучших результатов копируйте и вставляйте каналы плашечного цвета между изображениями, имеющими схожие размеры и разрешение.

Удаление канала плашечного цвета

1 В окне настройки **Каналы** щелкните канал плашечного цвета в списке **Каналы**.

2 Нажмите кнопку **Удаление текущего канала** .



Изменение цветовых режимов

При изменении цветового режима изображения, например RGB, CMYK или «Оттенки серого», изменяется структура цвета и размер изображения; кроме того, это может повлиять на его отображение и распечатку.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Изменение цветового режима изображений» (стр. 231)
- «Преобразование изображений в черно-белый цветовой режим» (стр. 233)
- «Преобразование изображений в цветовой режим палитры» (стр. 234)
- «Преобразование изображений в двухцветный цветовой режим» (стр. 236)

Изменение цветового режима изображений

В приложении Corel PHOTO-PAINT цвета изображений определяются цветовыми режимами. На мониторе компьютера изображения отображаются в цветовом режиме RGB. В программе Corel PHOTO-PAINT изображения создаются в цветовом режиме RGB по умолчанию. Изображения можно преобразовывать в другие цветовые режимы согласно их назначению. Например, для изображений, предназначенных для высококачественной печати, рекомендуется цветовой режим CMYK. Для использования в Интернете фотографии должны быть в цветовом режиме RGB, а изображения GIF должны быть в цветовом режиме палитры.

Цветовые режимы характеризуются компонентными цветами и глубиной цвета. Например, цветовой режим RGB (24 бита) определяется значениями красного, зеленого и синего каналов и имеет глубину цвета 24 бита. Аналогичным образом цветовой режим CMYK (32 бита) определяется значениями голубого, пурпурного, желтого и черного каналов и имеет глубину цвета 32 бита. Каждый канал имеет глубину цвета 8 бит.

Несмотря на то что различие между изображением в цветовом режиме CMYK и изображением в цветовом режиме RGB на экране может быть незаметно, изображения все же значительно отличаются. В цветовом пространстве RGB может содержаться более широкий диапазон визуального спектра (более широкая гамма цветов), чем в CMYK. При одинаковых размерах изображение в режиме CMYK имеет больший размер файла, чем RGB, но этот цветовой режим содержит каналы, необходимые для печати с использованием стандартных чернил.

При преобразовании изображения возможна потеря данных о цвете. Поэтому перед преобразованием в другой цветовой режим следует закончить редактирование изображения и сохранить его.

Цветовые режимы основаны на стандартных цветовых моделях, используемых для описания, классификации и цифрового воспроизведения цвета. Для получения дополнительных сведений о цветовых режимах CMYK, RGB, HSB и «Оттенки серого» см. раздел «Общие сведения о цветовых моделях» на стр. 207.

В программе Corel PHOTO-PAINT поддерживаются следующие цветовые режимы.

- Черно-белый (1 бит)
- Двухцветный (8 бит)
- Цвет RGB (24 бит)
- Цвет CMYK (32 бита)
- Оттенки серого (16 бит)
- NTSC RGB (видео)
- Оттенки серого (8 бит)
- Палитра (8 бит)
- Цвет Lab (24 бита)
- Многоканальный
- Цвет RGB (48 бит)
- PAL RGB (видео)

Для черно-белого режима, режима палитры и двухцветного режима доступны параметры преобразования. Дополнительные сведения см. в разделе

- «Преобразование изображений в черно-белый цветовой режим» на стр. 233
- «Преобразование изображений в цветовой режим палитры» на стр. 234
- «Преобразование изображений в двухцветный цветовой режим» на стр. 236



Исходный RGB



Преобразованный в CMYK



Преобразованный в цветовой режим палитры



Преобразованный в многоканальный



Преобразованный в черно-белый



Преобразованный в оттенки серого

Изменение цветового режима изображения

- Выберите **Изображение**, а затем один из следующих пунктов.

- **Преобразовать в оттенки серого (8 бит)**
- **Преобразовать в цвет RGB (24 бита)**
- **Преобразовать в цвет CMYK (32 бита)**
- **Преобразовать в ▸ Цвет Lab (24 бита)**
- **Преобразовать в ▸ Многоканальный**
- **Преобразовать в ▸ Оттенки серого (16 бит)**
- **Преобразовать в ▸ Цвет RGB (48 бит)**
- **Преобразовать в ▸ NTSC RGB**
- **Преобразовать в ▸ PAL RGB**



Текущий режим изображения определяет режимы, в которые оно может быть преобразовано. Недоступные режимы отображаются серым цветом.

Для **черно-белого (1 бит)** режима, режима **палитры (8 бит)** и **двухцветного (8 бит)** режима доступны параметры преобразования. Дополнительные сведения см. в разделе

- «Преобразование изображений в черно-белый цветовой режим» на стр. 233
- «Преобразование изображений в цветовой режим палитры» на стр. 234
- «Преобразование изображений в двухцветный цветовой режим» на стр. 236

Преобразование изображений в черно-белый цветовой режим

Изображения можно преобразовывать в черно-белый цветовой режим (1 бит), чтобы уменьшить размер файла или создать художественное оформление. Черно-белый цветовой режим (в некоторых программах называется растровым режимом) отличается от цветового режима оттенков серого. В черно-белых изображениях каждый пиксель должен быть или черным, или белым; изображения в оттенках серого могут содержать черный, белый и 254 оттенка серого цвета и подходят для создания эффекта черно-белого фото. Для получения сведений о преобразовании фотографий в оттенки серого см. раздел «Изменение цветового режима изображения» на стр. 232.

При преобразовании изображений в черно-белый цветовой режим можно настроить такие параметры, как порог, тип экрана и интенсивность, а также выбрать один из семи типов преобразования.

- **Полутона**: создание различных оттенков серого путем изменения узора черных и белых пикселей в изображении. Можно выбрать тип экрана, угол для полутона, единицу измерения и количество линий на единицу измерения.
- **Штриховой рисунок**: создание высококонтрастного черно-белого изображения. Цвета, имеющие значение оттенков серого ниже, чем заданное пороговое значение, изменяются на черный, а цвета, имеющие значение оттенков серого выше, чем заданное пороговое значение, изменяются на белый.
- **Упорядоченное**: организация уровней серого в повторяющиеся геометрические узоры черных и белых пикселей. Сплошные цвета становятся ярче, а кромки изображения — четче. Этот параметр больше всего подходит для однородных цветов, которые используются для диаграмм и графиков.
- **Джарвис**: применение алгоритма Джарвиса для отдельных пикселей. Эта форма диффузии подходит для фотографий.
- **Штуки**: применение алгоритма Штуки для отдельных пикселей. Эта форма диффузии подходит для фотографий.
- **Флойд-Штейнберг**: применение алгоритма Флойда-Штейнберга для отдельных пикселей. Эта форма диффузии подходит для фотографий.
- **Размерность-распределение**: создание текстуры путем вычисления и распределения результата на каждый пиксель.

Преобразование изображения в черно-белый цветовой режим

1 Выберите **Изображение ▸ Преобразовать в черно-белый (1 бит)**.

2 Выберите параметр преобразования в списке **преобразования**.

3 Укажите необходимые параметры преобразования.

Если требуется просмотреть другие части изображения, перетащите указатель в форме руки в окне **Просмотр**.

Преобразование изображений в цветовой режим палитры

Цветовой режим палитры, который также называют «режим индексированных цветов», часто используется для изображений GIF, размещаемых в Интернете. При преобразовании сложного изображения в цветовой режим палитры для каждого пикселя назначается фиксированное цветовое значение. Эти значения сохраняются в небольшой таблице цветов или палитре. В результате изображение в цветовом режиме палитры содержит меньше данных, чем оригинальное, и имеет меньший размер файла. Цветовой режим палитры имеет разрядность 8 бит, в нем изображения сохраняются и отображаются с использованием до 256 цветов.

Выбор, редактирование и сохранение цветовой палитры

При преобразовании изображения в цветовой режим палитры используйте стандартную или специальную цветовую палитру, затем отредактируйте палитру, заменив отдельные цвета. Если выбрана оптимизированная цветовая палитра, то палитру можно также отредактировать путем указания цвета чувствительности диапазона. Цветовая палитра, используемая для преобразования изображения, называется обработанной цветовой палитрой. Ее можно сохранить для использования с другими изображениями.

Для получения дополнительных сведений о создании специальных цветовых палитр см. раздел «Работа с цветом» на стр. 207.

Смешивание

Изображения в цветовом режиме палитры могут содержать максимум 256 различных цветов. Если исходное изображение содержит множество цветов, то для создания иллюзии, что изображение содержит более 256 цветов, можно использовать смешивание. При смешивании создаются дополнительные цвета и оттенки из существующей палитры путем вкрапления пикселей различных цветов. Взаимодействие двух цветных пикселей приводит к оптическому смешиванию и образованию дополнительных цветов.

Смешивание можно выполнить путем упорядоченного распределения цветов или распределения цветов в случайном порядке. При использовании упорядоченного смешивания цветовые переходы сближаются с помощью правильной точечной структуры. В результате сплошные цвета становятся ярче, а кромки — четче. При использовании диффузии пиксели размещаются в случайном порядке, делая кромки и цвета менее контрастными. Джарвис, Штуки и Флойд-Штейнберг — это методы диффузии.

Если изображение содержит всего несколько цветов и простые фигуры, то использовать смешивание нет необходимости.

Настройка диапазона цветов для специальной цветовой палитры

При преобразовании изображения в цветовой режим палитры с использованием оптимизированной палитры можно выбрать исходный цвет, или базовый цвет, и чувствительность диапазона для исходного цвета. Исходный цвет и сходные цвета, находящиеся в пределах диапазона, включаются в обработанную цветовую палитру. Кроме того, можно также указать степень чувствительности диапазона. Поскольку палитра может содержать не более 256 цветов, выделение исходного цвета уменьшает число цветов, попадающих за пределы чувствительности диапазона.

Сохранение параметров преобразования

После выбора цветовой палитры и задания для преобразования изображения в цветовой режим палитры смешивания и чувствительности диапазона можно сохранить выбранные параметры как заготовку для преобразования, которую можно использовать для других изображений. Можно добавлять и удалять неограниченное число заготовок для преобразования. Также можно удалять добавленные заготовки.

Преобразование нескольких изображений в цветовой режим палитры

В цветовой режим палитры можно преобразовать одновременно несколько изображений. Перед выполнением преобразования группы изображений необходимо открыть изображения в программе Corel PHOTO-PAINT. Все изображения, включенные в пакет, изменяются с использованием указанной цветовой палитры и параметров преобразования.

Преобразование изображения в цветовой режим палитры

1. Выберите **Изображение** ▸ **Преобразовать в** ▸ **палитры (8 бит)**.
2. Перейдите на вкладку **Параметры**.
3. Выберите один из следующих типов цветовых палитр в списке **Палитра**.
   - **Однородный**: обеспечение диапазона, включающего 256 цветов с равными частями красного, зеленого и синего.
   - **Стандартная VGA**: стандартная 16-цветная палитра VGA.
   - **Адаптивный**: обеспечивает исходные цвета и сохраняет индивидуальные цвета (весь цветовой спектр) изображения.
   - **Оптимизированный**: создание цветовой палитры на основе цветов, имеющих в изображении наивысшие процентные значения. Кроме того, можно выбрать цвет чувствительности диапазона цветовой палитры.
   - **Черное тело**: содержит цвета, основанные на значениях температуры. Например, черный цвет может представлять низкие температуры, а красный, оранжевый, желтый и белый цвета — высокие температуры.
   - **Оттенки серого**: обеспечивает 256 оттенков серого – от черного (0) до белого (255).
   - **Системный**: обеспечивает палитру безопасных цветов и цветов оттенков серого.
   - **Безопасный**: обеспечивает цветовую палитру, содержащую 216 цветов, применяемых в веб-браузерах.
4. Выберите параметр смешивания в списке **Смешивание**.
5. Настройте степень смешивания с помощью регулятора **Интенсивность смешивания**.

Дополнительные возможности

Сохранение параметров преобразования в качестве заготовки	Выберите **Добавить заготовку** + и введите название в поле **Сохранение заготовки**.
Редактирование обработанной цветовой палитры	Перейдите на вкладку **Обработанная палитра**, затем нажмите кнопку **Изменить**. В диалоговом окне **Таблица цветов** отредактируйте цветовую палитру.
Сохранение обработанной цветовой палитры	Перейдите на вкладку **Обработанная палитра**, затем нажмите кнопку **Сохранить**. Выберите папку, в которой необходимо сохранить обработанную цветовую палитру и введите имя файла.



Параметр **Упорядоченное смешивание** работает быстрее, чем параметры диффузии **Джарвис**, **Штуки** и **Флойд-Штейнберг**, однако результат менее точный.



Чтобы выбрать специальную цветовую палитру, перейдите на вкладку **Параметры** , выберите **Открыть**, а затем необходимую цветовую палитру и дважды щелкните имя файла.

Можно загрузить параметры преобразования, заданные как заготовка, выбрав заготовку в списке **Заготовки** на вкладке **Параметры**.

Настройка диапазона цветов для специальной цветовой палитры

1. Выберите **Изображение** ▸ **Преобразовать в** ▸ **палитры (8 бит)**.
2. Перейдите на вкладку **Параметры**.
3. В списке **Палитра** выберите **Оптимизированный**.

4 Установите флажок **Чувствительность диапазона цвета для**.

5 Выберите инструмент **Пипетка** , затем щелкните цвет на изображении.

6 Перейдите на вкладку **Чувствительность диапазона** и укажите необходимые параметры.

7 Переместите регуляторы чувствительности диапазона.

Если требуется просмотреть цветовую палитру, перейдите на вкладку **Обработанная палитра**.

Преобразование нескольких файлов в цветовой режим палитры

1 Выберите **Изображение** ▸ **Преобразовать в палитры (8 бит)**.

2 Перейдите на вкладку **Пакетная обработка**.

3 В левом столбце выберите файлы, которые необходимо преобразовать.

4 Нажмите кнопку **Добавить**.



Чтобы просмотреть изображение, выберите его в списке **Просмотр изображения** и нажмите кнопку **Просмотр**.

Преобразование изображений в двухцветный цветовой режим

Двухцветный цветовой режим используется для специальной цветной печати. Двухцветное изображение — это изображение в оттенках серого, улучшенное путем добавления от одного до четырех цветов чернил. В следующем списке приведены типы двухцветных изображений.

- **Однотоновый дуплекс**: изображение в оттенках серого, в котором используется один цвет чернил.
- **Двухцветный**: изображение в оттенках серого, в котором используются два цвета чернил. В большинстве случаев один цвет чернил — черный, а другой — цветной.
- **Трехтоновый**: изображение в оттенках серого, в котором используется три цвета чернил. В большинстве случаев один цвет чернил — черный, а два других — цветные.
- **Четырехтоновый**: изображение в оттенках серого, в котором используется четыре цвета чернил. В большинстве случаев один цвет чернил — черный, а три других — цветные.

Настройка цветовых кривых

При преобразовании изображения в двухцветный цветовой режим отображается сетка цветовой кривой, представляющая динамические цветовые кривые, которые используются при преобразовании. В горизонтальной плоскости (ось X) отображаются 256 оттенков серого, которые могут быть в изображении в оттенках серого (0 — черный; 255 — белый). Вертикальная плоскость (ось Y) указывает на интенсивность цвета (от 0 до 100 процентов), которая применяется для соответствующих значений оттенков серого.

Сохранение и загрузка чернил для преобразования в двухцветный цветовой режим

После выбора типа двухцветного изображения и настройки цветовых кривых для чернил, используемых при преобразовании изображений в двухцветный цветовой режим, можно сохранить эти настройки и загружать их с целью применения для других изображений.

Определение способа отображения цветов наложения

При преобразовании изображения в двухцветный цветовой режим для печати изображения можно задать наложение цветов. Цвета наложения — это цвета, для которых используется слишком много чернил при наложении двух или более цветов. Когда изображение выводится на экран, каждый цвет применяется последовательно, создавая тем самым эффект нескольких слоев.

Можно просмотреть все варианты перекрытий выбранных цветов чернил. С каждым вариантом связан цвет, который получается в результате перекрытия. Кроме того, можно выбрать новые цвета наложения, чтобы посмотреть, как они будут выглядеть.

Преобразование изображения в двухцветный цветовой режим

1. Выберите **Изображение** ▸ **Преобразовать в** ▸ **Двухцветный (8 бит)**.
2. Перейдите на вкладку **Кривые**.
3. Выберите Двухцветный тип в списке **Тип**.
4. Дважды щелкните цвет чернил в окне **Тип**.
5. В диалоговом окне **Выбор цвета** выберите цвет, затем нажмите кнопку **ОК**.

   Если для цвета требуется настроить цветовую кривую, щелкните цветовую кривую чернил на сетке, чтобы создать узел, и перетащите узел, чтобы установить нужное количество цвета в данной точке сетки.

Дополнительные возможности

Отображение на сетке цветовых кривых для всех чернил.	Установите флажок **Показать все**.
Сохранение параметров чернил	Нажмите кнопку **Сохранить**. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл с новыми настройками, и введите имя файла.
Определение способа отображения цветов наложения	Перейдите на вкладку **Наложение** и установите флажок **Использовать наложение**. Дважды щелкните цвет, который нужно изменить, и выберите новый цвет.



Чтобы загрузить настройки чернил, перейдите на вкладку **Кривые**, нажмите кнопку **Загрузить**, найдите файл, в котором хранятся параметры чернил, и дважды щелкните имя файла.

Определение способа отображения цветов наложения

1. Выберите **Изображение** ▸ **Преобразовать в** ▸ **Двухцветный (8 бит)**.
2. Перейдите на вкладку **Наложение**.
3. Установите флажок **Использовать наложение**.
4. Дважды щелкните цвет, который требуется изменить.
5. В диалоговом окне **Выбор цвета** выберите цветовую модель в списке **Модель**, затем выберите цвет и нажмите кнопку **ОК**.

   Если требуется просмотреть новый цвет наложения, щелкните **Просмотр**.



Управление цветом

Управление цветом помогает обеспечить согласованность цветов при работе с файлами из разных источников и при выводе этих файлов на разных устройствах.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Общие сведения о процессе управления цветом» (стр. 239)
- «Начало работы с управлением цветом в Corel PHOTO-PAINT» (стр. 244)
- «Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей» (стр. 245)
- «Назначение цветовых профилей» (стр. 247)
- «Преобразование цветов в другие цветовые профили» (стр. 247)
- «Выбор параметров преобразования цвета» (стр. 248)
- «Программная цветопроба» (стр. 248)
- «Работа с заготовками для управления цветом» (стр. 251)
- «Работа с политиками управления цветом» (стр. 252)
- «Управление цветами при открытии документов» (стр. 254)
- «Управление цветами при импорте и вставке файлов» (стр. 254)
- «Управление цветами для печати» (стр. 255)
- «Использование безопасного рабочего процесса CMYK» (стр. 256)
- «Управление цветами для просмотра в Интернете» (стр. 256)

Общие сведения о процессе управления цветом

Данный раздел содержит ответы на следующие часто задаваемые вопросы об управлении цветом:

- «Почему цвета не совпадают?» (стр. 240)
- «Что такое управление цветом?» (стр. 240)
- «Зачем нужно управление цветом?» (стр. 241)
- «Как начать работу с управлением цветом?» (стр. 241)
- «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» (стр. 241)
- «Нужно ли назначать цветовой профиль или преобразовывать цвета в цветовой профиль?» (стр. 242)
- «Что такое способ цветопередачи?» (стр. 242)

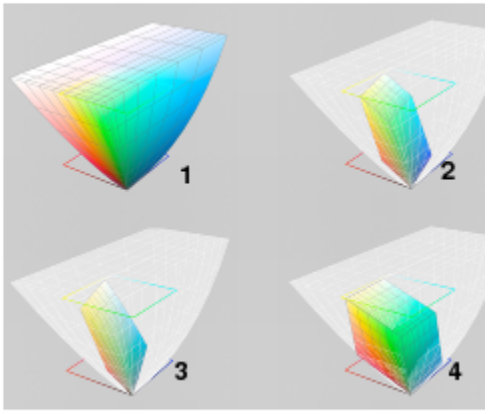
Почему цвета не совпадают?

Во время работы с цифровыми изображениями для их захвата, изменения и печати используются различные инструменты. Типовой рабочий процесс включает в себя захват изображения с цифровой камеры, выгрузку изображения на компьютер, изменение изображения в приложении для редактирования фотографий и печать изображения. Каждый из инструментов использует собственный способ интерпретации цвета. Кроме того, каждый инструмент имеет собственный диапазон доступных цветов, называемый цветовым пространством, которое представляет собой набор чисел, определяющих способ воспроизведения цветов.



Пример процесса работы над документом

Другими словами, определяя и интерпретируя цвета, каждый инструмент «говорит» на своем собственном языке. Рассмотрим цвет в цветовом пространстве вашей цифровой камере: яркий синий цвет RGB со значениями красный = 0, зеленый = 0 и синий = 255. Этот цвет может показаться другим цветом в цветовом пространстве используемого монитора. Кроме того, цветовое пространство принтера может не содержать цвет, соответствующий данному цвету. В результате в процессе работы над документом яркий синий цвет теряется при передаче и воспроизводится неточно. Система управления цветом предназначена для улучшения передачи цвета в рабочем процессе, так чтобы цвет материалов вывода совпадал с изначальным.



Цвета определяются их цветовым пространством. 1. Цветовое пространство Lab. 2. Цветовое пространство sRGB, показанное в сравнении с цветовым пространством Lab. 3. Цветовое пространство U.S. Web Coated (SWOP) v2 4. Цветовое пространство ProPhoto RGB.

Что такое управление цветом?

Управление цветом — это процесс, который позволяет предсказать и контролировать воспроизведение цвета независимо от источника и назначения документа. Он гарантирует более точную передачу цвета при просмотре, изменении, совместном использовании, экспорте в другой формат и печати документа.

Система управления цветом, также называемая модулем управления цветом, использует цветовые профили для преобразования цветовых значений между различными источниками. Например, она преобразует цвета, отображаемые на мониторе, в цвета, которые может воспроизводить принтер. Цветовые профили определяют цветовое пространство

мониторов, сканеров, цифровых камер, принтеров и приложений, которые используются для создания и редактирования документов.

Зачем нужно управление цветом?

Если документ требует точного воспроизведения цвета, вам могут понадобиться дополнительные знания об управлении цветом. Необходимо учитывать также сложность рабочего процесса и конечное назначение документов. Если документы предназначены только для просмотра в Интернете, управление цветом может быть не столь необходимо. Однако если планируется открывать документы в другом приложении или если документы предназначены для печати либо для нескольких типов вывода, то правильное управление цветом играет существенную роль.

Управление цветом позволяет решать следующие задачи:

- согласованное воспроизведение цветов на всех этапах рабочего процесса, особенно когда приходится открывать документы, созданные в других приложениях;
- согласованное воспроизведение цветов при совместном использовании файлов;
- предварительный просмотр (или «программная цветопроба») цветов до передачи документа по окончательному назначению, например на печатную машину, настольный принтер или в Интернет;
- снижение потребности в настройке и коррекции документов при передаче их на разные устройства назначения.

Система управления цветом не обеспечивает абсолютное совпадение цветов, но значительно повышает точность передачи цвета.

Как начать работу с управлением цветом?

Ниже приведен ряд рекомендаций по внедрению управления цветом в рабочий процесс.

- Убедитесь, что ваш монитор отображает цвета правильно. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» на стр. 241.
- Установите цветовые профили для всех устройств ввода и вывода, которые планируется использовать. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей» на стр. 245.
- Ознакомьтесь с возможностями управления цветом в Corel PHOTO-PAINT. Параметры по умолчанию для управления цветом дают хорошие результаты, но их можно изменить в соответствии с конкретным рабочим процессом. Дополнительные сведения см. в разделе «Начало работы с управлением цветом в Corel PHOTO-PAINT» на стр. 244.
- Выполняйте программные цветопробы документов для предварительного просмотра окончательных результатов на экране. Дополнительные сведения см. в разделе «Программная цветопроба» на стр. 248.
- Встраивайте цветовые профили при сохранении и экспорте файлов. Это обеспечит согласованность цветов при просмотре, изменении и воспроизведении файлов. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей» на стр. 245.

Правильно ли отображает цвета мой монитор?

Калибровка и профилирование монитора важны для обеспечения точности цвета. При калибровке монитор настраивается таким образом, чтобы отображать цвета в соответствии с установленным стандартом точности. После калибровки можно создать цветовой профиль монитора, который описывает, как монитор интерпретирует цвета. Этот специальный цветовой профиль обычно устанавливается в операционной системе программным обеспечением для создания профилей, поэтому его можно совместно использовать с другими устройствами и приложениями. Калибровка и профилирование совместно обеспечивают точность цвета: если монитор откалиброван неправильно, его цветовой профиль бесполезен.

Калибровка и профилирование — сложные процессы и обычно требуют калибровочных устройств других производителей, таких как колориметры и специализированное программное обеспечение. Более того, неправильная калибровка может принести больше вреда, чем пользы. Узнать больше о калибровке монитора и специальных цветовых профилях можно, изучив техники и продукты управления цветом. Можно также обратиться к документации, прилагаемой к операционной системе или монитору.

Пользовательское восприятие цвета, отображаемого монитором, также важно для поддержания согласованности цветов. На восприятие влияет среда, в которой пользователь просматривает документы. Вот несколько способов создать подходящую среду просмотра.

- Убедитесь, что ваша комната освещена равномерно. Например, если в комнату проникает много солнечного цвета, используйте шторы или, если возможно, работайте в комнате без окон.

- Установите в качестве фона монитора нейтральный цвет, такой как серый, или используйте изображение в оттенках серого. Избегайте использования красочных обоев и экранных заставок.
- Не надевайте яркую одежду, которая может конфликтовать с цветами на экране. Например, белая рубашка отражается в мониторе и изменяет восприятие цвета пользователем.

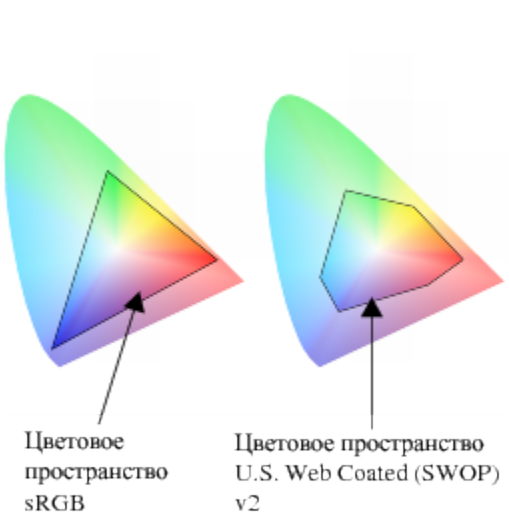
Нужно ли назначать цветовой профиль или преобразовывать цвета в цветовой профиль?

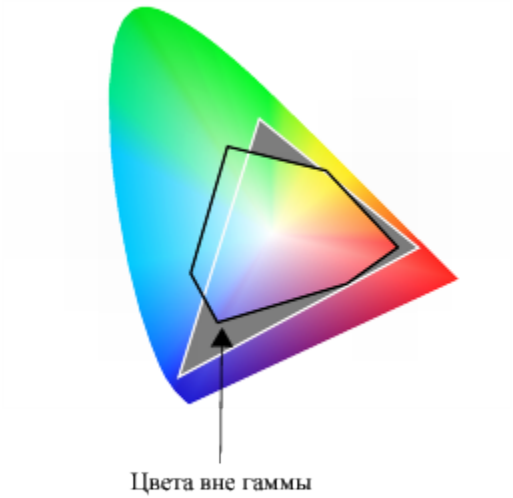
При назначении цветового профиля цветовые значения, или числа, в документе не изменяются. Вместо этого приложение использует цветовой профиль для интерпретации цветов документа. Однако при преобразовании цветов в другой цветовой профиль цветовые значения в документе меняются.

Лучший практический прием — выбрать подходящее цветовое пространство во время создания документа и использовать один и тот же цветовой профиль на всех этапах рабочего процесса. Рекомендуется избегать назначения цветовых профилей и преобразования цвета в другие цветовые профили во время работы над документом. Дополнительные сведения см. в разделах «Назначение цветовых профилей» на стр. 247 и «Преобразование цветов в другие цветовые профили» на стр. 247.

Что такое способ цветопередачи?

Система управления цветом может эффективно передавать цвета документа на несколько устройств. Однако при преобразовании цветов из одного цветового пространства в другое системе управления цветом, возможно, не удастся согласовать некоторые цвета. Эта ошибка передачи возникает из-за того, что некоторые цвета в источнике могут не попасть в диапазон (или гамму) цветового пространства назначения. Например, яркие красный и синий цвета, которые отображаются на мониторе, часто не входят в гамму цветов, которые может воспроизводить принтер. Такие цвета «вне гаммы» могут значительно изменить внешний вид документа в зависимости от их интерпретации системой управления цветом. Каждая система управления цветом использует четыре способа интерпретации цветов вне гаммы и сопоставления их с гаммой цветового пространства назначения. Эти методы называются «способами цветопередачи». Выбор способа цветопередачи зависит от графического содержимого документа.





Многие цвета в документе sRGB могут быть вне гаммы цветового пространства U.S. Web Coated (SWOP) v2. Цвета вне гаммы сопоставляются с гаммой в соответствии со способом цветопередачи.

Существуют следующие способы цветопередачи.

- **Относительный колориметрический** способ цветопередачи подходит для логотипов и других изображений, содержащих лишь несколько цветов вне гаммы. Он сопоставляет цвета источника вне гаммы с ближайшими цветами из гаммы на устройстве назначения. Этот способ цветопередачи вызывает смещение белой точки. При печати на белой бумаге ее белизна используется для воспроизведения белых областей документа. Таким образом, этот способ цветопередачи — хороший вариант для документов, предназначенных для печати.
- **Абсолютный колориметрический** способ цветопередачи подходит для логотипов и других изображений, требующих высокой точности цветов. Если для цветов источника не найдено точных совпадений, то используется ближайшее возможное соответствие. **Абсолютный колориметрический** и **относительный колориметрический** способы цветопередачи схожи, но **абсолютный колориметрический** способ сохраняет белую точку в процессе преобразования и не регулируется по белизне бумаги. Этот способ цветопередачи используется главным образом на этапе цветопробы.
- **Перцепционный** способ цветопередачи подходит для фотографий и растровых изображений, которые содержат множество цветов вне гаммы. Цветопередача изображения в целом сохраняется за счет замены всех цветов, включая цвета из гаммы, с целью соответствия диапазону цветов устройства назначения. Этот способ цветопередачи сохраняет взаимосвязи между цветами, позволяя получить наилучшие результаты.
- Способ цветопередачи **Насыщенность** позволяет получить более концентрированные сплошные цвета в деловых графических документах, таких как диаграммы и графики. Цвета могут быть менее точными, чем при использовании других способов цветопередачи.



Количество цветов вне гаммы (показанное зеленым наложением) может повлиять на выбор способа цветопередачи. Слева: относительный колориметрический способ цветопередачи подходит для

этой фотографии, содержащей лишь несколько цветов вне гаммы. Справа: перцепционный способ цветопередачи оптимален для этой фотографии, которая содержит множество цветов вне гаммы.

Начало работы с управлением цветом в Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT имеет два типа параметров управления цветом: параметры по умолчанию и параметры цветов документа. Параметры по умолчанию для управления цветом определяют цвета новых документов и всех документов, которые не содержат цветовых профилей (также называемых «непомеченными документами»). Документы, созданные в предыдущих версиях Corel PHOTO-PAINT, обрабатываются как непомеченные. Параметры цветов документа влияют только на цвета активного документа.

Параметры по умолчанию для управления цветом

Параметры по умолчанию для управления цветом важны для согласованной передачи цвета.

- **Заготовки** — если вы недостаточно хорошо знакомы с управлением цветом и создаете графические проекты для конкретного типа вывода, то можете выбрать заготовку, которая поможет начать работу с правильных параметров управления цветом, таких как цветовые профили по умолчанию и параметры преобразования цвета. В качестве примеров можно привести заготовку **Допечатная подготовка в Северной Америке**, которая подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Северной Америке, и заготовку **Интернет в Европе**, которая подходит для веб-проектов, создаваемых в Европе. Дополнительные сведения о заготовках для управления цветом см. в разделе «Работа с заготовками для управления цветом» на стр. 251.
- **Цветовые профили по умолчанию** определяют цвета RGB, CMYK и оттенков серого в новых и непомеченных документах. Эти параметры можно изменить таким образом, чтобы все новые документы использовали указанные вами цветовые профили. В некоторых приложениях цветовые профили по умолчанию называются «профилями рабочего пространства».
- **Способ цветопередачи**: позволяет выбрать метод сопоставления цветов вне гаммы в новых и непомеченных документах. Если способ цветопередачи по умолчанию не подходит для активного документа, можно изменить его в диалоговом окне **Параметры цветов документа**. Дополнительные сведения о выборе правильного способа цветопередачи для проектов см. в разделе «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 242.
- **Параметры преобразования цвета** определяют способ сопоставления цветов при преобразовании их из одного цветового профиля в другой. Например, можно изменить модуль управления цветом или задать параметры для преобразования чистых черных цветов в документах с цветовыми пространствами RGB, CMYK, Lab и оттенков серого. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор параметров преобразования цвета» на стр. 248.
- **Определение плашечного цвета** позволяет отображать плашечные цвета, используя их цветовые значения Lab, CMYK или RGB. Эти альтернативные цветовые значения также используются, когда плашечные цвета преобразуются в триадные.
- **Политики управления цветом** — управляют цветами в открываемых файлах и в файлах, которые импортируются или вставляются в активный документ. Дополнительные сведения о политиках управления цветом см. в разделе «Работа с политиками управления цветом» на стр. 252.

Параметры цветов документа

Можно просматривать и изменять текущие параметры цветов активного документа. Можно узнать, какой цветовой профиль назначен документу и каковы цветовые профили приложения по умолчанию. Цветовой профиль, назначенный активному документу, определяет цветовое пространство документа.

Можно также назначить другой цветовой профиль активному документу или преобразовать его цвета в определенный цветовой профиль. Сведения о назначении цветовых профилей см. в разделе «Назначение цветовых профилей» на стр. 247. Сведения о преобразовании цветов документа в другие цветовые профили см. в разделе «Преобразование цветов в другие цветовые профили» на стр. 247.

Получение справки

Для получения сведений о каждом элементе управления, доступном в диалоговых окнах **Параметры цвета по умолчанию** и **Параметры цветов документа**, наведите указатель на элемент управления и просмотрите описание в области **Описание**.

Доступ к параметрам по умолчанию для управления цветом

- Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.

Изменение цветовых профилей по умолчанию

1 Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.

2 В области **Параметры цвета по умолчанию** выберите цветовой профиль из следующих списков:

- **RGB —** описывает цвета RGB в новых и непомеченных документах
- **CMYK —** описывает цвета CMYK в новых и непомеченных документах
- **Оттенки серого —** описывает цвета оттенков серого в новых и непомеченных документах

Можно выбрать другой способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**.

Доступ к параметрам цветов документа

- Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры документа**.



Диалоговое окно **Параметры цветов документа** недоступно для изображений LAB, NTSC, PAL и многоканальных изображений. Такие изображения используют параметры управления цветом, заданные в диалоговом окне **Параметры по умолчанию для управления цветом**.



Можно также просмотреть параметры цветов документа в диалоговом окне **Свойства документа**, нажав **Файл** ▸ **Свойства документа**.

Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей

Чтобы обеспечить точность цвета, системе управления цветом требуются совместимые с ICC профили для мониторов, устройств ввода, внешних мониторов, устройств вывода и документов.

- Цветовые профили монитора определяют цветовое пространство, которое использует монитор для отображения цветов документа. Corel PHOTO-PAINT использует основной профиль монитора, который назначен операционной системой. Профиль монитора очень важен для точной цветопередачи. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» на стр. 241.
- Цветовые профили устройств ввода — используются устройствами ввода, такими как сканеры и цифровые камеры. Эти цветовые профили определяют, какие цвета могут захватываться конкретными устройствами ввода.
- Цветовые профили отображения — включают профили монитора, которые не связаны с монитором в операционной системе. Эти цветовые профили особенно полезны для получения программных цветопроб документов для мониторов, не подключенных к компьютеру пользователя.
- Цветовые профили устройств вывода — определяют цветовое пространство устройств вывода, таких как настольные принтеры и печатные машины. Система управления цветом использует эти профили для точного сопоставления цветов документа с цветами устройства вывода.
- Цветовые профили документа — определяют цвета RGB, CMYK и оттенков серого в документе. Документы, содержащие цветовые профили, называются помеченными.

Поиск цветовых профилей

Многие цветовые профили устанавливаются вместе с приложением или могут быть созданы при помощи программного обеспечения для создания профилей. Производители мониторов, сканеров, цифровых камер и принтеров также предоставляют цветовые профили. Кроме того, цветовые профили доступны на таких веб-узлах, как:

- http://www.color.org/findprofile.xalter — этот веб-узел ICC (International Color Consortium) позволяет найти часто используемые стандартные цветовые профили.

- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads — этот веб-узел ECI (European Color Initiative) содержит стандартные профили ISO, а также профили, характерные для Европы.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm — этот веб-узел содержит профили ICC для различных типов жидкокристаллических мониторов. Однако если точность цветопередачи важна для рабочего процесса, следует выполнить калибровку и профилирование монитора, а не рассчитывать на готовые профили монитора. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» на стр. 241.

Установка и загрузка цветовых профилей

В случае отсутствия нужного цветового профиля его можно установить или загрузить в приложении. При установке цветовой профиль добавляется в папку **Цвет** операционной системы, а при загрузке — в папку **Цвет** приложения. CorelDRAW Graphics Suite может использовать цветовые профили из обеих папок **Цвет**.

Встраивание цветовых профилей

Во время сохранения или экспорта документа в формате файла, который поддерживает цветовые профили, последние по умолчанию встраиваются в файл. Встроенный цветовой профиль присоединяется к документу, гарантируя сохранение используемых цветов при просмотре или печати документа другими пользователями.

Установка цветового профиля

- В проводнике Windows щелкните цветовой профиль правой кнопкой мыши и выберите команду **Установить профиль**.

Загрузка цветового профиля

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. В области **Параметры цвета по умолчанию** выберите **Загрузка цветовых профилей** в списках **RGB**, **CMYK** или **Оттенки серого**.
3. В диалоговом окне **Открыть** перейдите к нужному цветовому профилю.

Загруженный цветовой профиль доступен также из окна настройки **Параметры цветопробы**, диалогового окна **Печать** и диалогового окна **Параметры цветов документа**.

Следует отметить, что можно загрузить цветовой профиль любого цветового режима из следующих списков: **RGB**, **CMYK** или **Оттенки серого**. Однако после загрузки цветовой профиль будет доступен только из списка соответствующего цветового режима. Например, можно загрузить цветовой профиль RGB из списка **CMYK**, но этот профиль будет доступен только из списка **RGB**.

Можно также загрузить цветовой профиль из диалогового окна **Параметры цветов документа**.

Встраивание цветового профиля

1. Щелкните **Файл**, а затем выберите одну из следующих команд:
   - **Сохранить как**
   - **Экспорт для** ▸ **Интернет**
2. В открывшемся диалоговом окне установите флажок **Встроить цветовой профиль**.

Встраивание цветового профиля, особенно CMYK, увеличивает размер файла документа.

Назначение цветовых профилей

Если в открываемом или импортируемом документе отсутствует цветовой профиль, то по умолчанию приложение автоматически назначает цветовой профиль документу. Если цветовой профиль документа не подходит для необходимого устройства назначения, можно назначить документу другой цветовой профиль. Например, если документ предназначен для просмотра в Интернете или для печати на настольном принтере, следует установить sRGB в качестве профиля RGB документа. Если документ предназначен для печати в коммерческих целях, оптимальным выбором будет цветовой профиль Adobe RGB (1998), поскольку он имеет более широкую гамму и обеспечивает хорошие результаты при преобразовании цветов RGB в цветовое пространство CMYK.

При назначении документу другого цветового профиля цвета могут выглядеть по-другому, хотя цветовые значения не изменяются.



Слева: активному документу назначен цветовой профиль SWOP 2006_Coated3v2.icc. Справа: после назначения документу цветового профиля Japan Color 2002 Newspaper насыщенность цветов намного уменьшилась.

Назначение цветового профиля документу

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры документа**.
2. В области **Редактировать параметры цветов документа** включите параметр **Назначить другой цветовой профиль**.
3. Выберите цветовой профиль в списках **RGB**, **CMYK** или **Оттенки серого**.

   Название списка и перечень доступных цветовых профилей зависят от цветового режима активного документа. Например, для изображений RGB доступен только список RGB.

Преобразование цветов в другие цветовые профили

При преобразовании цветов документа в другой цветовой профиль цветовые значения в документе изменяются в соответствии со способом цветопередачи, но вид цветов сохраняется. Основная цель преобразования цвета — обеспечить максимальное соответствие между цветовыми пространствами источника и назначения.

Поскольку многочисленные преобразования цвета снижают точность, рекомендуется преобразовывать цвета только один раз. Следует подождать, пока документ будет готов и будет точно определен цветовой профиль, используемый для окончательного вывода. Например, если документ разрабатывается в цветовом пространстве Adobe RGB (1998) и предназначен для публикации в Интернете, можно преобразовать цвета документа в цветовое пространство sRGB.

Можно выбрать модуль управления цветом, который используется для преобразования цветов. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор параметров преобразования цвета» на стр. 248.

Преобразование цветов в другой цветовой профиль

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры документа**.
2. В области **Редактировать параметры цветов документа** включите параметр **Преобразовать цвета документа в новый цветовой профиль**.
3. Выберите цветовой профиль в списках **RGB**, **CMYK** или **Оттенки серого**.

   Название списка и перечень доступных цветовых профилей зависят от цветового режима активного изображения.
4. Выберите подходящий способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**. Сведения о доступных способах цветопередачи см. в разделе «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 242.

Выбор параметров преобразования цвета

В процессе выбора цветовых профилей обеспечивается максимально точное согласование цветов между устройствами с помощью модуля управления цветом (CMM) системы Microsoft Image Color Management (ICM), которая является CMM по умолчанию. Модули управления цветом также называются модулями цветопреобразования.

Кроме того, можно использовать модуль Adobe CMM, если он установлен на компьютере.

Обработка чистых черных цветов и оттенков серого

В процессе преобразования цвета можно сохранить чистый черный цвет в цветовом пространстве назначения. Например, при преобразовании документа RGB в цветовое пространство CMYK чистый черный цвет RGB (R=0, G=0, B=0) можно сопоставить с чистыми черными цветами CMYK (K=100). Эта возможность рекомендуется для документов в оттенках серого или для документов, которые состоят в основном из текста. Следует отметить, что сохранение чистого черного во время преобразования цвета может привести к образованию сплошных черных краев в эффектах и градиентных заливках, содержащих черный цвет.

По умолчанию цвета оттенков серого преобразуются в черный канал (K) CMYK. Это гарантирует, что все цвета оттенков серого будут печататься как оттенки черного, и позволяет избежать напрасного расхода голубых, пурпурных и желтых чернил при печати.

Выбор параметров преобразования цвета

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. В области **Параметры преобразования цвета** выберите модуль управления цветом в списке **Модуль управления цветом**.

Дополнительные возможности	Действие
Сохранение чистого черного в цветовом пространстве источника в качестве чистого черного в цветовом пространстве назначения	Установите флажок **Сохранить чистый черный**.
Сопоставление цветов оттенков серого с черным цветом CMYK во время преобразования	Установите флажок **Сопоставить серый черному CMYK**.

Программная цветопроба

Программная цветопроба позволяет предварительно просмотреть документ на экране, чтобы узнать, как он будет выглядеть при печати на конкретном принтере или при воспроизведении на конкретном мониторе. В отличие от получения «пробного отпечатка в форме документальной копии» в традиционном печатном процессе программная цветопроба позволяет увидеть

конечный результат без использования чернил и бумаги. Можно проверить, подходит ли цветовой профиль документа для конкретного принтера или монитора, чтобы предотвратить нежелательные результаты.



Слева вверху: документу назначен цветовой профиль RGB. В середине и справа: назначение определенного профиля CMYK позволяет смоделировать на экране печатный вывод.

Чтобы смоделировать цвета, которые будут получены при выводе на устройстве, необходимо выбрать цветовой профиль устройства. Поскольку цветовые пространства документа и устройства различны, некоторые цвета документа могут не иметь соответствующих им цветов в гамме цветового пространства устройства. Можно включить предупреждение о гамме, что позволит увидеть на экране цвета, которые не будут точно воспроизведены устройством. Когда предупреждение о гамме включено, в наложении будут выделены все цвета вне гаммы для моделируемого устройства. Можно изменить цвет наложения вне гаммы или увеличить его прозрачность, чтобы стали видны цвета, расположенные ниже.



В предупреждении о гамме выделяются цвета, которые не могут быть точно воспроизведены принтером или монитором.

Можно изменить способ переноса цветов вне гаммы в гамму профиля цветопробы, изменив способ цветопередачи. Дополнительные сведения см. в разделе «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 242.

Можно сохранять цветовые значения RGB, CMYK или оттенков серого в документе при создании программной цветопробы. Например, если создается программная цветопроба документа, который будет напечатан на печатной машине, можно сохранить исходные цветовые значения CMYK документа в программной цветопробе. В этом случае все цвета будут обновлены на экране, но в программной цветопробе изменятся только цветовые значения RGB и оттенков серого для документа. Сохранение цветовых значений CMYK помогает предотвратить нежелательные изменения цветов в готовых материалах.

Если часто приходится создавать программные цветопробы документов для конкретного устройства вывода, можно создавать и сохранять специальные заготовки проб. В любой момент эти заготовки можно удалить, когда они больше не нужны.

Сохранить программные цветопробы можно путем их экспорта в форматы JPEG, TIFF, формат переносимых документов Adobe (PDF) или в формат Corel PHOTO-PAINT (CPT). Цветопробы можно также распечатать.

По умолчанию при создании нового или открытии существующего документа создание программных цветопроб отключено. Однако можно настроить постоянное включение программных цветопроб по умолчанию.

Включение и отключение программных цветопроб

- Выберите **Вид** ▸ **Цветопробы**.



Если создание программных цветопроб включено, то цвета в окне документа, цветовых палитрах и окнах предварительного просмотра в диалоговых окнах выглядят по-разному.

При моделировании вывода на принтер экранные цвета могут выглядеть тусклыми, поскольку все цвета переносятся в цветовое пространство CMYK, гамма которого меньше по сравнению с цветовым пространством RGB.



Программные цветопробы можно также включать и отключать нажатием кнопки **Цветопробы**  в строке состояния.

Задание параметров программной цветопробы

1. Выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Параметры цветопробы**.
2. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Моделирование вывода на определенном устройстве	В списке **Моделировать среду** выберите цветовой профиль устройства.
Сохранение конкретных цветовых значений неизменными	Установите флажок **Сохранять числовые значения**. В зависимости от цветового профиля, выбранного в списке **Моделировать среду**, этот флажок позволяет сохранять цветовые значения CMYK, RGB или оттенков серого.
Изменение способа цветопередачи	Выберите способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**.
Включение предупреждения о гамме	В области **Предупреждение о гамме** установите флажок **Цвета вне гаммы**.
Изменение цвета наложения вне гаммы	В области **Предупреждение о гамме** выберите цвет из меню выбора цвета.
Изменение прозрачности наложения вне гаммы	В области **Предупреждение о гамме** введите значение в поле **Прозрачность**. Значение должно быть в пределах от 1 до 100.

Цель	Действие
Сохранение настраиваемой заготовки пробы	Выберите нужные параметры, нажмите кнопку **Сохранить** и введите имя в окне **Сохранить заготовку как**. Параметры цветов вне гаммы не включаются в заготовку пробы.
Выбор заготовки пробы	В списке **Заготовка пробы** выберите заготовку.
Удаление заготовки пробы	Нажмите кнопку **Удалить** .

Точность моделирования зависит от таких факторов, как качество монитора, цветовые профили монитора и устройства вывода, а также окружающее освещение в зоне выполнения работы.

Экспорт программной цветопробы

1. Выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Параметры цветопробы**.
2. В окне настройки **Параметры цветопробы** нажмите кнопку **Экспорт программной пробы**.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. В списке **Тип файла** выберите один из следующих параметров:
   - **JPG - растровые изображения JPEG**
   - **PDF - формат переносимых документов Adobe**
   - **TIF - растровое изображение TIFF**
   - **CPT - изображение Corel PHOTO-PAINT**
5. Выберите параметры в открывшемся диалоговом окне.

Печать цветопробы

1. Выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Параметры цветопробы**.
2. В окне настройки **Параметры цветопробы** нажмите кнопку **Печать пробы**.

Включение создания программных цветопроб по умолчанию

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.
3. Установите флажок **Цветопробы по умолчанию**.

Работа с заготовками для управления цветом

Приложение содержит заготовки для управления цветом, которые представляют собой параметры цвета по умолчанию, применяемые к новым и непомеченным документам. Можно выбрать заготовку для управления цветом в соответствии с географическим регионом, в котором создается документ, или в соответствии с местом его вывода.

Можно также создавать собственные заготовки, что позволяет сохранять выбранные параметры в диалоговом окне **Параметры по умолчанию для управления цветом** и повторно использовать их в других документах. Если заготовка больше не нужна, ее можно удалить.

Выбор заготовки для управления цветом для новых документов

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. В списке **Заготовки** выберите одну из следующих заготовок для управления цветом:
   - **Общее назначение в Северной Америке** — подходит для проектов, которые будут использоваться в нескольких типах вывода в Северной Америке.
   - **Общее назначение в Европе** — подходит для проектов, которые будут использоваться в нескольких типах вывода в Европе.
   - **Допечатная подготовка в Европе** — подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Европе.
   - **Интернет в Европе** — подходит для веб-проектов, созданных в Европе.
   - **Общее назначение в Японии** — подходит для проектов, которые будут использоваться в нескольких типах вывода в Японии.
   - **Допечатная подготовка в Японии** — подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Японии.
   - **Интернет в Японии** — подходит для веб-проектов, созданных в Японии.
   - **Минимальное управление цветом** — сохраняет исходные цветовые значения RGB, CMYK и оттенков серого при открытии, импорте и вставке документов.
   - **Допечатная подготовка в Северной Америке** — подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Северной Америке.
   - **Интернет в Северной Америке** — подходит для веб-проектов, созданных в Северной Америке.
   - **Моделирование управления цветом выкл.** — формирует результаты преобразования цвета заготовки **Управление цветом отключено**, доступной в предыдущих версиях Corel PHOTO-PAINT
   - **Моделирование** — отображает цвета такими, как они выглядят в .

Добавление заготовки для управления цветом

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. Измените любые параметры цвета по умолчанию.
3. Нажмите кнопку **Сохранить** рядом со списком **Заготовки**.
4. В диалоговом окне **Сохранить стиль управления цветом** введите имя в поле **Сохранить стиль как**.

Удаление заготовки для управления цветом

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. Выберите заготовку в списке **Заготовки**.
3. Нажмите кнопку **Удалить**.

Работа с политиками управления цветом

Политики управления цветом определяют способ управления цветами в документах, которые пользователь открывает в приложении. В Corel PHOTO-PAINT можно настроить одну политику управления цветом для открытия документов, а другую — для импорта и вставки файлов и объектов в активный документ.

Политика управления цветом для открытия документов определяет цветовой профиль RGB, CMYK или оттенков серого, который используется в каждом открываемом файле. По умолчанию приложение использует цветовой профиль, встроенный в файл. Можно также назначить файлу цветовой профиль по умолчанию или преобразовать цвета файла в цветовой профиль по умолчанию.

По умолчанию политика управления цветом для импорта и вставки файлов преобразует цвета файла в цветовой профиль документа. Можно также назначить файлу цветовой профиль документа или преобразовать цвета активного документа в цветовой профиль, встроенный в файл.

В открываемых или импортируемых файлах цветовые профили могут отсутствовать или могут не совпадать с профилями по умолчанию. По умолчанию приложение не выдает предупреждений об отсутствующих или несоответствующих цветовых профилях, но выбирает параметры управления цветом, которые обеспечивают хорошие результаты. Однако можно включить предупреждающие сообщения, если требуется полный контроль над цветами в документах.

Настройка политики управления цветом для открытия документов

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. В разделе **Открытие** области **Политики управления цветом** в списке **RGB** выберите один из следующих параметров:
   - **Использовать встроенный цветовой профиль** — сохраняет цветовой профиль RGB, встроенный в файл. Рекомендуется использовать этот параметр, поскольку он сохраняет исходный вид цветов RGB и цветовые значения RGB документа.
   - **Назначить цветовой профиль по умолчанию** — использует цветовой профиль RGB по умолчанию для определения цветов документа. Цветовые значения RGB сохраняются, но вид цветов RGB может измениться.
   - **Преобразовать в цветовой профиль по умолчанию** — преобразует цвета в цветовой профиль RGB по умолчанию. Вид цветов RGB в документах сохраняется, но цветовые значения могут измениться.
3. В списке **CMYK** в области **Открытие** выберите параметр для управления цветами CMYK в документах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.
4. В списке **Оттенки серого** в области **Открытие** выберите параметр для управления цветами оттенков серого в документах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.

Настройка политики управления цветом для импорта и вставки файлов

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. В разделе **Импорт и вставка** области **Политики управления цветом** в списке **RGB** выберите один из следующих параметров:
   - **Преобразовать в цветовой профиль документа** — преобразует цвета RGB импортируемого или вставляемого файла в цветовой профиль RGB активного документа. Этот параметр используется, когда цветовой профиль импортируемого файла не совпадает с цветовым профилем документа.
   - **Назначить цветовой профиль документа** — назначает цветовой профиль RGB документа импортируемому или вставляемому файлу. Цветовые значения RGB файла сохраняются, но вид цветов может измениться.
   - **Использовать встроенный цветовой профиль** — использует цветовой профиль RGB, встроенный в файл, сохраняя вид и значения цветов RGB импортируемого или вставляемого файла. Он преобразует цвета документа в цветовой профиль, встроенный в импортируемый или вставляемый файл.
3. Из списка **CMYK** в области **Импорт и вставка** выберите параметр для управления цветами CMYK в импортируемых и вставляемых файлах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.
4. Из списка **Оттенки серого** в области **Импорт и вставка** выберите параметр для управления цветами оттенков серого в импортируемых и вставляемых файлах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.

Включение предупреждающих сообщений об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Управление цветом** ▸ **Параметры по умолчанию**.
2. В области **Политики управления цветом** установите любой из следующих флажков в областях **Открытие** и **Импорт и вставка**:
   - **Предупреждать о несоответствии цветового профиля**
   - **Предупреждать об отсутствии цветового профиля**

Управление цветами при открытии документов

Политика управления цветом по умолчанию для открытия документов сохраняет цвета во всех открываемых помеченных документах и назначает цветовые профили по умолчанию непомеченным документам.

Если в открываемом документе отсутствует цветовой профиль или же в нем содержится цветовой профиль, не соответствующий цветовому профилю приложения по умолчанию, Corel PHOTO-PAINT выбирает параметры управления цветом в зависимости от политики управления цветом по умолчанию. Если вы хорошо знакомы с управлением цветом, то можете просмотреть предупреждения об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях и выбрать другие параметры управления цветом. Дополнительные сведения о включении предупреждений см. в разделе «Включение предупреждающих сообщений об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях» на стр. 253.

Открытие документов с отсутствующими цветовыми профилями

При открытии документа с отсутствующим цветовым профилем и включенных предупреждениях о таких профилях доступны следующие параметры.

- **Назначить цветовой профиль** — позволяет назначить цветовой профиль документу. Этот параметр сохраняет цветовые значения, но вид цветов может измениться. Например, если в документе отсутствует цветовой профиль RGB, то по умолчанию будет назначен цветовой профиль RGB приложения по умолчанию. Цветовые значения RGB сохраняются, но вид цветов RGB может отличаться от изначального. Можно также назначить цветовой профиль, отличный от профиля приложения по умолчанию. Этот параметр рекомендуется использовать, только если известно первоначальное цветовое пространство документа и установлен соответствующий цветовой профиль.
- **Преобразовать в цветовой профиль по умолчанию** — используемый в сочетании с элементом управления **Назначить цветовой профиль**, этот параметр преобразует цвета из назначенного цветового профиля в цветовой профиль по умолчанию. Цвета будут выглядеть, как если бы они принадлежали назначенному цветовому пространству, но цветовые значения могут измениться.

Открытие документов с несоответствующими цветовыми профилями

Если документ содержит цветовой профиль, не соответствующий цветовому профилю по умолчанию, можно выбрать один из следующих параметров:

- **Использовать встроенный цветовой профиль** — этот параметр гарантирует сохранение цветовых значений и отображение цветов в соответствии с изначальным проектом.
- **Игнорировать встроенный цветовой профиль и использовать цветовой профиль по умолчанию** — назначение цветового профиля по умолчанию сохранит цветовые значения, но вид цветов может измениться.
- **Преобразовать из встроенного цветового профиля в цветовой профиль по умолчанию** — этот параметр преобразует цвета из встроенного цветового профиля в цветовой профиль по умолчанию. Вид цветов сохраняется, но цветовые значения могут измениться. Этот параметр рекомендуется использовать, если параметры управления цветом, подходящие для рабочего процесса, уже заданы. Например, во время создания графических проектов для Интернета можно выбрать sRGB в качестве цветового пространства приложения по умолчанию. Этот параметр гарантирует, что документ будет использовать цветовое пространство sRGB, а цвета документа будут согласованы и подойдут для публикации в Интернете.

Управление цветами при импорте и вставке файлов

Политика управления цветом по умолчанию для импорта и вставки файлов преобразует цвета импортируемых и вставляемых файлов в цветовой профиль активного документа. Если цветовой профиль импортируемого или вставляемого файла совпадает с цветовым профилем активного документа, то преобразование цветов не выполняется. Дополнительные сведения о политиках управления цветом см. в разделе «Работа с политиками управления цветом» на стр. 252.

Однако можно просмотреть предупреждения об отсутствующих и несоответствующих профилях и задать другие параметры управления цветом. Для получения дополнительных сведений о просмотре предупреждений см. раздел «Включение предупреждающих сообщений об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях» на стр. 253.

При импорте или вставке векторного рисунка, например файла CorelDRAW (CDR), в активный документ, этот файл сначала преобразуется в растровое изображение в цветовом режиме активного документа. Например, если цветовой режим документа — RGB, файл преобразуется в растровое изображение в цветовом режиме RGB.

Импорт и вставка файлов с отсутствующими цветовыми профилями

Если в файле отсутствуют цветовые профили, можно назначить файлу цветовые профили, а затем преобразовать цвета файла в цветовой профиль документа. Цветовые значения файла изменятся. В приведенном ниже примере в векторном рисунке отсутствуют цветовые профили, поэтому Corel PHOTO-PAINT назначает файлу цветовые профили по умолчанию, а затем преобразует цвета файла в цветовой профиль документа — sRGB. Однако можно назначать цветовые профили CMYK и RGB, отличные от цветовых профилей приложения по умолчанию.

Импорт и вставка файлов с несоответствующими цветовыми профилями

Если файл содержит цветовые профили, которые не соответствуют цветовому профилю документа, доступны следующие параметры:

- **Игнорировать встроенный цветовой профиль и назначить цветовой профиль документа** — цветовые значения сохраняются, но вид цветов может измениться.
- **Преобразовать из встроенного цветового профиля в цветовой профиль документа** (параметр по умолчанию) — цвета импортируемого файла преобразуются из встроенного цветового пространства в цветовое пространство документа. Вид цветов сохраняется, но цветовые значения могут измениться.
- **Преобразовать цвета документа во встроенный цветовой профиль** — цвета документа преобразуются в цветовой профиль, встроенный в импортируемый файл. Вид и значения цветов импортируемого или вставляемого файла сохраняются.

Импорт и вставка файлов с отсутствующими и несоответствующими цветовыми профилями

В некоторых файлах могут отсутствовать цветовые профили и одновременно содержаться несоответствующие цветовые профили. Для таких случаев предусмотрены диалоговые окна, которые включают параметры для отсутствующих и несоответствующих цветовых профилей.

Управление цветами для печати

По умолчаниюCorel PHOTO-PAINTне выполняет преобразования цветов, когда документ передается на принтер. Принтер получает цветовые значения и интерпретирует цвета. Однако если с принтером в операционной системе связан цветовой профиль, Corel PHOTO-PAINT обнаруживает этот профиль и использует его для преобразования цветов документа в цветовое пространство принтера.

При использовании принтера PostScript можно разрешить Corel PHOTO-PAINT или принтеру PostScript выполнять любые необходимые преобразования цвета. Когда Corel PHOTO-PAINT управляет преобразованием цвета, цвета документа преобразуются из назначенного цветового пространства в цветовое пространство принтера PostScript. Обратите внимание, что необходимо отключить управление цветом в драйвере принтера. Иначе и приложение, и принтер управляют цветами во время печати и цвета документа корректируются дважды, что приводит к их нежелательным изменениям.

Когда принтер PostScript преобразует цвета документа, необходимо включить функцию управления цветом в драйвере принтера. В этом расширенном методе могут использоваться только принтеры PostScript и устройства RIP, которые поддерживают преобразования цвета принтером. Хотя этот метод увеличивает размер файла, его преимущество заключается в обеспечении согласования цветов при передаче одного и того же задания на печать разным поставщикам услуг печати.

Дополнительные сведения о передаче цветов документов для печати см. в разделе «Точная передача цветов при печати» на стр. 536.

Можно также управлять цветами в файлах PDF, созданных для печати в коммерческих целях. Дополнительные сведения см. в разделе «Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF» на стр. 559.

Использование безопасного рабочего процесса CMYK

В проектах часто используются особые цветовые значения CMYK. Чтобы гарантировать надежную передачу цвета, можно получить эти цветовые значения CMYK из книги образцов цвета. Сохраняя эти цветовые значения CMYK на протяжении всего процесса печати, можно предотвратить нежелательные изменения цветов и гарантировать, что цвета будут воспроизведены так же, как в первоначальном макете. Рабочий процесс, который сохраняет цветовые значения CMYK, называется безопасным рабочим процессом CMYK.

Corel PHOTO-PAINT поддерживает безопасный рабочий процесс CMYK. По умолчанию цветовые значения CMYK сохраняются в любом открываемом, импортируемом или вставляемом документе. Цветовые значения CMYK также сохраняются по умолчанию при печати документов.

В некоторых случаях может потребоваться обойти безопасный рабочий процесс CMYK и сохранить вид цветов CMYK при открытии, импорте или вставке документов. Эта возможность полезна, когда нужно просмотреть первоначальные цвета графического макета на экране или копию, напечатанную на настольном принтере. Чтобы сохранить вид цветов CMYK, можно настроить политики управления цветом, преобразующие цвета CMYK в открываемых, импортируемых или вставляемых документах. Кроме того, при печати на принтере PostScript можно преобразовать цвета CMYK в цветовой профиль принтера, сняв флажок **Сохранять числовые значения CMYK** на странице **Цвет** диалогового окна **Печать**.

Управление цветами для просмотра в Интернете

Управлять цветами для просмотра в Интернете может быть даже сложнее, чем для печати. Документы и рисунки, опубликованные в Интернете, отображаются на различных мониторах, которые часто не откалиброваны. Кроме того, большинство веб-браузеров не поддерживают управление цветом и игнорируют цветовые профили, встроенные в файлы.

При разработке документов, предназначенных исключительно для Интернета, рекомендуется использовать цветовой профиль sRGB в качестве цветового профиля RGB документа и выбирать цвета RGB. Если документ содержит другой цветовой профиль, следует преобразовать цвета документа в sRGB, перед тем как сохранить документ для использования в Интернете.

Создавая файл PDF для просмотра в Интернете, можно встроить в файл цветовые профили, чтобы обеспечить согласованное воспроизведение цветов в Adobe Reader и Adobe Acrobat. Дополнительные сведения см. в разделе «Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF» на стр. 560.

Создавая новый документ, предназначенный для просмотра в Интернете, можно выбрать заготовку, которая обеспечит хорошую цветопередачу. Кроме того, Corel PHOTO-PAINT предоставляет заготовки для управления цветом в веб-документах. Сведения о выборе заготовки для управления цветом см. в разделе «Выбор заготовки для управления цветом для новых документов» на стр. 252.



Применение заливок

В Corel PHOTO-PAINT можно выполнять заливку объектов, редактируемых областей и изображений, используя цвета, узоры и текстуры. Можно использовать готовые заливки и создавать собственные.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Применение однородной заливки» (стр. 257)
- «Применение фонтанных заливок» (стр. 258)
- «Применение заливок растровым узором» (стр. 262)
- «Применение заливок текстурой» (стр. 266)

К залитым областям можно применить узоры прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование прозрачности» на стр. 269.

Применение однородной заливки

Однородные заливки — это самый простой тип заливки. Они представляют собой сплошные цвета, которые можно применять для изображений. Однородные заливки можно применять к фону, а также к выбранным объектам.

Применение однородной заливки

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .

Чтобы выполнить заливку объекта, перед применением заливки выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 Нажмите кнопку **Однородная** на панели свойств.

3 Выберите цвет в меню выбора **Цвет заливки** на панели свойств.

4 Щелкните место на изображении, где необходимо применить заливку.

Дополнительные возможности

Указание значения непрозрачности заливки	Введите значение в поле **Прозрачность заливки** на панели свойств. Чем выше значение, тем больше степень прозрачности.

Дополнительные возможности

Указание способа распространения заливки на основе сходства соседних пикселей	Введите значение в поле **Допуск** на панели свойств. При выборе значения 100 выполняется заливка всего объекта или области.
Изменение способа комбинирования цветов	Выберите режим слияния в списке **Режим слияния** на панели свойств.

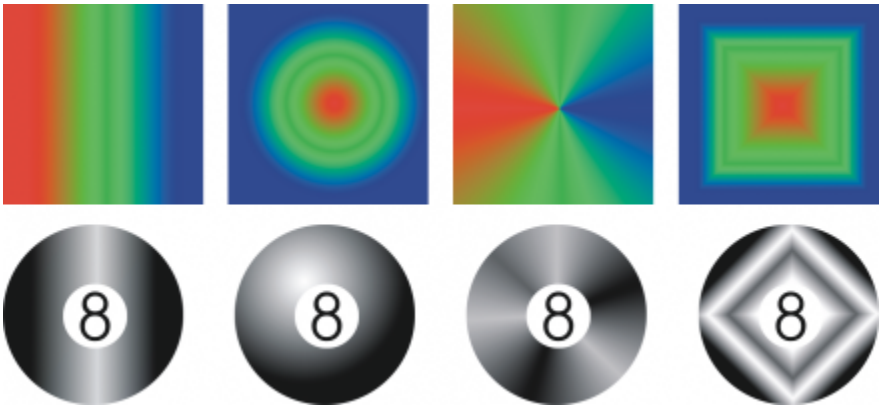
Цвет для однородной заливки можно выбрать на изображении либо в цветовых моделях, краскосмесителях, или фиксированных, или специальных палитрах. Для получения сведений о выборе цветов см. раздел «Работа с цветом» на стр. 207.

Режимы слияния определяют способ перехода цвета переднего плана или заливки в основной цвет изображения. Можно изменить режим слияния по умолчанию (Среднее) на режим, предназначенный для специальных целей перетекания. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Можно также выбрать цвет заливки, щелкнув правой кнопкой мыши цвет в цветовой палитре.

Применение фонтанных заливок

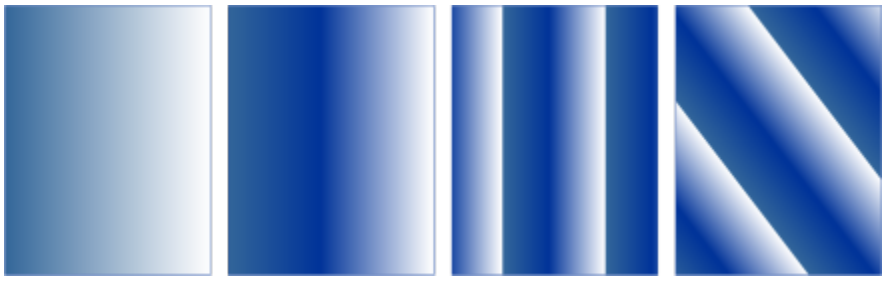
Фонтанная заливка постепенно изменяет цвет на следующий, идущий вдоль линейного, эллиптического, конического или прямоугольного пути. Фонтанные заливки можно использовать для создания иллюзии глубины. Фонтанная заливка называется также градиентной.



Линейная, эллиптическая, коническая и прямоугольная фонтанные заливки.

Corel PHOTO-PAINT содержит набор доступных фонтанных заливок. Можно просматривать фонтанные заливки, выполнять поиск по ключевым словам, помечать заливки как избранные и сортировать их. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 281.

Любую фонтанную заливку можно настроить под свои нужды; кроме того, можно создать собственные фонтанные заливки с нуля. Фонтанные заливки могут содержать два или несколько цветов, последовательный переход которых можно настроить по своему усмотрению. Можно указать заливки атрибутов, например направление смешения цветов заливки, угол заливки, центральную и среднюю точку. Можно также изменить размер, сгладить, наклонить, отразить или повторить заливку.



Слева направо: Применен объект с линейной фонтанной заливкой. В заливку добавлен другой цвет. Размер заливки изменен на 50% от ширины и высоты объекта, затем она повторена и отражена. Заливка повернута на 45 градусов.

После создания фонтанной заливки можно сохранить ее для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 286.

Можно также применить фонтанную заливку интерактивно с помощью инструмента **Интерактивная заливка**. В окне изображения появляется градиентная стрелка, отмечающая переход от одного цвета к другому. Каждый цвет фонтанной заливки представлен квадратным узлом на градиентной стрелке. Можно изменять или добавлять цвета или настраивать степень прозрачности отдельных цветов. Можно также изменить размер и направление фонтанной заливки в окне изображения.

Применение фонтанной заливки

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .

   Если требуется выполнить заливку объекта, перед применением заливки выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2. Нажмите кнопку **Фонтанная заливка** на панели свойств.
3. На панели свойств нажмите **Заливка** и выберите цвет, нажав на него дважды.
4. Щелкните место на изображении, где необходимо применить заливку.

Режимы слияния определяют способ перехода цвета переднего плана или заливки в основной цвет изображения. Можно изменить режим слияния по умолчанию (Среднее) на режим, предназначенный для специальных целей перетекания. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Сведения о способе поиска заливок см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 282.

Создание фонтанной заливки

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .
2. Нажмите кнопку **Фонтанная заливка** на панели свойств.
3. Нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.
4. В диалоговом окне **Изменить заливку** нажмите одну из следующих кнопок для выбора типа фонтанной заливки:
   - **Линейная фонтанная заливка**

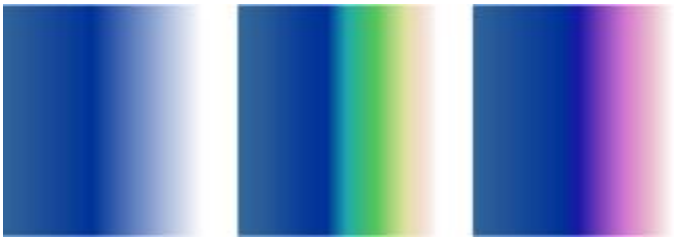
- **Эллиптическая фонтанная заливка**
- **Коническая фонтанная заливка**
- **Прямоугольная фонтанная заливка**

5 Щелкните начальный узел над цветной полосой, откройте меню выбора цвета **Цвет узла** и выберите цвет.

6 Щелкните конечный узел над цветной полосой, откройте меню выбора цвета **Цвет узла** и выберите цвет.

7 С помощью регулятора «Центр» под полосой цветов установите среднюю точку между цветами.

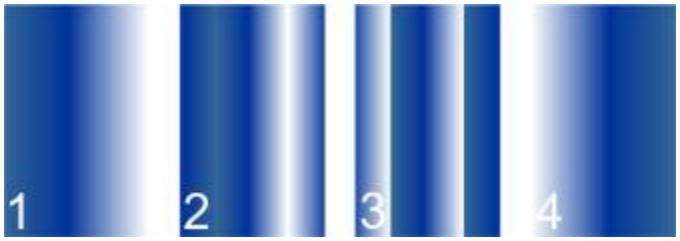
Дополнительные возможности

Изменение цвета	Выберите соответствующий узел, откройте меню выбора **Цвет узла** и выберите цвет.
Добавление промежуточного цвета	Дважды щелкните полосу цвета, куда следует добавить узел. Выберите новый узел, откройте меню выбора **Цвет узла** и выберите цвет.
Изменение положения промежуточного цвета	Перетащите соответствующий узел в новое место над цветовой полосой или введите значение в поле **Положение**.
Удаление промежуточного цвета	Дважды щелкните соответствующий узел.
Укажите способ смешения цветов между двумя узлами	Выберите один из двух узлов или среднюю точку между ними, нажмите кнопку **Направление смешения** и выберите параметр в списке: • **Линейное смешение цветов**: обеспечивает смешение цветов по прямой линии — от начального цвета и (через весь цветовой круг) до конечного. • **Смешение цветов по часовой стрелке**: обеспечивает смешение цветов по цветовому кругу по часовой стрелке. • **Смешение цветов против часовой стрелки**: обеспечивает смешение цветов по цветовому кругу против часовой стрелки. 
Зеркальная, повторяющаяся или обратная заливка	Нажмите одну из следующих кнопок. • **Повторная и зеркальная заливки** • **Повторная заливка** • **Обратная заливка**

Дополнительные возможности

Чтобы вернуть заливке ее состояние по умолчанию, нажмите **Фонтанная заливка по умолчанию** .

Эффект повтора и отражения можно просмотреть только, если заливка меньше объекта. На следующем изображении представлена заливка по умолчанию (1), та же заливка с измененным размером повторена и отражена (2), заливка с измененным размером и повтором (3) обратная заливка (4).



Укажите количество шагов, используемое для отображения или печати фонтанной заливки

Введите значение в поле **Шаги фонтанной заливки**. С увеличением значения переход между цветами становится более гладким.

Укажите, как быстро при фонтанной заливке смешиваются цвета.

Переместите регулятор **Ускорение**.

Создание более сглаженных переходов между узлами фонтанной заливки

Нажмите кнопку **Сглаживание** .

Задайте ширину и высоту заливки в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта.

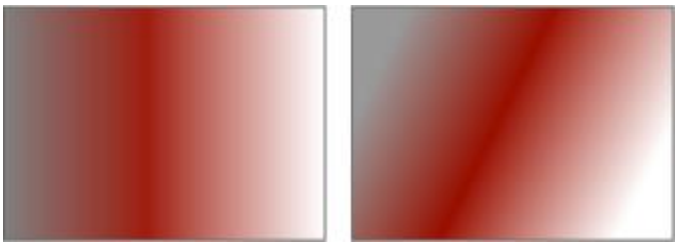
Введите значения в поля **Ширина заливки** и **Высота заливки**.

Перемещение центра заливки вверх, вниз, влево или вправо

Введите значения в поля **X** и **Y**.

Наклон заливки на заданный угол

Введите значение в поле **Наклон**.



Поверните последовательный переход цветов по часовой или против часовой стрелки

Введите значение в поле **Поворот**.

Разрешите наклон или растягивание заливки без соблюдения пропорций

Установите флажок **Свободное масштабирование и наклон**.

Фонтанные заливки могут содержать до 99 цветов.

Можно изменить цвет узла, щелкнув узел и выбрав цвет на цветовой палитре.

Интерактивное применение фонтанной заливки

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Интерактивная заливка**.

   Если необходимо залить объект, следует выбрать его с помощью инструмента **Выбор объекта**, прежде чем применить заливку, затем необходимо нажать кнопку **Блокировать прозрачность объекта** в окне настройки **Диспетчер объектов**, чтобы защитить форму и прозрачность этого объекта.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Фонтанная заливка**.
3. Перетащите курсор в окне изображения, чтобы установить градиентную стрелку.
4. Перетащите образец цвета из цветовой палитры в узел цвета градиентной стрелки. Черная стрелка указывает на то, что образец цвета размещен в требуемом месте.

Дополнительные возможности

Установка средней точки для цветового перехода	Перетащите регулятор на градиентной стрелке.
Изменение цвета	Перетащите образец цвета из цветовой палитры в узел цвета градиентной стрелки.
Добавление цвета	Перетащите образец цвета из цветовой палитры на любой участок градиентной стрелки.
Удаление цвета	Щелкните правой кнопкой цветной узел и нажмите **Удалить**.
Установка степени прозрачности цвета	Щелкните цветной узел и переместите регулятор **Прозрачность** на панели свойств. Чем выше значение, тем больше степень прозрачности.
Изменение размера или направления фонтанной заливки	Перетащите конечный узел.

Можно также создать маску для ограничения фонтанной заливки только частью изображения. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с масками» на стр. 291.

Применение заливок растровым узором

Растровые заливки — это растровые изображения, которые можно использовать для заливки объекта или изображения. Можно выполнить заливку области одним растровым изображением. Кроме того, для создания непрерывного узора небольшие растровые изображения можно расположить плитками, или повторить несколько раз, в пределах всей области.



Примеры заливки растровым узором

Для заливок рекомендуется использовать несложные растровые изображения, так как сложные изображения имеют большой размер и медленно отображаются. Сложность растрового изображения определяется его размером, разрешением и глубиной цвета.

Corel PHOTO-PAINT содержит набор доступных растровых узоров. Можно просматривать доступные узоры, выполнять поиск узоров по ключевым словам, помечать узоры как избранные и сортировать их. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 281.

Можно изменить растровые узоры под свои нужды. Например, можно наклонить, повернуть или зеркально отразить растровый узор. Можно также создавать свои собственные узоры из импортированных файлов.

После создания нового узора можно сохранить его для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 286.

Растровые узоры, созданные в Patterns (приложении iOS, которое преобразует фотографии в растровые узоры), могут быть открыты в Corel PHOTO-PAINT. Эффекты растровых узоров, доступные в Patterns и Corel PHOTO-PAINT, позволяют создавать непрерывные узоры и регулировать параметры узора, такие как конфигурацию пикселей вдоль края плитки и яркость, освещенность и цветовую контрастность узора.



Растровые заливки можно использовать для создания интересных фонов и текстур.

Применение заливки растровым узором

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .

Если требуется выполнить заливку объекта, перед применением заливки выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 Нажмите кнопку **Заливка растровым узором** на панели свойств.

3 На панели свойств нажмите **Заливка** и выберите цвет, нажав на него дважды.

4 Щелкните место на изображении, где необходимо применить заливку.

Режимы слияния определяют способ перехода цвета переднего плана или заливки в основной цвет изображения. Можно изменить режим слияния по умолчанию (Среднее) на режим, предназначенный для специальных целей перетекания. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Сведения о способе поиска заливок см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 282.

Изменение заливки растровым узором

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .

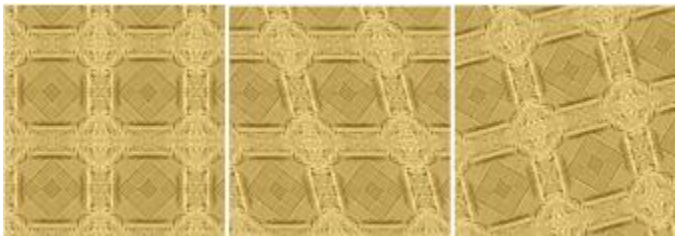
2 Нажмите кнопку **Заливка растровым узором** на панели свойств.

3 Нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.

4 В диалоговом окне **Изменить заливку** откройте меню выбора **Заливка** и щелкните заливку.

5 Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали** или **Зеркальное отражение плиток по вертикали** . На следующем изображении представлена заливка узора (слева), которая отражена горизонтально (в середине), а затем вертикально (справа). 
Создание радиального или линейного равномерного смешения	Нажмите кнопку **Радиальное смешение** или **Линейное смешение** в области **Равномерная**.
Сглаживание перехода цветов на краях плиток узора относительно их противолежащего края.	Установите флажок **Сопоставление краев** и переместите регулятор.

Цель	Действие
Увеличение или уменьшение яркости узора	Установите флажок **Яркость** и переместите регулятор.
Увеличение или уменьшение контрастности серого цвета в узоре	Установите флажок **Освещенность** и переместите регулятор.
Увеличение или уменьшение цветовой контрастности в узоре	Установите флажок **Цвет** и переместите регулятор.
Определение ширины и высоты узора в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта.	Введите значения в поля **Ширина заливки** и **Высота заливки**. На следующем изображении представлен эффект изменений размера плитки узора с большого на маленький. 
Перемещение центра заливки узором вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Наклон или поворот узора на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон** или **Поворот**. Векторная узорная заливка на данном изображении наклонена на 15 градусов (в середине) и повернута на 15 градусов (справа). 
Определение смещения строки или столбца в процентах от высоты или ширины плитки	Нажмите кнопку **Смещение строки**  или **Смещение столбца**  и введите значение в поле **% от плитки**. Данное изображение показывает смещение столбца на 50% (в середине) и строки на 50% (справа).

Цель	Действие
	

Создание заливки растровым узором из импортированного изображения

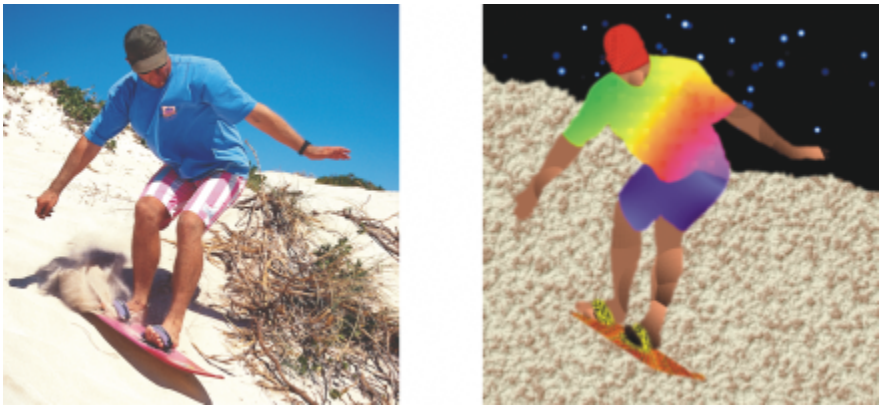
1. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .
2. Нажмите кнопку **Заливка растровым узором** на панели свойств.
3. Нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.
4. В диалоговом окне **Изменить заливку** нажмите кнопку **Новый источник из файла** .
5. В диалоговом окне **Импорт** найдите нужное изображение и дважды щелкните имя файла этого изображения.

Новая растровая заливка отображается в меню выбора **Заливка**.

Применение заливок текстурой

Заливки текстурой представляют собой трехмерные узоры. Можно использовать готовые текстурные заливки (вода, минералы, облака), а также создавать собственные на их основе. Файлы, предназначенные для использования в качестве текстурных заливок, не могут быть импортированы.

При редактировании текстурной заливки можно изменять такие параметры, как мягкость, плотность, яркость и цвета. Каждая текстура имеет свои параметры. После изменения заливки текстурой можно сохранить ее для дальнейшего использования.



Для изменения вида текстурной заливки можно изменить ее атрибуты.

Применение заливки текстурой

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .

Если требуется выполнить заливку объекта, перед применением заливки выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 Нажмите кнопку **Текстура** на панели свойств.

3 Нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.

4 В диалоговом окне **Изменить заливку** выберите библиотеку текстур в списке **Библиотека текстур**.

5 Выберите текстуру в меню выбора **Заливка**.

6 Щелкните место на изображении, где необходимо применить заливку.

Дополнительные возможности

Редактирование параметров текстурной заливки	В диалоговом окне **Изменить заливку** введите значения в полях параметров текстуры. Параметры различаются в зависимости от текстуры.
Просмотр результатов изменений выбранной текстуры	Нажмите кнопку **Случайные**. При каждом нажатии данной кнопки разблокированные параметры произвольно изменяются, а редактируемая текстура отображается в окне **предварительного просмотра**.
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Щелкните пункт **Преобразования** и нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали** или **Зеркальное отражение плиток по вертикали**.
Изменение размера заливки	Нажмите кнопку **Преобразования** и введите значения в полях **Ширина заливки** и **Высота заливки**.
Перемещение центра заливки вверх, вниз, влево или вправо	Нажмите кнопку **Преобразования** и введите значения в полях **X** и **Y**.
Поворот узора на определенный угол	Щелкните пункт **Преобразования** и введите значение в поле **Поворот**.
Наклон заливки на заданный угол	Щелкните пункт **Преобразования** и введите значение в поле **Наклон**.
Выбор сдвига строки или столбца в процентах от ширины или высоты плитки	Щелкните пункт **Преобразования** и нажмите кнопку **Смещение строки** или **Смещение столбца**. Введите значение в поле **% от плитки**.
Определение разрешения растрового изображения заливки текстурой	Щелкните пункт **Параметры** и введите значение в поле **Разрешение растрового изображения**.

Дополнительные возможности

Сохранение заливки текстурой	Нажмите кнопку **Сохранить текстуру** + и введите имя в поле **Имя текстуры** диалогового окна **Сохранить текстуру как**. Выберите библиотеку в списке **Имя библиотеки**.
Указание значения непрозрачности заливки	Введите значение в поле **Прозрачность заливки** на панели свойств. Чем выше значение, тем больше степень прозрачности.
Указание способа распространения заливки на основе сходства соседних пикселей	Введите значение в поле **Допуск** на панели свойств. При выборе значения 100 выполняется заливка всего объекта или области.
Изменение способа комбинирования цветов	Выберите режим слияния в списке **Режим слияния** на панели свойств.



Использование прозрачности

Для выявления деталей изображения, скрытых за объектом, можно изменить степень прозрачности данного объекта. При изменении прозрачности объекта изменяется значение оттенков серого составляющих данный объект пикселей.

В большинстве случаев изменения прозрачности объекта сохраняются. Если требуется изменить прозрачность отдельно, не затрагивая объект, можно воспользоваться инструментом маски обрезки. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование масок обрезки» на стр. 456.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Применение однородной прозрачности» (стр. 269)
- «Применение градиентной прозрачности» (стр. 270)
- «Применение прозрачности растрового узора» (стр. 273)
- «Применение текстурированной прозрачности» (стр. 275)
- «Применение прозрачности с помощью мазков кисти» (стр. 277)
- «Настройка прозрачности выбранных цветов в объектах» (стр. 278)
- «Создание перетекания объектов» (стр. 278)

Применение однородной прозрачности

Однородная прозрачность в равной степени меняет значения всех пикселей объекта или редактируемой области. Однородную прозрачность можно применить к объекту или к редактируемой области.



Объект транспонирован на плоскость с целью создания эффекта отражения в воде; для отражения применен эффект прозрачности.

Применение однородной прозрачности

1 Выделите объект.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта** .

3 На панели свойств нажмите кнопку **Однородная прозрачность** .

4 Введите значение (от 0 до 100) в поле **Прозрачность** на панели свойств.

Для прозрачных объектов значение оттенков серого равно 0, а для непрозрачных объектов — 255.

Поле **Прозрачность** недоступно для черно-белых изображений (1 бит).

Можно также открыть меню выбора **Прозрачность** на панели свойств и выбрать заготовку однородной прозрачности.

Применение градиентной прозрачности

Градиентная прозрачность обеспечивает затухание объекта от одного значения прозрачности к другому. Градиентная прозрачность может быть линейной, эллиптической, конической и квадратной.



Применение к тексту линейной градиентной прозрачности.

Приложение содержит набор доступных градиентных прозрачностей. Можно просматривать градиентные прозрачности, искать по ключевым словам, помечать заливки как избранные и сортировать их. Также можно загрузить дополнительные пакеты заливок для использования в качестве эффектов прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 281.

Можно создать собственный вариант градиентной прозрачности, добавив или удалив узлы и указав степень прозрачности для каждого узла. Можно также обратить, зеркально отразить, изменить размер или наклонить градиентную прозрачность, а также применить другие виды преобразований.

После создания или изменения градиентной прозрачности можно сохранить ее для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 286.

Применение градиентной прозрачности

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта** .
3. На панели свойств нажмите кнопку **Градиентная прозрачность** .
4. Откройте меню выбора **Прозрачность** и дважды нажмите эскиз.

   Данное действие применяется к прозрачности и закрывает меню выбора **Прозрачность**. Чтобы применить прозрачность, не закрывая меню выбора **Прозрачность**, нажмите на эскиз прозрачности.

Сведения о способе поиска эффектов прозрачности в меню выбора **Прозрачность** см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 282.

Создание градиентной прозрачности

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта** .
3. На панели свойств нажмите кнопку **Градиентная прозрачность** .
4. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Линейная градиентная прозрачность**

- **Эллиптическая градиентная прозрачность** 
- **Коническая градиентная прозрачность** 
- **Квадратная градиентная прозрачность** 

5 На панели свойств нажмите кнопку **Изменить прозрачность** .

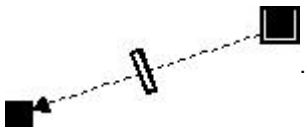
6 В диалоговом окне **Изменить прозрачность** выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Изменение начальной прозрачности	Выберите начальный узел над полосой оттенков серого и введите значение в поле **Прозрачность узла**.
Изменение конечной прозрачности	Выберите конечный узел над полосой оттенков серого и введите значение в поле **Прозрачность узла**.
Настройка расстояния между начальной и конечной прозрачностью	Переместите регулятор средней точки ниже полосы оттенков серого, чтобы задать среднюю точку прозрачности.
Добавление промежуточной прозрачности	Дважды щелкните полосу оттенков серого, куда следует добавить узел. Выбрав новый узел, введите значение в поле **Прозрачность узла**.
Изменение положения промежуточной прозрачности	Перетащите соответствующий узел в новое место над полосой оттенков серого или введите значение в поле **Положение**.
Удаление промежуточной прозрачности	Дважды щелкните соответствующий узел.
Зеркальный, повторяющийся или обратный узор прозрачности	Нажмите одну из следующих кнопок. • **Повторная и зеркальная заливки**  • **Повторная заливка**  • **Обратная прозрачность** 
Возврат к исходной прозрачности	Нажмите кнопку **По умолчанию** .
Укажите количество шагов для отображения или печати градиентной прозрачности.	Нажмите кнопку **Задать по умолчанию** , чтобы разблокировать шаги фонтанной заливки, и введите значение в поле **Шаги фонтанной заливки**.
Укажите, как быстро при градиентной прозрачности смешиваются цвета.	Переместите регулятор **Ускорение**.

Цель	Действие
Создание более сглаженных переходов между узлами градиентной прозрачности	Нажмите кнопку **Сглаживание** .
Определение ширины и высоты прозрачности в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта.	Введите значения в поля **Ширина прозрачности** и **Высота прозрачности**.
Перемещение центра прозрачности вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Наклон прозрачности на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон**.
Поворот прозрачности на определенный угол	Введите значение в поле **Поворот**.
Разрешение наклона или растягивания прозрачности без соблюдения пропорций	Установите флажок **Свободное масштабирование и наклон**.

Чтобы сохранить прозрачность, нажмите кнопку **Сохранить как новый** .

Можно также перетащить цвета, преобразованные в оттенки серого, с цветовой палитры на узлы прозрачности объекта



Применение прозрачности растрового узора

Для создания прозрачности можно использовать растровые узоры. Также можно выбрать узорные эффекты прозрачности из личной или общей библиотеки. Можно просматривать доступные узорные эффекты прозрачности, выполнять поиск по ключевым словам, помечать узоры как избранные и сортировать их. Также можно загрузить дополнительные пакеты заливок для использования в качестве узорных эффектов прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 281.



Применение к объекту растровых прозрачностей.

Можно изменить растровые узоры под свои нужды. Например, можно наклонить, повернуть или зеркально отразить растровый узор. Corel PHOTO-PAINT позволяет создавать непрерывные узоры и регулировать параметры узора, такие как конфигурацию пикселей вдоль края плитки и яркость, освещенность и цветовую контрастность узора.

Можно также создать растровый узор на основе импортированного изображения.

После создания или изменения прозрачности растрового узора можно сохранить ее для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 286.

Применение прозрачности растрового узора

1 Выделите объект.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта** .

3 На панели свойств нажмите кнопку **Прозрачность растрового узора** .

4 Откройте меню выбора **Прозрачность** и дважды нажмите эскиз.

Данное действие применяется к прозрачности и закрывает меню выбора **Прозрачность**. Чтобы применить прозрачность, не закрывая меню выбора **Прозрачность**, нажмите на эскиз прозрачности.

Сведения о способе поиска эффектов прозрачности в меню выбора **Прозрачность** см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 282.

Изменение или создание прозрачности растрового узора

1 Выделите объект.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта** .

3 На панели свойств нажмите кнопку **Прозрачность растрового узора** .

4 На панели свойств нажмите кнопку **Изменить прозрачность** .

5 В диалоговом окне **Изменить прозрачность** выберите узор прозрачности в меню выбора **Прозрачность**.

6 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Изменение прозрачности переднего плана узора	Переместите регулятор **Прозрачность переднего плана**.
Изменение фоновой прозрачности узора	Переместите регулятор **Фоновая прозрачность**.
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите кнопку **Отразить по горизонтали** или **Отразить по вертикали** .
Создание радиального или линейного равномерного смешения	В области **Равномерное** нажмите кнопку **Радиальное смешение** или **Линейное смешение** и переместите регулятор.
Сглаживание перехода цветов на краях плиток узора относительно их противолежащего края.	Установите флажок **Сопоставление краев** и переместите регулятор.

Цель	Действие
Увеличение или уменьшение яркости узора	Установите флажок **Яркость** и переместите регулятор.
Увеличение или уменьшение контрастности серого цвета в узоре	Установите флажок **Освещенность** и переместите регулятор.
Увеличение или уменьшение цветовой контрастности в узоре	Установите флажок **Цвет** и переместите регулятор.
Изменение размера узора	Введите значение в поля **Ширина прозрачности** и **Высота прозрачности**.
Перемещение центра заливки узором вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Наклон узора на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон**.
Поворот узора на определенный угол	Введите значение в поле **Поворот**.
Определение смещения строки или столбца в процентах от высоты или ширины плитки	Нажмите кнопку **Смещение строки** или **Смещение столбца** и введите значение в поле **% от плитки**.

Чтобы сохранить прозрачность, нажмите кнопку **Сохранить как новый**.

Можно также наклонить или повернуть узор, перетащив маркеры наклона или поворота соответствующего объекта.

Можно также использовать элементы управления на панели свойств.

Создание растрового узора на основе импортированного изображения

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта**.
3. На панели свойств нажмите кнопку **Прозрачность растрового узора**.
4. На панели свойств нажмите кнопку **Изменить прозрачность**.
5. В диалоговом окне **Изменить прозрачность** нажмите кнопку **Создать источник из файла**.
6. В диалоговом окне **Импорт** найдите нужное изображение и дважды щелкните имя файла этого изображения.

Применение текстурированной прозрачности

Для создания эффектов прозрачности можно использовать текстуры. Можно использовать существующие текстуры (вода, минералы, облака), а также создавать собственные текстурированные прозрачности на их основе.



Прозрачность текстуры применена к объекту, заполненному светло-зеленым цветом.

При редактировании текстуры можно изменять такие параметры, как мягкость, плотность, яркость и цвета. Каждая текстура имеет свои параметры. Можно также применять другие преобразования, такие как зеркальное отражение, изменение размера или смещение плиток текстуры. После редактирования текстуры можно сохранить ее для дальнейшего использования.

Применение текстурированной прозрачности

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность объекта** .
3. На панели свойств нажмите кнопку **Текстурированная прозрачность** .
4. На панели свойств нажмите кнопку **Изменить прозрачность** .
5. В диалоговом окне **Изменить прозрачность** выберите библиотеку текстур в списке **Библиотека текстур**.
6. Выберите текстуру в меню выбора **Заливка**.
7. Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Изменение прозрачности переднего плана текстуры	Переместите регулятор **Прозрачность переднего плана**.
Изменение фоновой прозрачности текстуры	Переместите регулятор **Фоновая прозрачность**.
Изменение параметров текстуры	Введите значения в полях параметров текстуры. Параметры различаются в зависимости от текстуры.
Просмотр результатов изменений выбранной текстуры	Щелкните **Случайные**. При каждом нажатии данной кнопки разблокированные параметры произвольно изменяются, а редактируемая текстура отображается в окне **предварительного просмотра**.
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите **Преобразования** и нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали** или **Зеркальное отражение плиток по вертикали** .

Цель	Действие
Изменение размера плитки текстуры	Нажмите кнопку **Преобразования** и введите значения в полях **Ширина прозрачности** и **Высота прозрачности**.
Перемещение центра текстуры вверх, вниз, влево или вправо	Нажмите кнопку **Преобразования** и введите значения в полях **X** и **Y**.
Поворот текстуры на определенный угол	Щелкните пункт **Преобразования** и введите значение в поле **Поворот**.
Наклон текстуры на заданный угол	Щелкните пункт **Преобразования** и введите значение в поле **Наклон**.
Выбор сдвига строки или столбца в процентах от ширины или высоты плитки	Нажмите **Преобразования** и нажмите кнопку **Смещение строки** или **Смещение столбца** . Введите значение в поле **% от плитки**.
Определение разрешения растрового изображения текстуры	Щелкните пункт **Параметры** и введите значение в поле **Разрешение растрового изображения**.
Сохранение текстуры	Нажмите кнопку **Сохранить текстуру** и введите имя в поле **Имя текстуры** диалогового окна **Сохранить текстуру как**. Выберите библиотеку в списке **Имя библиотеки**.

Применение прозрачности с помощью мазков кисти

Можно изменить прозрачность части объекта с помощью мазков кисти. Можно изменить форму кончика, размер кончика и непрозрачность мазка.

Применение прозрачности с помощью мазков кисти

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Кисть прозрачности** .
3. На панели свойств откройте меню выбора **Форма кончика** и выберите нужную форму.
4. Введите значение в поле **Размер кончика**.
5. Введите значение в поле **Непрозрачность**, чтобы задать уровень прозрачности для мазка кисти.
6. Проведите кистью по объекту.



Можно быстро выбрать квадратную или круглую форму кисти с помощью кнопки **Круглый кончик** или **Квадратный кончик** на панели свойств.

Настройка прозрачности выбранных цветов в объектах

В активном объекте можно сделать все пиксели определенного цвета или цветового диапазона прозрачными. В результате удаления одного или всех узлов выбора цвета пиксели определенного цвета снова теряют прозрачность.

Настройка прозрачности некоторых цветов объекта

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность цвета** .
3. Введите значение в поле **Допуск** на панели свойств для указания диапазона цветов, которые станут прозрачными.

   Если требуется создать эффект перетекания окружающих цветов в прозрачные пиксели, введите значение в поле **Сглаживание**. Чем выше значение, тем мягче будет переход.
4. Щелкните цвет в окне изображения.

Создание перетекания объектов

Интересных эффектов можно добиться путем создания плавного перехода одних объектов в другие, расположенные ниже каскадом объекты или создания плавного цветового перехода от объектов к фону. Результаты изменения параметров прозрачности отображаются в окне изображения.

Создание эффекта перетекания объекта

1. Щелкните объект правой кнопкой мыши и выберите пункт **Свойства объекта** в контекстном меню.
2. В диалоговом окне **Свойства объекта** выберите вкладку **Общие**.
3. Выберите канал, для которого необходимо организовать перетекание в списке **Доля**.
4. В полях **Активный объект** и **Совмещение изображений** перетащите один из следующих узлов.
   - **Максимум увеличения** (левый верхний узел): указание верхнего максимального значения оттенков серого для пикселей объекта.
   - **Минимум увеличения** (нижний левый узел): указание верхнего минимального значения оттенков серого для пикселей объекта.
   - **Максимум уменьшения** (правый верхний узел): указание нижнего максимального значения оттенков серого для пикселей объекта.
   - **Максимум уменьшения** (правый нижний узел): указание нижнего минимального значения оттенков серого для пикселей объекта.

Дополнительные возможности

Выбор метода перетекания	Выберите режим слияния в поле списка **Слияние**.
Настройка прозрачности	Переместите регулятор **Непрозрачность**.



В полях, расположенных справа от списка **Доля**, отображаются значения оттенков серого и прозрачности пикселей выбранных объектов.

Можно указать значения оттенков серого для пикселей в диапазоне от 0 (черный) до 255 (белый), а также степень прозрачности пикселей в диапазоне от 0 (прозрачный) до 100 (непрозрачный). Пиксели активного объекта, выходящие за

рамки указанного диапазона, становятся невидимыми, в результате чего проявляются пиксели расположенного под ним объекта.



Поиск, управление и сохранение заливок и эффектов прозрачности

При работе с растровыми узорами или фонтанными заливками и эффектами прозрачности доступна локальная библиотека и общие сетевые папки, которые можно просмотреть, выполнить в них поиск и сохранить узоры заливки и прозрачности.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» (стр. 281)
- «Управление заливками и эффектами прозрачности» (стр. 284)
- «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» (стр. 286)

Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности

Corel PHOTO-PAINT позволяет использовать, просматривать и искать растровые узоры и фонтанные заливки, которые доступны локально на компьютере, портативных медиаустройствах и в сетевых папках. Любые из этих заливок могут использоваться в качестве узоров прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование прозрачности» на стр. 269.

Для начала Corel предоставляет локальные заливки, которые находятся в списке **Содержимое пользователя** в меню выбора **Заливка** и **Прозрачность**. Эти заливки сохраняются в папке **Документы\Corel\Corel Content\Fills**. Чтобы расширить коллекцию заливки, в диалоговом окне **Дополнительно** можно загрузить дополнительные пакеты заливок.

Чтобы получить доступ к заливкам и узорам, которые сохранены в локальных папках за пределами папки **Документы\Corel \Corel Content\Fills**, можно создать ссылки на эти папки в меню выбора **Заливка** и **Прозрачность**. Такие ссылки известны как псевдонимы. Кроме того, псевдонимы можно использовать для доступа к заливкам, сохраненным в общих сетевых расположениях, а также на дополнительных устройствах хранения данных, например USB-накопителях и портативных жестких дисках.

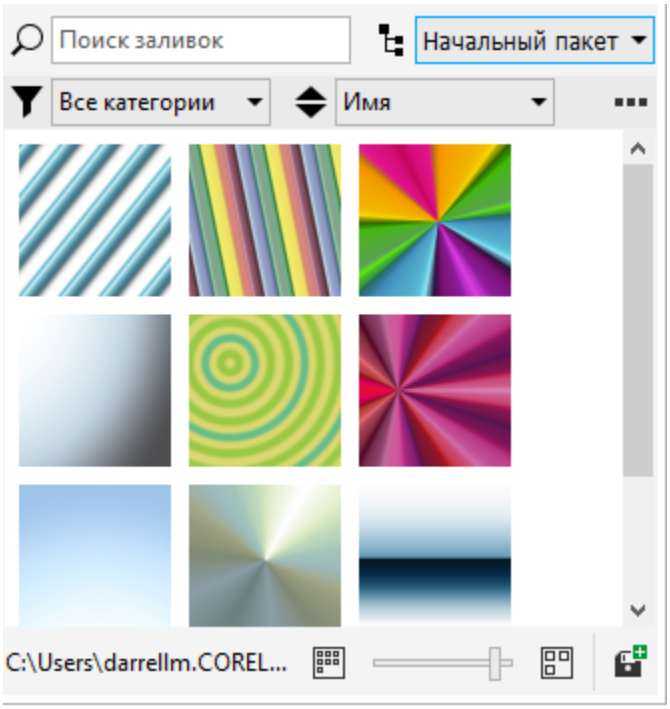
Также можно просмотреть список избранных и недавно использованных заливок и эффектов прозрачности.

За один раз можно найти и просмотреть один пакет, папку или список. Также можно просмотреть и выполнить поиск по всей библиотеке **пользовательского содержимого**, включив параметр **Рекурсивный обзор**.

При копировании папки, которая содержит множество заливок на компьютере, процесс индексирования папки Windows может занять некоторое время. Для быстрого просмотра, обзора и поиска заливок в такой папке может потребоваться повторная индексация папки.

Для более удобного поиска заливок и эффектов прозрачности можно отфильтровать их на основе следующих категорий: абстрактные, животные, цветы, природа и многое другое. Также локальные заливки и эффекты прозрачности можно отсортировать по имени и дате их создания или изменения.

Дополнительные сведения о заливках см. в разделе «Применение заливок» на стр. 257.



Меню выбора «Заливка» позволяет выполнять поиск, просматривать и управлять локальными и общими заливками.

Заливки и эффекты прозрачности отображаются в виде эскизов. Наведя указатель мыши на эскиз, можно просмотреть имя файла и его расположение. Для удобства и быстроты предварительного просмотра заливок или эффектов прозрачности можно настроить размер эскизов. Кроме того, можно изменить размер меню выбора **Заливка** или **Эффект прозрачности** для просмотра большего количества эскизов за раз.

Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности

1. На панели инструментов щелкните инструмент **Заливка** или **Прозрачность объекта** .

   Если требуется выполнить заливку объекта, перед применением заливки выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Фонтанная заливка** или **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка растровым узором** или **Прозрачность растрового узора**
3. Откройте на панели свойств меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
4. В списке **выбрать источник содержимого** выберите локальный пакет, папку, сетевое расположение или список для поиска или просмотра. Элементы в разделе **Содержимое пользователя** показывают пакеты заливок от Corel и любые добавленные пользователем пакеты и заливки.

   Чтобы начать поиск, введите ключевое слово в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Enter**.

Дополнительные возможности

Просмотрите или найдите все элементы в библиотеке **Содержимое пользователя**	В списке **выбрать источник содержимого** выберите **Содержимое пользователя**. Нажмите кнопку **Изменить** ■■■ и выберите **Рекурсивный обзор**.
Повторная индексация папки	В списке **выбрать источник содержимого** выберите **Содержимое пользователя** или псевдоним**.** Нажмите кнопку **Изменить** ■■■ и выберите **Повторная индексация папки**.
Просмотр последних 25 использованных заливок и узоров	В списке **выбрать источник содержимого** выберите **Последние**.
Просмотр избранных заливок и эффектов прозрачности	В списке **выбрать источник содержимого** выберите **Избранное**. Сведения о способе пометки заливки как избранной см. в разделе «Управление заливками и прозрачностями» на стр. 286.
Фильтрация заливок и эффектов прозрачности	В списке **выбрать источник содержимого** выберите пакет в разделе **Содержимое пользователя** или псевдоним. Выберите категорию в списке **Категория**.
Сортировка заливок и эффектов прозрачности	В списке **выбрать источник содержимого** выберите пакет в разделе **Содержимое пользователя** или псевдоним. Откройте список **Сортировать по** рядом с окном списка **Категория** и выберите один из следующих параметров: • **Имя** — сортировка заливок и эффектов прозрачности по имени заливки в алфавитном порядке. • **Дата создания** — сортировка заливок и эффектов прозрачности по дате создания, начиная с последней созданной заливки. • **Последнее изменение** — сортировка заливок и эффектов прозрачности по дате их изменения, начиная с последней измененной заливки. Заливки и эффекты прозрачности в списке **Избранное** автоматически сортируются по дате пометки в качестве избранного, начиная с последней заливки и прозрачности, добавленного в список **Избранные**. **З**аливки и эффекты прозрачности в списке **Последние** автоматически сортируются по дате их использования, начиная с последней использованной заливки или прозрачности.



Эта процедура применима только к растровым узорам а также к градиентным заливкам и прозрачностям.

Загрузка и добавление нового пакета заливок и эффектов прозрачности

1 Откройте на панели свойств меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
2 Откройте список **выбрать источник содержимого** и нажмите **Добавить новое**.
3 Нажмите **Дополнительно**.
4 В диалоговом окне **Дополнительно** нажмите желаемый пакет заливки.
5 Выполните одно из следующих действий.
- Нажмите **Купить** и следуйте инструкциям на экране, чтобы приобрести нужный инструмент.
- Нажмите **Загрузить**, если инструмент входит в имеющийся пакет или подписку.

Добавление псевдонима в расположение, которое содержит заливки и эффекты прозрачности

1 Откройте на панели свойств меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
2 Откройте список **выбрать источник содержимого** и нажмите **Добавить новое**.
3 Нажмите **Создать псевдоним**.
4 В диалоговом окне **Поиск библиотеки заливок** перейдите к нужной папке или расположению.
5 Нажмите **Выбрать папку**.

Просмотр имени файла и расположения заливки или эффекта прозрачности

- В меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** укажите на эскиз.

Расположение заливки или прозрачности также может быть отображено в нижней части меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.

Настройка размера эскизов заливки или прозрачности

- В меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** переместите регулятор **Размер эскиза**.
  Размер эскизов также можно настраивать по возрастанию, нажав кнопку **Мелкие эскизы** или **Крупные эскизы**.



Изменение размера меню выбора «Заливка» или «Прозрачность»

- Перетащите нижний правый угол меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
  Также можно увеличить ширину меню выбора, перетащив его правую сторону, также можно увеличить высоту меню выбора, перетащив его нижнюю сторону.

Управление заливками и эффектами прозрачности

Меню выбора **Заливка** и **Прозрачность** позволяет управлять списком локальных пакетов и псевдонимов (ссылками на локальные папки, сетевые расположения и дополнительные устройства хранения данных). Например, можно переименовать локальные пакеты или псевдонимы и удалить псевдонимы из списка. Если псевдоним более не работает из-за перемещения папки заливок, можно перейти в новое расположение для восстановления ссылки.

Для удобного поиска требуемых заливок и эффектов прозрачности их можно пометить как избранные. Кроме того, можно просмотреть и изменить свойства заливки или прозрачности. Например, можно изменить имя или язык и добавить новые теги (ключевые слова) и удалить существующие теги. Если заливка или прозрачность больше не нужна, ее можно удалить.

Обновление списка пакетов заливок в меню выбора «Заливка» и «Прозрачность»

1. На панели инструментов щелкните инструмент **Заливка** или **Прозрачность объекта**.
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Фонтанная заливка** или **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка растровым узором** или **Прозрачность растрового узора**
3. Откройте на панели свойств меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
4. Выберите пакет заливок из списка **выбрать источник содержимого** в разделе **Содержимое пользователя**.
5. Нажмите кнопку **Изменить** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие...
Переименование пакета заливок	Нажмите **Переименовать** и в диалоговом окне **Переименовать пакет или псевдоним** введите имя в поле **Имя**.
Открытие пакета заливок в проводнике Windows	Нажмите **Открыть расположение папки**.
Удаление пакета заливок	Нажмите **Открыть расположение папки**. Выберите папку с пакетом в проводнике Windows, нажмите ее правой кнопкой мыши и выберите **Удалить**. Данное действие удаляет пакет заливок и из списка в меню выбора **Заливка** и **Прозрачность**.

Обновление списка псевдонимов в меню выбора «Заливка» и «Прозрачность»

1. На панели инструментов щелкните инструмент **Заливка** или **Прозрачность объекта**.
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Фонтанная заливка** или **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка растровым узором** или **Прозрачность растрового узора**
3. Откройте на панели свойств меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
4. Выберите псевдоним из списка **выбрать источник содержимого**.
5. Нажмите кнопку **Изменить** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие...
Переход к папке, которая была перемещена или переименована	Нажмите **Обзор** и перейдите к папке, которая содержит заливки.

Цель	Действие...
Переименование псевдонима	Нажмите **Переименовать** и в диалоговом окне **Переименовать пакет или псевдоним** введите имя в поле **Имя**.
Удаление псевдонима из списка	Нажмите кнопку **Удалить**.
Открытие папок в проводнике Windows	Нажмите **Открыть расположение папки**.

Управление заливками и прозрачностями

1. На панели инструментов щелкните инструмент **Заливка** или **Прозрачность объекта** .
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Фонтанная заливка** или **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка растровым узором** или **Прозрачность растрового узора**
3. Откройте на панели свойств меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
4. Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Отметка заливки или узора в качестве избранного	Нажмите правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Избранное**.
Изменение имени заливки или узора в локальной библиотеке, а также связанных с ним тегов	Нажмите правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Свойства**. В диалоговом окне **Свойства** выполните любое из следующих действий: • Выберите язык в списке **Язык**. • Введите новое имя в поле **Имя**. • Выберите категорию из списка **Категория** для категоризации заливки или узора. • Добавьте или удалите теги из поля **Метки**.
Удаление заливки или узора из локальной библиотеки	Нажмите правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Удалить**.

Эта процедура применима только к растровым узорам а также к градиентным заливкам и прозрачностям.

Сохранение заливок и эффектов прозрачности

После создания или изменения узора заливки или прозрачности можно сохранить этот узор и добавить к нему метаданные, например имя и теги (ключевые слова) на языке по собственному выбору. Заливки и прозрачности сохраняются в специальном формате файла с расширением **FILL**. Этот файл позволяет сохранить сведения о преобразованиях, примененных к заливке или прозрачности.

Сохранение пользовательской заливки и прозрачности

1. На панели инструментов щелкните инструмент **Заливка** или **Прозрачность объекта**.
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Фонтанная заливка**
   - **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка растровым узором**
   - **Прозрачность растрового узора**
3. Нажмите кнопку **Изменить заливку** или **Изменить прозрачность** на панели свойств.
4. В диалоговом окне **Изменить заливку** нажмите кнопку **Сохранить как новую**.

   Данная кнопка доступна для фонтанной заливки и заливок растровым узором, но не для текстурных заливок и эффектов прозрачности.
5. В диалоговом окне **Создать пользовательскую [тип заливки]** выберите язык в соответствующем списке, введите имя заливки или узора и укажите любые теги (ключевые слова), которые следует сопоставить с этой заливкой или узором.

Заливки и узоры в вашей личной библиотеке сохраняются по умолчанию в папке **Документы\Corel\Corel Content\Fills**. Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся заливки и узоры. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение расположений содержимого» на стр. 127.

Также можно сохранить заливку или прозрачность, нажав кнопку **Сохранить пользовательскую заливку** в меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**. Заливка или прозрачность сохраняются в расположении, выбранном в списке **выбрать источник содержимого** меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**. При выборе **Последние** в списке **выбрать источник содержимого** заливка или прозрачность сохраняется в папке **Документы\Corel\Corel Content\Fills**.

Маски и пути

Работа с масками.....291

Использование путей для обозначения областей изображения.....317

Управление несколькими масками с помощью альфа-каналов.....329



Работа с масками

В Corel PHOTO-PAINT с помощью масок можно выделять области, которые требуется редактировать, при этом для остальных областей изменения применяться не будут. Наличие редактируемых и защищенных областей позволяет с помощью масок изменять изображения с очень высокой точностью. В некоторых программах редактируемые области называются также выбранными элементами.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Различия между защищенными и редактируемыми областями» (стр. 291)
- «Определение редактируемых областей» (стр. 293)
- «Определение редактируемых областей с помощью данных о цвете» (стр. 297)
- «Расширение и сужение редактируемых областей» (стр. 300)
- «Инвертирование и удаление масок» (стр. 303)
- «Перемещение и выравнивание редактируемых областей» (стр. 304)
- «Преобразование редактируемых областей» (стр. 306)
- «Настройка краев редактируемых областей» (стр. 309)
- «Настройка прозрачности масок» (стр. 312)
- «Вырезание изображений» (стр. 312)

Для получения сведений о масках обрезки см. раздел «Использование масок обрезки» на стр. 456.

Различия между защищенными и редактируемыми областями

Маски обеспечивают дополнительные возможности для редактирования изображений. Маски аналогичны трафарету, накладываемому поверх изображения. В защищенных областях краски и эффекты не применяются для расположенных под ними изображений, а в редактируемых областях — применяются. При определении редактируемой области для изображения также определяется соответствующая маска или защищенная область.

Наложение маски

Для разграничения защищенных и редактируемых областей можно применить наложение маски, которое будет отображаться только поверх защищенных областей. Наложение маски представляет собой красноватый прозрачный слой. При настройке прозрачности маски в определенных областях интенсивность красного цвета наложения маски будет меняться соответственно.

Наложение маски можно скрыть. Кроме того, чтобы наложение маски было четко видно на фоне цветов изображения в редактируемых областях, можно изменить его цвет.

Рамка маски

Граница между редактируемой и ее защищенной областью обозначается штриховым контуром, который называется рамкой маски. Отобразить рамку маски можно, только если наложение маски скрыто. Чтобы рамка маски была четко видна на фоне других цветов изображения, можно изменить ее цвет.



Можно отобразить наложение маски (слева) или рамку маски (справа).

Положение рамки маски

Если редактируемая область имеет размытые границы, рамка маски размещается по умолчанию вдоль самого дальнего края размытой области. Однако рамку маски можно расположить в любом месте размытого края, задав пороговое значение. Например, может потребоваться, чтобы рамка маски заключала только те пиксели, которые можно полностью редактировать, и не включала те, которые начинают сливаться с защищенной областью.

При настройке положения рамки маски размер редактируемой области не меняется. Рамка маски отображается только при достижении определенного уровня прозрачности.

Отображение и скрытие наложения маски

- Выберите **Маска** ▸ **Наложение маски**.

  Флажок рядом с командой меню указывает на то, что наложение маски будет видимым.

Изменение цвета наложения маски

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.
3. Откройте меню выбора цвета **Оттенок маски** и щелкните цвет.

Отображение и скрытие рамки маски

- Выберите **Маска** ▸ **Показать рамку маски**.

  Флажок рядом с командой меню указывает на то, что рамка маски будет видна.

Рамка маски не отображается при использовании наложения маски и настройке прозрачности маски.

Изменение цвета рамки маски

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.

3 Откройте меню выбора цвета **Рамка маски** и щелкните цвет.

Рамка маски не отображается при использовании наложения маски и настройке прозрачности маски.

Расположение рамки маски вдоль края редактируемой области

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.

3 Введите значение оттенков серого в поле **Порог маски**.

Указанное пороговое значение будет использоваться для всех остальных созданных масок, пока не будет изменено.

Определение редактируемых областей

Существует несколько способов выделения редактируемой области изображения без использования данных о цвете изображения.

Прямоугольные или эллиптические редактируемые области

На изображении можно определить прямоугольные или эллиптические редактируемые области.



Округлая область, определенная с помощью инструмента Эллиптическая маска

Редактируемые области, определяемые с помощью текста, объектов или содержимого буфера обмена

Редактируемые области можно определять с помощью объектов. При создании редактируемой области, имеющей форму одного или нескольких объектов, следует удалить из нее объекты перед редактированием.

Редактируемые области можно определять с помощью текста. При наборе текста шрифт и характеристики стиля созданной редактируемой области определяются пользователем. Можно также создать редактируемую область на основе существующего текста.

Редактируемую область можно определить путем вставки информации из буфера обмена в окно изображения в качестве редактируемой области. Создаваемая область является плавающей редактируемой областью, которую можно редактировать и передвигать, не изменяя пиксели изображения под ней.

Редактируемые области, определяемые с помощью инструмента «Маска свободной формы»

Редактируемую область можно определить, выделив область изображения с помощью инструмента **Маска свободной формы**, как на бумаге с помощью карандаша, или щелкнув различные точки на изображении, чтобы связать сегменты прямых линий.

Редактируемую область можно также определить с помощью кисти.

Редактируемые области, определяемые с помощью инструмента «Планарная маска»

Инструмент **Планарная маска** позволяет определить размытую редактируемую область вдоль параллельных линий. Линии можно переместить или повернуть для регулирования позиции эффекта и степени его применения к маске.

В сочетании с эффектом размытости, например «Боке», инструмент **Планарная маска** может оказаться полезным для определения глубины резкости фотографии вдоль линейного направления фокусировки, например дороги, моста или другого линейного элемента и размытия при этом области за пределами линий. Дополнительные сведения об эффекте боке см. в разделе «Применение эффекта боке» на стр. 365..

Ограниченные редактируемые области

Можно определить ограниченную редактируемую область на основе краев существующей редактируемой области, чтобы выделить части изображения с помощью одного цвета, текстуры или специального эффекта. Существующая рамка маски будет заключена в новую рамку маски для определения ограниченной редактируемой области.

Редактируемые области, содержащие целое изображение

В качестве редактируемой области можно также определить изображение целиком. Эта функция очень удобна в том случае, если требуется применить специальный эффект, требующий создания маски для всего изображения. Дополнительные сведения о специальных эффектов см. в разделе «Применение специальных эффектов» на стр. 361.

Определение прямоугольной или эллиптической редактируемой области

1 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов.
   - **Прямоугольная маска**
   - **Эллиптическая маска**

2 Нажмите кнопку **Обычный** на панели свойств.

3 На панели свойств выберите один из следующих параметров в списке **Стиль**.
   - **Стандарт**: определение прямоугольной или эллиптической редактируемой области вручную.
   - **Фиксированный размер**: указание ширины и высоты прямоугольной или эллиптической редактируемой области.
   - **По ширине**: определение прямоугольной редактируемой области по ширине изображения. Можно указать высоту редактируемой области и значение скругления углов прямоугольника.
   - **По высоте**: определение прямоугольной редактируемой области по высоте изображения. Можно указать ширину редактируемой области и значение скругления углов прямоугольника.

4 Перетащите курсор в окне изображения, чтобы определить редактируемую область вручную, или щелкните, чтобы расположить редактируемую область определенного размера и ориентации.

При использовании стиля маски **Стандарт** можно определить прямоугольную или округлую редактируемую область, нажав и удерживая нажатой клавишу **Ctrl** после начала перетаскивания курсора в окне изображения.

При использовании стиля маски **Стандарт** можно определить редактируемую область от центра, нажав и удерживая нажатой клавишу **Shift** после начала перетаскивания курсора в окне изображения.

Определение редактируемой области с помощью текста, объектов или содержимого буфера обмена

Цель	Действие
Определение области с помощью текста	Выберите инструмент **Текст** и на панели свойств укажите атрибуты текста. Нажмите кнопку **Создать маску** на панели свойств, введите текст и щелкните в любом месте набора инструментов, чтобы применить изменения.
Определение области с помощью объектов	Выделите один или несколько объектов и выберите **Маска** ▸ **Создать** ▸ **Маска из объектов**.
Определение области с помощью содержимого буфера обмена	Выберите пункт **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить как новое выделение**.

Можно также нажать кнопку **Создать маску** на панели инструментов **Маска/Объект**, чтобы определить редактируемую область с помощью одного или нескольких выбранных объектов. Если панель инструментов **Маска/Объект** не отображается, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Маска/Объект**.

Определение редактируемой области с помощью инструмента «Маска свободной формы»

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Маска свободной формы**.
2. Нажмите кнопку **Обычный** на панели свойств.
3. Щелкните в окне изображения в том месте, где должен начинаться и заканчиваться каждый сегмент линии.
4. Дважды щелкните, чтобы завершить создание абриса.

Для определения редактируемой области можно также перетащить инструмент **Маска свободной формы** в окне изображения и дважды щелкнуть, чтобы завершить создание абриса.



Редактируемая область, созданная с помощью инструмента Маска свободной формы

Определение редактируемой области с помощью инструмента «Планарная маска»

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Планарная маска** .

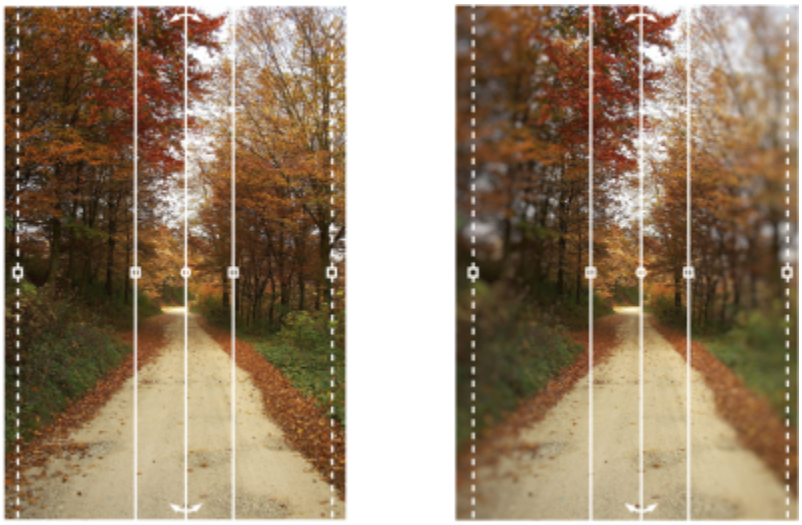
На изображении появляются параллельные линии. Сплошные линии определяют общую редактируемую область, а пунктирные линии определяют размытые области вдоль верхней и нижней частей редактируемой линии.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Определение размера всей редактируемой области	Введите значение в поле **Диапазон выбора** на панели свойств.
Определение размера размытой области	Введите значение в поле **Диапазон размытия** на панели свойств.
Поворот редактируемой области	Введите значение в поле **Угол поворота** на панели свойств.
Перемещение редактируемой области	Перетащите редактируемую область в другое место

Можно изменить редактируемую область и область размытия, перетащив интерактивные экранные маркеры. А повернуть область редактирования можно, вращая маркер поворота.

При использовании инструмента **Планарная маска** доступны различные режимы маски. Дополнительные сведения о режимах маски см. в разделе «Расширение и сужение редактируемых областей» на стр. 300.



Пример планарной маски в сочетании с эффектом размытости.

Определение редактируемой области путем рисования

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Маска по кисти** .

2 На панели свойств укажите атрибуты инструмента.

3 Нажмите кнопку **Обычный**  на панели свойств.

4 Перетащите курсор в окне изображения.



Чтобы изменить размер кончика кисти инструмента **Маска по кисти**, удерживая нажатой клавишу **Alt**, перетащите курсор в окне изображения до получения нужного размера кончика.

С помощью инструмента **Маска по кисти** можно нанести прямой мазок кисти. Для этого нажмите и удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** после начала перетаскивания курсора в окне изображения. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, можно нажать и отпустить клавишу **Shift** для переключения между горизонтальными и вертикальными мазками кисти.

Определение ограниченной редактируемой области

1 В наборе инструментов выберите инструмент «Маска».

2 Определите редактируемую область.

3 Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Граница**.

4 Введите значение в поле **Ширина**.

5 Выберите тип края в списке **Края**.



Плавные края, в отличие от резких, обеспечивают более постепенный переход в фон.

Определение целого изображения в качестве редактируемой области

- Нажмите **Маска** ▸ **Выбрать все изображение**.



Если включено наложение маски, рамка маски не отображается.

Определение редактируемых областей с помощью данных о цвете

Редактируемые и защищенные области маски можно определить с помощью данных о цвете в изображении. При использовании данных о цвете необходимо определить исходные цвета и значение отклонения цвета. Исходный цвет — это базовый цвет, который используется для определения защищенных или редактируемых областей. Значение отклонения цвета определяет процент допустимого отклонения цвета от исходного. Чем выше значение отклонения цвета, тем больше цветов добавляется в защищенные или редактируемые области маски. В основе отклонения цвета лежит подобие цвета.

Редактируемые области с однородными цветами

Можно определить редактируемую область однородного цвета или редактируемую область, окруженную однородными цветами. Если область окружают однородные цвета, можно сделать примерный абрис, который сузит редактируемую область, или взять в качестве основы для редактируемой области границу между однородными цветами.

Редактируемые области по всему изображению

С помощью цветовой маски можно определить редактируемые области по всему изображению. Цветовая маска позволяет выбирать исходные цвета по всему изображению, а не только в определенной области.

Цветовой порог позволяет еще точнее задать диапазон цветов, включаемых в редактируемую область. В соответствии со значением цветового порога оценивается яркость каждого исходного цвета и определяется, какие пиксели включаются в редактируемую область. Настройка цветового порога позволяет снижать и повышать резкость пикселей по краям

редактируемой области. Чтобы настроить пороговые уровни цветовой маски, можно использовать предварительное изображение в оттенках серого для отображения маскируемых областей черным цветом, а редактируемых — белым.



Синие, зеленые и сиреневые пиксели в исходном изображении (слева) выбраны с помощью цветовой маски (справа).

Редактируемые области в определенном цветовом канале

Можно задать редактируемую область в определенном цветовом канале. Каждое цветное изображение имеет множество цветовых каналов, каждый из которых представляет один компонент цветовой модели изображения. Например, изображение в режиме RGB определяется значениями красного, зеленого и синего каналов. При отображении изображения в режиме отдельных цветовых каналов отображается только часть данных о цвете. Отображение только определенных цветовых каналов позволяет более точно определять редактируемую область.

Определение редактируемой области однородного цвета

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Маска волшебной палочкой** .
2. Нажмите кнопку **Обычный** на панели свойств.
3. Введите значение допуска в поле **Допуск**.
4. Щелкните цвет на изображении.

Чтобы изменить изображение сложной формы, представленное на простом фоне, можно определить фон в качестве редактируемой области однородного цвета, а затем инвертировать маску, чтобы сделать форму редактируемой. Для получения дополнительных сведений об инвертировании масок см. раздел «Инвертирование и удаление масок» на стр. 303.

При выборе цвета первого пикселя задается исходный цвет. Все смежные пиксели с цветами, входящими в указанный диапазон отклонения цвета, включаются в редактируемую область. Редактируемая область расширяется до пикселей с цветами, которые превышают указанное отклонение.



Область определена путем выбора оранжевого пикселя с помощью инструмента Маска волшебной палочкой.

Определение редактируемой области, окруженной однородным цветом

1 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов.

- С помощью инструмента **Маска лассо** можно создать приблизительный абрис области изображения, а затем сузить рамку маски вокруг указанного диапазона цветов в этой области (используется первоначальный исходный цвет)
- С помощью инструмента **Магнитная маска** можно создать рамку маски вдоль границы между цветами в изображении (используется несколько исходных цветов).

2 Нажмите кнопку **Обычный** на панели свойств.

3 Введите значение допуска в поле **Допуск**.

4 В окне изображения щелкните цвет, который требуется защитить от изменений, а затем щелкните в разных точках для создания абриса редактируемой области.

5 Дважды щелкните, чтобы завершить создание абриса.

Можно задать, чтобы в качестве исходного цвета выбирался только цвет первого выбранного пикселя или цвет каждого выбранного пикселя. Диапазон отклонения цвета определяет диапазон цветов, защищенных от изменений. Когда первый выбранный пиксель задается в качестве исходного цвета, защищенная область расширяется до указанного отклонения цвета. При использовании инструмента **Маска лассо** замкнутый абрис редактируемой области сужается по отношению к первоначальному абрису и заключает неправильную форму, сформированную путем исключения всех пикселей из исходного абриса, которые входят в указанный диапазон отклонения цвета. При использовании инструмента **Магнитная маска** каждый выбранный пиксель задается в качестве исходного цвета, поэтому при каждом щелчке защищенная область расширяется до указанного отклонения цвета. Отклонение цвета изменяется по отношению к текущему исходному цвету в рамках определенной области вокруг указателя.

Кроме того, можно перетащить курсор в окне изображения, чтобы создать абрис в режиме свободной формы. С помощью инструмента **Магнитная маска** можно щелкать многократно для задания нескольких исходных цветов или точек привязки.

Определение редактируемых областей по всему изображению

1 Выберите пункт **Маска** ▸ **Цветовая маска**.

2 Нажмите кнопку **обычного режима**.

3 Выберите **Цвета по образцу** в верхнем всплывающем меню.

4 Выберите инструмент **Пипетка**  и щелкните все исходные цвета в окне изображения.

5 Нажмите кнопку **Просмотр** .

6 В списке рядом с кнопкой **Просмотр** выберите один из следующих пунктов.
- **Наложение**: наложение красноватого прозрачного слоя на защищенные области.
- **Оттенки серого**: защищенные области отображаются черным цветом, а редактируемые – белым.
- **Черный матовый**: наложение черного прозрачного слоя на защищенные области.
- **Белый матовый**: наложение белого прозрачного слоя на защищенные области.
- **Рамка**: отображение пунктирной линии вокруг редактируемой области.

7 Нажмите кнопку **Больше** и выберите один из следующих параметров.
- **Стандарт**: определение отклонения цвета по цветовой разнице между пикселями.
- **Режим HSB**: определение отклонения цвета по разнице между уровнями оттенка, насыщенности и яркости пикселей.

8 В поле рядом с каждым исходным цветом укажите процент отклонения цвета, допустимый между пикселями этого цвета и оставшимися пикселями.

9 В области **Порог** переместите регулятор **Порог** и выберите один из следующих параметров.
- **В черный**: добавление в защищенную область всех пикселей со значением яркости выше порогового значения.
- **В белый**: добавление в редактируемую область всех пикселей со значением яркости выше порогового значения.



Если в диалоговом окне **Цветовая маска** отображаются цвета из предыдущего сеанса, нажмите кнопку **Сброс** перед созданием новой цветовой маски.

Стиль отображения **Рамка** недоступен в том случае, если команда **Показывать рамку маски** отключена в меню **Маска**.



Для цветовой маски можно задать отклонение цвета по умолчанию. Для этого нажмите кнопку выпадающего меню и выберите **Установить допуск по умолчанию**.

Кроме того, можно задать предварительно определенные исходные цвета, выбрав заготовку цвета, например **Зеленые**, в списке рядом с инструментом **Пипетка**.

Определение редактируемых областей в определенных цветовых каналах

1 В окне настройки **Каналы** щелкните значок с изображением **глаза**  рядом с цветовым каналом.

Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы**.

2 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов.
- **Маска лассо** 
- **Маска волшебной палочкой** 

3 Определите область на изображении.

Расширение и сужение редактируемых областей

Можно добавлять компоненты в редактируемую область и удалять их из нее.

По умолчанию каждая последующая определяемая редактируемая область заменяет предыдущую. Если требуется сохранить текущую редактируемую область и лишь изменить ее форму, используйте следующие режимы маски.

Режим	Описание
Аддитивный	Позволяет добавлять области в редактируемую область. Области, добавляемые в редактируемую область, удаляются из защищенных областей.
Субтрактивный	Позволяет исключать области из редактируемой области. Области, исключаемые из редактируемой области, добавляются в защищенную область.
Наложение	Позволяет добавлять области в существующую редактируемую область, если новые области не будут перекрывать старые. Все перекрывающиеся области исключаются из редактируемой области и добавляются в защищенную область. Кроме расширения и сужения существующей редактируемой области, этот режим маски можно использовать для определения редактируемой области, в которой нет активной маски.

Режим маски остается активным до перехода в другой режим. Следующие примеры демонстрируют использование различных режимов маски.



Инструмент Эллиптическая маска используется в обычном режиме.



В данной маске весь шар определен в качестве редактируемой области.



Инструменты Эллиптическая маска и Маска свободной формы используются в субтрактивном режиме.



Готовая редактируемая область состоит из желтых областей шара.



Инструмент Маска волшебной палочкой используется в аддитивном режиме.



В редактируемую область добавлены цифры.



Инструмент Эллиптическая маска используется в режиме наложения.



Перекрывающиеся области (желтые области и цифры) удалены из редактируемой области, а белые области добавлены в нее.

Удаление защищенных областей

Защищенные области можно удалить из редактируемой области. Эту функцию удобно использовать для изменения цветовых масок, имеющих большие редактируемые области.

Указание числа пикселей

Редактируемую область можно расширить или сузить на определенное число пикселей. Пиксели добавляются или удаляются по краям редактируемой области.

Добавление пикселей похожего цвета

В редактируемую область можно добавить смежные пиксели, схожие по цвету. Редактируемая область расширяется до пикселей, цвета которых сильно отличаются от цветов в исходной редактируемой области. Указанное значение отклонения цвета задает процент допустимого отклонения цвета между пикселями в исходной редактируемой области и смежных защищенных областях.

В редактируемую область можно также добавить все схожие по цвету пиксели, независимо от того, являются они смежными для пикселей в текущей редактируемой области или нет. Указанное значение отклонения цвета задает процент допустимого отклонения цвета между пикселями в исходных редактируемых областях и защищенных областях.

Добавление в редактируемую область и удаление из нее

1. В наборе инструментов выберите инструмент «Маска».
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Аддитивный**
   - **Субтрактивный**
   - **Наложение**
3. Перетащите курсор на изображении для определения области, которую требуется добавить в редактируемую область или удалить из нее.



Начав перетаскивание, можно ограничить форму добавляемой или удаляемой области с помощью клавиш **Ctrl** и **Shift**. Например, если при использовании инструмента **Эллиптическая маска** удерживать нажатой клавишу **Ctrl**, в качестве формы будет использоваться окружность, а если удерживать клавиши **Ctrl** + **Shift**, окружность будет расширяться от центра.

Удаление защищенных областей из редактируемой области

- Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Удалить пустоты**.

Расширение или сужение редактируемой области

Цель	Действие
Расширение редактируемой области на определенное число пикселей	Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Расширить** и введите значение в поле **Ширина**.
Сужение редактируемой области на определенное число пикселей	Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Сжать** и введите значение в поле **Ширина**.

Добавление смежных пикселей подобного цвета в редактируемую область

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Маска волшебной палочкой** .
2. Введите значение в поле **Допуск** на панели свойств.
3. Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски**, а затем выберите одну из следующих команд.
   - **Распространить**: расширение редактируемой области для включения всех смежных пикселей, имеющих схожий цвет.
   - **Подобное**: расширение редактируемой области для включения всех пикселей схожего цвета во всем изображении.

Инвертирование и удаление масок

Маску можно инвертировать, чтобы сделать защищенную область редактируемой, а редактируемую область защищенной. При определении области изображения, которую необходимо защитить, проще инвертировать маску, нежели определить область для редактирования. Например, если требуется изменить изображение сложной формы, представленное на простом фоне, проще выбрать фон и затем инвертировать маску.

Маску, которая больше не требуется, можно удалить из изображения.



Для определения оранжевой бутылки в качестве редактируемой области (справа) сначала был выбран фон (слева), затем маска была инвертирована.

Инвертирование маски

- Выберите **Маска** ▸ **Инвертировать**.

Удаление маски

- Выберите **Маска** ▸ **Удалить**.

При удалении маски редактируемые области, которые ранее можно было перемещать по изображению, автоматически сливаются с фоном.

Перемещение и выравнивание редактируемых областей

Редактируемую область можно переместить в любое место на изображении вместе с пикселями изображения, которые она включает, или без них. Если редактируемая область перемещается вместе с пикселями изображения, то пиксели могут быть вырезаны из изображения и пустоты будут заполнены цветом фона или пиксели могут быть скопированы путем перемещения редактируемой области.

Редактируемую область можно выровнять относительно одного или нескольких выбранных объектов. Кроме того, редактируемую область можно выровнять по центру или краям изображения. В зависимости от того, где должна отображаться редактируемая область, можно поэкспериментировать с параметрами выравнивания по горизонтали и вертикали.

Редактируемую область можно выровнять относительно направляющих и сетки. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование направляющих, сетки и линеек» на стр. 91.

Перемещение редактируемой области

1 На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски**.

2 Перетащите редактируемую область в другое место в окне изображения.

Редактируемую область можно также переместить шагами.

Перемещение редактируемой области и соответствующих пикселей изображения

1 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов.

- Инструмент **Прямоугольная маска** 
- **Эллиптическая маска** 
- Инструмент **Маска свободной формы** 
- **Маска лассо** 
- **Магнитная маска** 
- **Маска волшебной палочкой** 

2 Нажмите кнопку **Обычный**  на панели свойств.

3 Перетащите редактируемую область в другое место.



При однократном перемещении редактируемой области расположенное под ней изображение заменяется цветом фона. Если снова переместить ту же редактируемую область, то расположенное под ней изображение больше не заменяется цветом фона.



Чтобы скопировать перемещаемую редактируемую область, при перетаскивании удерживайте нажатой клавишу **Alt**.

Редактируемую область можно также переместить шагами.

Выравнивание редактируемой области по отношению к другому объекту

1 Выберите объекты, по отношению к которым требуется выровнять редактируемую область.

2 Выберите **Маска** ▸ **Выровнять**.

3 В диалоговом окне **Выравнивание маски** выберите один из следующих параметров.

- **Активный объект**
- **Выбранные объекты**

4 Установите один из следующих флажков выравнивания по вертикали.

- **Сверху**
- **По центру**
- **Внизу**

5 Установите один из следующих флажков выравнивания по горизонтали.

- **Слева**
- **По центру**
- **Справа**

Если требуется выровнять редактируемую область по отношению к направляющим, расположенным ближе всего к указанным объектам, установите флажок **Выравнивать по сетке**.

Выравнивание редактируемой области по отношению к краям или центру изображения

1 В наборе инструментов выберите инструмент «Маска».

2 Выберите **Маска** ▸ **Выровнять**.

3 Включите параметр **Документ**.

4 Установите один из следующих флажков выравнивания по вертикали.

- **Сверху**
- **По центру**
- **Внизу**

5 Установите один из следующих флажков выравнивания по горизонтали.

- **Слева**
- **По центру**
- **Справа**



При выравнивании редактируемой области по отношению к краям или центру изображения с установленным флажком **Выравнивать по сетке** редактируемая область выравнивается по отношению к направляющим, расположенным ближе всего к указанным краям или центру изображения.

Преобразование редактируемых областей

Можно изменить форму редактируемой области маски путем ее поворота, масштабирования, изменения размера, переворота, наклона, искажения или применения для нее перспективы. Если редактируемая область является плавающей, при преобразовании она автоматически объединяется с расположенным под ней изображением.

Преобразование	Описание
Поворот	Поворот редактируемой области
Масштаб	Изменение размера редактируемой области в процентном отношении к его исходному размеру
Размер	Изменение ширины и высоты редактируемой области
Переворот	Создание зеркального отражения редактируемой области путем переворота объекта по вертикали или горизонтали
Наклон	Наклон редактируемой области в одном направлении. Одна сторона остается на месте, а остальные стороны перемещаются в указанном направлении. Все противоположенные стороны остаются параллельными по отношению друг к другу.
Искажение	Растяжение или сокращение редактируемой области с нарушением ее пропорций
Применение перспективы	Придание трехмерного вида редактируемой области

Поворот редактируемой области

1 На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски** .

2 Нажмите кнопку **Поворот** на панели свойств.

Если необходимо изменить центр поворота редактируемой области, перетащите центр поворота в новое положение, не выходя за область редактирования.

3 Перетащите угловой маркер рамки маски.

4 Дважды щелкните в редактируемой области.

Редактируемую область можно повернуть на определенный угол, указав значение в поле **Угол поворота** на панели свойств, а затем нажав кнопку **Применить**.

Можно изменить центр поворота, который также называется точкой поворота, указав значения в полях **Центр вращения** на панели свойств и нажав кнопку **Применить**.

Масштабирование редактируемой области

1 На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски**.

2 Нажмите кнопку **Масштаб** на панели свойств.

3 Перетащите угловой маркер рамки маски.

4 Дважды щелкните в редактируемой области.

Дополнительные возможности

Точное масштабирование редактируемой области	На панели свойств введите процентные соотношения в полях **Масштаб** и нажмите **Применить**.
Масштабирование области редактирования с сохранением соотношения ширины и высоты	Нажмите кнопку **Сохранить пропорции** на панели свойств.
Масштабирование редактируемой области от центра	Во время перетаскивания углового маркера удерживайте нажатой клавишу **Shift**.

Изменение размера редактируемой области

1 На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски**.

2 Нажмите кнопку **Положение и размеры** на панели свойств.

3 Перетащите средний маркер рамки маски.

Если требуется изменить размер редактируемой области с сохранением пропорций, перетащите угловой маркер рамки маски.

4 Дважды нажмите в редактируемой области.

Дополнительные возможности

Точное изменение размера редактируемой области	На панели свойств введите значения в полях **Масштаб** и нажмите **Применить**.

Дополнительные возможности

Изменение размера редактируемой области от центра	Во время перетаскивания углового маркера удерживайте нажатой клавишу **Shift**. Размер изменяется в двух противоположных направлениях.
Изменение размера редактируемой области 100-процентными приращениями	Во время перетаскивания углового маркера удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Переворот редактируемой области

1. На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски** .
2. Нажмите кнопку **Масштаб** на панели свойств.
3. Перетащите центральный маркер рамки маски через редактируемую область за центральный маркер на противоположной стороне.
4. Дважды нажмите в редактируемой области.



Можно выполнить симметричный переворот редактируемой области, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** и перетащив средний маркер через редактируемую область за противоположный средний маркер.

Наклон редактируемой области

1. На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски** .
2. Нажмите кнопку **Наклон**  на панели свойств.
3. Перетащите средний маркер рамки маски.
4. Дважды щелкните в редактируемой области.



Можно также наклонить редактируемую область, указав два значения в полях **Угол наклона** на панели свойств и нажав кнопку **Применить**.

Перед применением преобразования можно восстановить исходный размер редактируемой области, нажав клавишу **Esc**.

Искажение редактируемой области

1. На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски** .
2. Нажмите кнопку **Искажение**  на панели свойств.
3. Перетащите маркер преобразования рамки маски.
4. Дважды щелкните в редактируемой области.

Можно также установить для инструмента **Преобразование маски** режим искажения, щелкая в редактируемой области кнопкой мыши, пока не появятся маркеры, которые можно использовать для искажения редактируемой области.

Перед применением преобразования можно восстановить исходный размер редактируемой области, нажав клавишу **Esc**.

Применение перспективы для редактируемой области

1 На панели инструментов выберите инструмент **Преобразование маски** .

2 Нажмите кнопку **Перспектива**  на панели свойств.

3 Перетащите маркер преобразования рамки маски.

4 Дважды щелкните в редактируемой области.

Можно также установить для инструмента **Преобразование маски** режим перспективы, щелкая в редактируемой области кнопкой мыши, пока не появятся маркеры преобразования.

Перед применением преобразования можно восстановить исходный размер редактируемой области, нажав клавишу **Esc**.

Настройка краев редактируемых областей

Можно настроить переход между защищенной и редактируемой областями путем настройки краев этих областей.

Предотвращение неровных краев

Чтобы предотвратить появление неровных краев редактируемых областей, в которых имеются кривые и диагональные линии, можно использовать функцию сглаживания. Функция сглаживания делает некоторые пиксели, расположенные на внутренней кромке редактируемой области полупрозрачными, что обеспечивает более сглаженный абрис.

Размытие

Размытие позволяет постепенно увеличить прозрачность пикселей вдоль края редактируемой области для сглаживания перехода между защищенной и редактируемой областями. Можно задать ширину и направление области размытия для определения места размытия относительно рамки маски. От рамки маски размытие может расходиться в сторону защищенных областей, редактируемых областей или в обе стороны на равные расстояния.



Слева направо: до и после размытия краев редактируемой области

Повышение резкости краев

Можно удалить размытие по краям редактируемой области и создать новую более четкую кромку, задав пороговое значение. Пиксели в размытой редактируемой области имеют значение оттенков серого в диапазоне от 0 (черная и полностью защищенная область) до 255 (белая и полностью редактируемая область). Указанное пороговое значение определяет, где на размытом крае будет создан новый неразмытый край. Например, если задать пороговое значение 110, то все пиксели в рамках редактируемой области, которые имеют значения оттенков серого ниже 110, будут защищены, а все пиксели в рамках этой области, которые имеют значение оттенков серого больше 110, будут редактируемыми.

Сглаживание

Края редактируемой области можно сгладить для удаления острых углов. При сглаживании используется среднее значение оттенков серого указанного числа пикселей по краю редактируемой области. Например, если указать значение 10 в качестве значения радиуса, то будут учитываться 10 пикселей слева и 10 пикселей справа от края. Если число редактируемых пикселей превышает число защищенных пикселей, то расширяется редактируемая область, если же число защищенных пикселей превышает число редактируемых, то расширяется защищенная область.

Сглаживание удобно использовать при работе со сложными цветовыми масками. Например, при сглаживании краев редактируемой области защищенные области, которые изолированы в рамках редактируемых областей, зачастую удаляются.

Применение цвета или эффекта краски

Вдоль краев редактируемой области можно применить цвет или эффект краски с целью выделения или смешивания редактируемых и защищенных областей. Цвет или эффект краски можно повторно применить вдоль краев редактируемой области. Повторное применение мазков кисти усиливает эффект.

Предотвращение неровных краев в редактируемой области

1 В наборе инструментов выберите инструмент Маска.

2 Нажмите кнопку **Сглаживание** на панели свойств.

Кнопка Сглаживание по умолчанию включена при использовании инструментов **Эллипс**, **Свободная форма**, **Лассо** и **Волшебная палочка** для определения редактируемой области.

Сглаживание недоступно при использовании инструмента **Прямоугольная маска**.

Размытие краев редактируемой области

1 Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Размыть края**.

2 Введите значение в поле **Ширина**.

3 В списке **Направление** выберите один из следующих пунктов.

- **Внутри**: размытие выполняется от края редактируемой области к центру, при этом кажется, что защищенная область переходит в редактируемую.
- **Снаружи**: размытие выполняется от края редактируемой области наружу, при этом кажется, что редактируемая область накладывается на защищенную.
- **Среднее**: размещение одинакового числа размытых пикселей внутри и снаружи края редактируемой области.
- **Усредненное**: выбор всех пикселей в области, заданной в поле **Ширина**, и присвоение им всем средних значений цвета.

4 Выберите тип края в списке **Края**.

Если требуется просмотреть результаты, нажмите **Просмотр** .

Можно также сгладить края области редактирования, нажав кнопку **Маска размытия** на панели свойств.

Применение четкого края для размытой редактируемой области

1 Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Пороги**.

2 Введите значение в поле **Уровень**.

Сглаживание краев редактируемой области

1 Выберите **Маска** ▸ **Абрис маски** ▸ **Сглаживание**.

2 Введите значение в поле **Радиус**.

Применение цвета или эффекта вдоль краев редактируемой области

1 Выберите один из следующих пунктов.

- **Краска**
- **Эффект**
- **Распылитель**
- **Ластик**
- **Кисть замены цветов**

2 На панели свойств укажите атрибуты инструмента.

3 Выберите **Маска** ▸ **Создать** ▸ **Мазок кисти из маски**.

4 Выберите одну из следующих позиций.

- **По контуру маски**: центрирование мазка по краю редактируемой области.
- **Внутри маски:** размещение мазка с внутренней стороны края редактируемой области.
- **Снаружи маски**: размещение мазка с внешней стороны края редактируемой области.

Можно повторно применить цвет или эффект вдоль краев редактируемой области, выбрав **Правка** ▸ **Повторить мазок кисти** и нажав кнопку **Повторить мазок по маске** в диалоговом окне **Повтор мазка**.

Настройка прозрачности масок

Можно настроить прозрачность маски для контроля степени защиты от изменений пикселей в изображении. При настройке прозрачности маски используется представление маски в оттенках серого. Любой цвет, который применяется для изображения, отображается в соответствующем оттенке серого, поэтому чем темнее оттенок, применяемый для маски, тем в меньшей степени цвет и эффекты повлияют на изображение. Например, если в области изображения используется кисть, позволяющая применить цвет со значением оттенков серого 127 (средняя точка 256 оттенков серого), то при будущем применении любого эффекта для этой области он проявится только на 50 процентов.

Поскольку выполняется изменение представления маски в оттенках серого, для изменения прозрачности маски можно использовать цвет, объект, эффект или другую маску. Прозрачность маски можно также изменить путем вставки изображений из буфера обмена. Для маски будут применены значения оттенков серого вставленных изображений.

Настройка прозрачности маски

1. Выберите **Маска** ▸ **Рисовать по маске**.
2. Примените цвет, маску, объект или эффект для областей, в которых требуется изменить прозрачность маски.
3. Выберите **Маска** ▸ **Рисовать по маске**.



Чем темнее применяемый оттенок серого, тем в меньшей степени находящиеся под маской пиксели подвержены изменениям.

Вырезание изображений

С помощью лаборатории вырезов можно вырезать области изображений из окружающего фона. С помощью этой функции можно выделять области изображения и сохранять точные контуры, например волос или размытых краев.

Чтобы вырезать область изображения, можно нарисовать выделение по его краям, а затем применить заливку для определения внутренней области. Чтобы оценить результаты, можно просмотреть вырез без фона или на сером, белом или черном фоне. Кроме того, вырез можно просмотреть с исходным изображением под ним, а также с выделением и заливкой. При необходимости вырез можно заретушировать путем добавления или удаления деталей вдоль его краев.

При ошибке можно удалить или вернуть части выделенной или заполненной области, отменить или вернуть действие или вернуться к исходному изображению.

По умолчанию вырез размещается как объект в окне изображения, а исходное изображение удаляется. Кроме того, можно сохранить вырез и исходное изображение или создать маску обрезки на основе выреза.



Рабочий процесс в лаборатории вырезов: (1) выделение краев в области изображения; (2) добавление заливки во внутреннюю часть; (3) предварительный просмотр и ретуширование выреза при необходимости; (4) перенос выреза в окно изображения; (5 — необязательный шаг) размещение выреза на фоне изображения.

Для некоторых инструментов лаборатории вырезов можно настроить параметры. Например, можно настроить толщину выделения, изменив размер кончика инструмента **Выделение**. Если края области изображения сложные, для точного их определения можно использовать более тонкую линию. И наоборот, если края области нечеткие или размытые и их сложно определить, можно использовать более толстую линию. Кроме того, чтобы сделать выделение и заливку более четкими, можно изменить их цвет.

Можно также увеличить изображение, чтобы рассмотреть детали, или уменьшить его, чтобы охватить более широкую область. Можно выполнить панорамирование, чтобы просмотреть области изображения, которые выходят за пределы окна предварительного просмотра.

Вырезание области изображения

1. Выберите **Изображение** ▸ **Лаборатория вырезов**.
2. Выберите инструмент **Выделение** .
3. В окне предварительного просмотра проведите с помощью инструмента выделения линию по краю того объекта, который требуется вырезать.

   Линия должна немного заходить на окружающий фон.
4. Выберите инструмент **Внутренняя заливка** , а затем щелкните внутри той области, которую требуется вырезать.
5. Нажмите кнопку **Просмотр**.

   Если требуется выполнить ретуширование выреза, выберите инструмент **Добавление деталей** или **Удаление деталей** и перетащите по краю выреза.
6. В области **Результаты выреза** выберите один из следующих параметров.
   - **Вырез**: создание объекта на основе выреза и удаление исходного изображения.
   - **Вырез и исходное изображение**: создание объекта на основе выреза и сохранение исходного изображения.
   - **Вырез как маска обрезки**: создание маски обрезки на основе выреза и добавление маски обрезки в исходное изображение. Маска обрезки – это маска, которая добавляется в объект и позволяет изменять на время его прозрачность. При создании выреза из фонового изображения фон преобразуется в объект.

Дополнительные возможности

Удаление выделения и заливки	Выберите инструмент **Ластик** , а затем перетащите курсор по области выделения или заливки, которую требуется удалить. Инструмент **Ластик** доступен до нажатия кнопки **Просмотр**.
Отмена или возврат действия	Нажмите кнопку **Отменить**  или **Вернуть** .
Возврат к исходному изображению	Нажмите кнопку **Сброс**.
Настройка параметров просмотра	В области **Параметры просмотра** установите любой из следующих флажков. • **Показать выделение**: отображение выделения вокруг выреза. • **Показать заливку**: отображение заливки внутри выреза. • **Показать исходное изображение**: отображение исходного изображения под вырезом. В списке **Фон** можно выбрать любой из следующих параметров. • **Нет**: отображение выреза на фоне черно-белого клетчатого узора. Если установлен флажок **Показать исходное изображение**, то удаленные области отображаются под полупрозрачным черно-белым узором в клетку. • **Оттенки серого**: отображение выреза на сером фоне. Если установлен флажок **Показать исходное изображение**, удаленные области отображаются оттенками серого цвета. • **Черный матовый**: отображение выреза на черном фоне. Если установлен флажок **Показать исходное изображение**, удаленные области отображаются оттенками черного цвета. • **Белый матовый**: отображение выреза на белом фоне. Если установлен флажок **Показать исходное изображение**, удаленные области отображаются оттенками белого цвета.



Лаборатория вырезов поддерживает изображения RGB, CMYK, в оттенках серого, на основе палитры и Lab. При переносе в лабораторию вырезов изображения в оттенках серого, на основе палитры и Lab автоматически преобразуются в изображения RGB или CMYK, что может привести к небольшому изменению цветов. Исходные цвета изображения восстанавливаются после применения или отмены команды **Лаборатория вырезов**.



Переключиться с инструмента **Выделение** на инструмент **Ластик**, а также с инструмента **Ластик** на инструмент **Выделение** можно, щелкнув правой кнопкой мыши и перетащив курсор в окне предварительного просмотра.

Переключиться с инструмента **добавления деталей** на инструмент **удаления деталей**, а также с инструмента **удаления деталей** на инструмент **добавления деталей** можно, щелкнув правой кнопкой мыши и перетащив курсор в окне предварительного просмотра.

Настройка параметров инструмента в лаборатории вырезов

1 Выберите **Изображение** ▸ **Лаборатория вырезов**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Установка размера кончика инструментов **выделения**, **ластика**, **добавления деталей** и **удаления деталей**	Выберите размер кончика в списке **Размер кончика**.
Изменение цвета выделения	Выберите цвет выделения в меню выбора **Цвет выделения**.
Изменение цвета заливки	Выберите цвет заливки в меню выбора **Цвет заливки**.



Размер кончика для инструментов **выделения**, **ластика**, **добавления деталей** и **удаления деталей** можно изменить интерактивно, удерживая нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании инструмента.

Просмотр изображения лаборатории вырезов

1 Выберите **Изображение** ▸ **Лаборатория вырезов**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение** или **Уменьшение**, щелкните в окне предварительного просмотра.
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %**.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Перемещение в другую область изображения	Используя инструмент **Панорама**, перетаскивайте изображение, пока необходимая область не будет видна.



Использование путей для обозначения областей изображения

Инструмент Путь позволяет создавать точные изогнутые линии или очерченные формы на изображении. Пути используются для редактирования маски, ввода текста или нанесения мазков кисти, а также для экспорта изображений неправильной формы, содержащихся в пределах пути.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание путей» (стр. 317)
- «Управление путями» (стр. 319)
- «Формирование путей» (стр. 321)
- «Добавление и удаление узлов путей» (стр. 323)
- «Соединение и разделение путей» (стр. 324)
- «Изменение типов путей» (стр. 325)
- «Нанесение мазков кисти на пути» (стр. 326)
- «Работа с путями обрезки» (стр. 327)

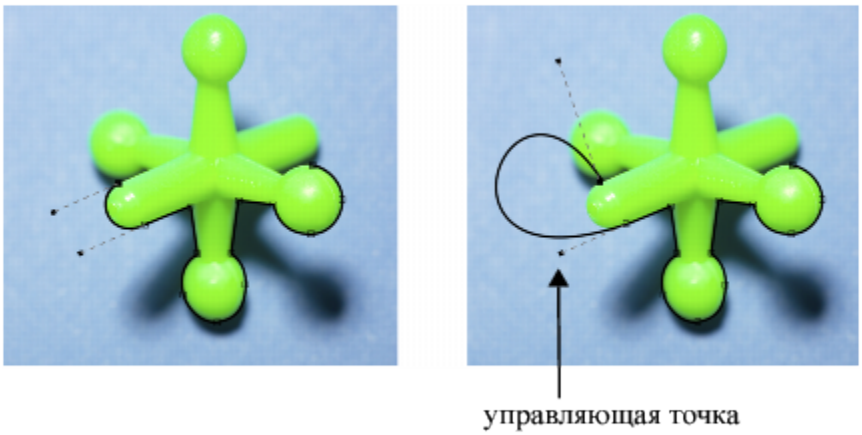
Создание путей

Пути — это сегменты линий и кривых, которые соединяются квадратными конечными точками, называемыми узлами. Пути можно создавать с нуля, на основе маски или путем дублирования существующего пути. На изображении можно создать несколько путей, однако одновременно на изображении может отображаться только один путь.

Рисование путей

Можно создавать пути Безье и пути свободной формы. При создании пути с нуля первый путь обозначается как Путь 1, последующие нумеруются по возрастанию.

Путь Безье можно создать, расположив узлы на изображении. Узлы соединяются прямыми или изогнутыми линиями. Управляющие точки указывают направление изогнутого сегмента и угол его расположения относительно узла. После создания пути можно более точно отредактировать форму. Для получения дополнительных сведений о формировании путей см. раздел «Формирование путей» на стр. 321.



Примеры путей Безье

Процесс создания пути свободной формы подобен рисованию линии карандашом. После создания пути вдоль него будет автоматически вставлено необходимое число узлов требуемого типа.

Преобразование путей и масок

Маски можно преобразовывать в пути для обеспечения более гибких возможностей редактирования. При преобразовании маски в путь создается путь, повторяющий край между редактируемой и защищенной областями. Инструмент «Путь» позволяет изменять форму редактируемой области с помощью функций редактирования пути. Например, для создания маски вокруг фигуры сложной формы на изображении можно преобразовать маску в путь и разместить узлы для точной обрисовки фигуры. Затем путь можно снова преобразовать в маску.

Можно также преобразовать путь в маску для обеспечения возможности выбора, вырезания или копирования отмеченной области. Преобразование путей в маски позволяет изменять форму с использованием инструментов маски.

При преобразовании пути в маску маска создается в дополнение к пути, поэтому в изображении отображаются и путь, и маска. Поэтому можно создать объект на основе редактируемой области и переместить его, при этом не изменяя положения пути. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание объектов» на стр. 426.

Дублирование путей

Дублирование пути — это создание его копии. Дубликат пути можно изменить, не затрагивая при этом оригинал.

Создание пути Безье

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Кривые Безье** на панели свойств.
3. Щелкните в том месте, где необходимо поместить первый узел.
4. Укажите место, где должен быть конец линейного сегмента, и выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните, чтобы разместить узел для прямой линии.
   - Перетащите курсор, чтобы задать управляющие точки для изогнутой линии.
5. Нажмите кнопку **Кривые Безье**, чтобы завершить создание пути.

Для создания нового пути можно нажать кнопку **Создать путь** в окне настройки **Путь**. Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.

Можно создать замкнутый путь, щелкнув начальный узел пути.

Создание пути свободной формы

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Свободная** на панели свойств.

3 Перетащите инструмент в окно изображения для создания пути.



Для создания нового пути можно нажать кнопку **Создать путь** в окне настройки **Путь**. Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.

Преобразование маски в путь

1 Определите редактируемую область.

2 Выберите **Маска** ▸ **Создать** ▸ **Путь из маски**.

3 Переместите регулятор **Сглаживание**.

Выбирайте низкие значения для создания большего количества узлов, что дает возможность более точного редактирования, и высокие значения для создания меньшего количества узлов, что обеспечивает создание более плавного пути.

Преобразование пути в маску

- Выберите **Маска** ▸ **Создать** ▸ **Маска из пути**.



При преобразовании открытого пути в маску начальные и конечные узлы автоматически соединяются.



При наличии нескольких путей выберите путь, который необходимо преобразовать, щелкнув эскиз пути в окне настройки **Путь**. Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.

Дублирование пути

1 Щелкните путь в окне настройки **Путь**.

Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.

2 Нажмите кнопку выпадающего меню в окне настройки **Путь** и выберите **Дублировать**.



Дубликат пути будет обозначен в окне настройки **Путь** словом «Copy».

Управление путями

Сохранение, экспорт и удаление путей

Можно сохранить один или несколько путей вместе с изображением при сохранении его в формате файла Corel PHOTO-PAINT CPT. Пути можно также экспортировать для использования в других приложениях, например CorelDRAW (CDR) или Adobe Illustrator (AI). Для использования пути в других изображениях Corel PHOTO-PAINT его необходимо экспортировать в формат файла Corel Presentation Exchange (CMX). Путь можно в любое время удалить.

Импорт путей и векторной графики

Путь можно импортировать в изображение Corel PHOTO-PAINT. Можно открыть несколько путей и переключаться между ними в окне изображения. Corel PHOTO-PAINT также позволяет импортировать векторную графику из других графических приложений. При преобразовании векторной графики в путь каждая точка вектора преобразуется в узел. Перед импортом текста из CorelDRAW его необходимо преобразовать в кривые.

Просмотр пути

По умолчанию путь отображается черным цветом. Во время работы над изображением путь можно скрыть. Можно также изменить заданный по умолчанию цвет пути, чтобы сделать его более заметным.

Сохранение пути вместе с изображением

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя изображения в поле **Имя файла**.
4. Выберите **CPT — изображение Corel PHOTO-PAINT** в списке **Тип файла**.



Для использования в других изображениях или других приложениях Corel PHOTO-PAINT Путь необходимо экспортировать. Для получения сведений об экспорте путей см. раздел «Экспорт пути» на стр. 320.

Экспорт пути

1. Щелкните путь в окне настройки **Путь**.

   Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.
2. Нажмите кнопку выпадающего меню в окне настройки **Путь** и выберите пункт **Экспортировать путь**.
3. Выберите папку, в которой требуется сохранить путь.
4. В поле **Имя файла** введите имя файла.
5. В списке **Тип файла** выберите тип файла.

Удаление пути

1. Щелкните путь в окне настройки **Путь**.

   Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.
2. Нажмите кнопку **Удалить текущий путь** в окне настройки **Путь**.

Импорт пути или векторной графики

1. Нажмите кнопку выпадающего меню в окне настройки **Путь** и выберите **Импортировать путь**.

   Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.
2. Выберите папку, в которой хранится путь или векторная графика.
3. Дважды щелкните имя файла.



Большие сложные векторные изображения не подходят для импорта в виде путей, поскольку содержат слишком много узлов.

Скрытие пути

- Нажмите кнопку **Показать/скрыть путь** в окне настройки **Путь**.

  Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.

Изменение заданного по умолчанию цвета пути

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.
3. Откройте меню выбора **Цвет пути** и выберите цвет.

Формирование путей

Можно изменить форму пути, выбрав и переместив его узлы, сегменты или управляющие точки.

Выбор узлов

Для удаления узла, перемещения его в другое положение, а также для перетаскивания связанных с ним управляющих точек необходимо выбрать данный узел. Выбор нескольких узлов позволяет выполнить одну операцию одновременно на одном или нескольких сегментах пути.

Перемещение сегментов пути

Сегменты пути можно переместить, перетащив узлы. При перетаскивании одного узла прикрепленные к нему сегменты также перемещаются, оставаясь при этом соединенными. При перетаскивании двух и более смежных узлов расположенные между ними сегменты также перемещаются, сохраняя при этом форму.

Поворот и наклон сегментов пути

Инструмент поворота позволяет поворачивать пути вокруг точки поворота, называемой центром вращения, в то время как инструмент наклона позволяет наклонять их в одну сторону, при этом другая сторона остается на месте.

Изменение размера сегментов пути

Выбранные сегменты пути можно масштабировать; можно также изменить их длину или ширину. При масштабировании сегменты пути могут либо сохранять пропорции, либо искажаться в результате изменения размера пути.

Изменение формы изогнутого сегмента с помощью управляющих точек

При выборе одного узла на изогнутом сегменте две управляющие точки вытягиваются в противоположном направлении от него. Форму изогнутого сегмента можно изменить путем перемещения управляющих точек. Для получения необходимой формы можно изменить тип узла. Для получения дополнительных сведений о типах узлов см. раздел «Изменение типов путей» на стр. 325.

Выбор узла пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Щелкните узел.

Дополнительные возможности

Выбор нескольких узлов	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните узлы, которые требуется выбрать.
Выбор всех узлов	Удерживая нажатыми клавиши **Ctrl** + **Shift**, щелкните узел.



Для выбора нескольких узлов нажмите кнопку **Фигура** и выделите рамкой группу узлов.

Для отмены выбора щелкните узел, удерживая нажатой клавишу **Shift**.

Перемещение сегмента пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Выберите узлы на сегменте пути.
4. Перетащите узлы в новое положение.



Сегменты пути можно перемещать с точными приращениями. Нажмите клавишу **стрелки** для перемещения выбранных узлов на заданное расстояние или удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажмите клавишу **стрелки** для перемещения выбранных узлов на большое расстояние.

Поворот сегмента пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Выберите узлы на сегменте пути.
4. Выберите **Объект** ▸ **Редактировать путь** ▸ **Поворот и наклон узлов**.
5. Перетащите маркер поворота.



Можно также перетащить центр вращения в новое положение.

Наклон сегмента пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Выберите узлы на сегменте пути.
4. Выберите **Объект** ▸ **Редактировать путь** ▸ **Поворот и наклон узлов**.
5. Перетащите маркер наклона.

Изменение размера сегмента пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.

3 Выберите узлы на сегменте пути.

4 Выберите **Объект** ▸ **Редактировать путь** ▸ **Масштаб и растяжение узлов**.

5 На поле выделения перетащите один из следующих маркеров:
- боковые маркеры выбора: растяжение выбранных сегментов пути;
- угловые маркеры выбора: масштабирование выбранных сегментов пути.



Для изменения размера сегментов пути можно также нажать кнопку **Гибкий режим** на панели свойств.

Изменение формы изогнутого сегмента с помощью управляющих точек

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.

3 Выберите узел изогнутого сегмента.

4 Перетащите управляющие точки.

Добавление и удаление узлов путей

Увеличение или уменьшение числа узлов на пути позволяет легко изменять форму линии и изогнутых сегментов.

Добавление и удаление узлов

Если существующие сегменты, узлы и управляющие точки не позволяют изменить форму пути требуемым образом, можно добавить на него узлы. Можно добавлять на путь по одному узлу или одновременно по несколько узлов. При добавлении узла можно выбрать место его отображения на сегменте линии.

В результате удаления узлов может измениться форма пути в зависимости от положения удаленных узлов.

Сглаживание путей

Пути, созданные на основе масок, а также пути свободной формы могут содержать большее число узлов, чем требуется для сохранения их формы. Пути, содержащие лишние узлы, могут иметь неровный вид. Неровность можно сгладить, удалив лишние узлы со всего пути или с отдельной его секции.

Добавление узла на путь

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.

3 Щелкните в том месте пути, где требуется добавить узел.

4 На панели свойств нажмите кнопку **Добавить узел** .



Можно добавить узел в средней точке сегмента пути, выбрав узел и нажав кнопку **Добавить узел** на панели свойств. Узел будет добавлен между выбранным узлом и узлом, предшествующим выбранному на пути.

Для добавления узла можно также дважды щелкнуть в месте, где требуется добавить узел на сегменте пути.

Удаление узла с пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Выберите узел.
4. На панели свойств нажмите кнопку **Удалить узел** .



Для удаления узла можно также дважды щелкнуть его.

Сглаживание пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Выделите область пути.
4. На панели свойств введите значение в поле **Сглаживание**.

   Можно ввести значения от 1 до 100. Выбирайте низкие значения, если необходимо удалить лишние узлы, которые не требуются для сохранения формы пути. Чем выше данное значение, тем больше узлов будет удалено. В любом случае форма пути сохраняется.

Соединение и разделение путей

Сегменты пути можно соединить или разделить для создания открытых или замкнутых путей на изображении. Поскольку узлы служат соединениями в пути, сегменты можно соединять и разделять только в местах узлов. Если в месте, где требуется разделить сегменты, отсутствует узел, его необходимо добавить.

Можно соединить два узла пути, расположенных по краям открытых сегментов. Например, если требуется замкнуть открытый путь, можно соединить начальный и конечный узлы. Можно также соединить подпути.

Если требуется разомкнуть путь или создать подпути, можно разорвать соединение между двумя узлами. На концах разомкнутого пути образуются новые узлы, в результате чего создаются два подпути.

Соединение узлов пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .
2. Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.
3. Выберите два конечных узла открытых сегментов пути или подпутей.
4. На панели свойств нажмите кнопку **Соединить узлы** .



Узлы, расположенные на большом расстоянии друг от друга, соединяются в центральной точке отрезка между их изначальными положениями.

Разделение пути

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.

3 Выберите узел.

4 На панели свойств нажмите кнопку **Разъединить узел** .

5 Перетащите узел в сторону от пути.

Изменение типов путей

В результате изменения типа узла изменяется поведение прикрепленных к нему сегментов. После выбора нового типа узла форма узла может измениться не сразу, а лишь после перемещения управляющих точек для изменения пути.

Путем изменения формы узла можно преобразовать сегмент линии в сегмент кривой и наоборот. Для преобразования сегмента линии в сегмент кривой необходимо выбрать узлы на обоих концах сегмента для отображения управляющих точек кривой.

Существует три типа узлов кривой: сглаженный, симметрический и резкий. При выборе симметрических узлов кривая, расположенная по одну сторону от узла, повторяет форму кривой, расположенной по другую сторону от узла. Резкие узлы создают резкие изгибы пути. Сглаженные узлы создают плавный переход между двумя сегментами.



Типы узлов слева направо: симметрический, резкий и сглаженный

Преобразование сегмента пути в кривую или линию

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.

3 Выберите один или несколько узлов на сегменте пути.

4 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **В линию**
- **В кривую**



Сегмент пути можно преобразовать в кривую или в линию, щелкнув его и нажав кнопку **В линию** или **В кривую** на панели свойств.

Изменение типа кривой для узла пути

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Нажмите кнопку **Фигура** на панели свойств.

3 Выберите узел.

4 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Симметрическая кривая** 
- **Резкая кривая** 
- **Сглаженная кривая** 



Если сегмент кривой соединен с сегментом линии сглаженным узлом, можно переместить только управляющую точку на стороне кривой по воображаемой линии, повторяющей расширение сегмента линии.

Узел кривой, соединенный с сегментом линии, должен быть **сглаженным** или **резким**.

Нанесение мазков кисти на пути

Для нанесения точных мазков кисти на изображение краску можно наносить вдоль пути. Для получения сведений о нанесении мазков кисти см. раздел «Рисование» на стр. 337.

Можно также повторить сохраненный мазок кисти вдоль пути. Сохраненный мазок кисти можно отредактировать, чтобы создать новые эффекты путем настройки размера, количества, угла и цвета мазков кисти.

Нанесение мазка кисти вдоль пути

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Путь** .

2 Выделите путь.

3 Выберите один из следующих пунктов.

- **Краска** 
- **Эффект** 
- **Клонирование** 
- **Распылитель** 
- **Ластик** 
- **Кисть замены цветов** 

4 На панели свойств укажите необходимые атрибуты для инструмента.

5 Выберите **Объект** ▸ **Редактировать путь** ▸ **Мазок кисти из пути**.

Для повторного нанесения мазка кисти выберите **Правка** ▸ **Повторить мазок кисти**.



Можно изменить направление мазка на обратное, выбрав **Объект** ▸ **Редактировать путь** ▸ **Обратить мазок кисти из пути**.

Можно нанести краску вдоль отдельного участка пути, выбрав данный участок с помощью инструмента маски. Для получения сведений об использовании масок см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Повторное применение сохраненного мазка кисти вдоль пути

1 Выберите один из следующих пунктов.

- **Краска** 
- **Эффект** 
- **Клонирование** 
- **Распылитель** 
- **Ластик** 
- **Кисть замены цветов** 

2 На панели свойств укажите атрибуты инструмента.

3 Выберите **Правка** ▸ **Повторить мазок кисти**.

4 В диалоговом окне **Повтор мазка** выберите мазок в списке **Мазок**.

5 Измените необходимые атрибуты.

6 Нажмите кнопку **Повторить мазок вдоль пути** .



Можно загрузить путь для мазка кисти, нажав кнопку выпадающего меню над списком **Мазок** и выбрав пункт **Загрузить путь как мазок**. Выберите папку, в которой хранится файл пути, и дважды щелкните имя файла перед изменением атрибутов в диалоговом окне **Повтор мазка**.

Работа с путями обрезки

Пути обрезки позволяют создавать изображения непрямоугольной формы путем обрисовки области, выделенной путем, и настройки прозрачности остальной части изображения при просмотре изображения в другом приложении. Возьмем, например, изображение Corel PHOTO-PAINT с вазой на столе. Вокруг вазы можно создать путь обрезки и экспортировать содержащую образ вазы область изображения в другое приложение. Если не использовать путь обрезки, в квадратную или прямоугольную рамку будет заключено все изображение, а форма области с изображением вазы будет потеряна.

Для отправки пути обрезки в другое приложение необходимо экспортировать содержимое пути в формат инкапсулированного файла PostScript.

Создание пути обрезки

1 Создайте путь вокруг области изображения.

2 Нажмите кнопку выпадающего меню в окне настройки **Путь** и выберите **Установить как путь обрезки**.

Если окно настройки **Путь** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Путь**.



Значок **пути обрезки** отобразится напротив имени файла пути в окне настройки **Путь**.

Сохранение пути обрезки в виде файла EPS

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.

2 Выберите папку, в которой требуется сохранить путь обрезки.

3 В поле **Имя файла** введите имя файла.

4 Выберите **EPS — инкапсулированный PostScript** в списке **Тип файла**.

5 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Открывается диалоговое окно **Экспорт EPS**.

6. В области **Обрезка** установите флажок **Обрезать до**.
7. Выберите параметр **Путь обрезки**.
8. Введите значение в поле **Спрямление**.
9. Установите флажок **Обрезать изображение по область обрезки**.



Если требуется сохранить все изображение вместе с путем, снимите флажок **Обрезать изображение по область обрезки**. Однако для печати на принтере PostScript будет доступна только выделенная путем обрезки область.



Управление несколькими масками с помощью альфа-каналов

Альфа-каналы можно использовать для работы с несколькими масками на одном изображении. Поскольку одновременно для изображения можно применить только одну маску, хранение масок в альфа-каналах позволяет отредактировать изображение с помощью одной маски, а затем загрузить другую маску для дальнейшего редактирования изображения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание и редактирование альфа-каналов» (стр. 329)
- «Сохранение масок и альфа-каналов» (стр. 330)
- «Загрузка масок и альфа-каналов» (стр. 331)
- «Управление альфа-каналами» (стр. 333)

Создание и редактирование альфа-каналов

При создании маски в приложении Corel PHOTO-PAINT она отображается в новом канале в качестве текущей. Каждая новая созданная маска заменяет текущую. Однако для хранения нескольких масок в изображении можно создавать альфа-каналы. Можно создать альфа-канал из текущей маски, чтобы скопировать ее редактируемые и защищенные области, или создать пустой альфа-канал. Пустой альфа-канал является полностью непрозрачным и поэтому не содержит редактируемых областей.

Маску, сохраненную в альфа-канале, можно редактировать путем добавления в альфа-канал текущей маски. В результате редактируемая область альфа-канала будет расширена за счет добавления редактируемых областей текущей маски.

Кроме того, маску, хранящуюся в альфа-канале, можно редактировать несколькими способами, аналогичными режиму Рисовать по маске. Для получения сведений о редактировании маски в режиме «Рисовать по маске» см. раздел «Настройка прозрачности масок» на стр. 312.



Альфа-канал (1); альфа-канал с текущей маской (2); маска добавлена в альфа-канал (3)

Создание альфа-канала из текущей маски

- Выберите **Маска** ▸ **Сохранить** ▸ **Сохранить как канал**.

Эту процедуру можно использовать для сохранения текущей маски в альфа-канал в изображении.

Создание пустого альфа-канала

1. Нажмите кнопку **Создать альфа-канал** в окне настройки изображения **Каналы**.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.
2. В диалоговом окне **Свойства канала** введите имя канала в поле **Имя**.
3. Выберите цвет наложенной маски.
4. Введите значение в поле **Непрозрачность**, чтобы задать непрозрачность цвета наложения.
   Если необходимо инвертировать наложенную маску, установите флажок **Инвертировать наложение**.
5. Выберите один из следующих параметров.
   - **Залить черным**: создание альфа-канала, не содержащего редактируемых областей
   - **Залить белым**: создание альфа-канала, не содержащего защищенных областей

Добавление текущей маски в альфа-канал

1. В окне настройки **Каналы** выберите альфа-канал.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.
2. Нажмите кнопку **Сохранить в текущий канал**.

Сохранение масок и альфа-каналов

Поскольку в изображении активной может быть только одна маска, каждая новая созданная маска заменяет текущую. Однако перед созданием новой маски можно сохранить текущую маску в альфа-канал в изображении для дальнейшего использования. При сохранении изображения в файл формата, поддерживающего информацию о масках, например Corel PHOTO-PAINT (CPT) или TIFF, текущая маска и все альфа-каналы сохраняются вместе с изображением.

Кроме того, текущую маску или альфа-канал можно сохранить на диск в виде отдельного файла. Сохраненную маску или альфа-канал можно использовать в других изображениях. Это особенно полезно, если изображение сохраняется в файле формата, не поддерживающего информацию о масках, и требуется сохранить копии масок, которые использовались для редактирования этого изображения. Цветовые маски также можно сохранить на диск в виде отдельного файла. Для получения дополнительных сведений о цветовых масках см. раздел «Определение редактируемых областей с помощью данных о цвете» на стр. 297.

Сохранение текущей маски в альфа-канал в изображении

1. Выберите **Маска** ▸ **Сохранить** ▸ **Сохранить как канал**.
2. Введите имя нового или существующего альфа-канала в поле **Как.**

Сохранение маски на диск

1. Выберите **Маска** ▸ **Сохранить** ▸ **Сохранить на диск**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить маску.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. В списке **Тип файла** выберите тип файла.
5. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Сохранение альфа-канала на диск

1. В окне настройки **Каналы** выберите альфа-канал.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.
2. Нажмите кнопку **выпадающего меню**  и выберите **Сохранить как**.
3. В диалоговом окне **Сохранение альфа-канала на диск** выберите папку, в которой необходимо сохранить альфа-канал.
4. В поле **Имя файла** введите имя файла.
5. В списке **Тип файла** выберите тип файла.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Сохранение цветовой маски на диск

1. Выберите пункт **Маска** ▸ **Цветовая маска**.
2. Создайте цветовую маску.
3. Нажмите кнопку выпадающего меню и выберите **Сохранить цветовую маску**.
4. Выберите папку, в которой необходимо сохранить цветовую маску.
5. В поле **Имя файла** введите имя файла.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Загрузка масок и альфа-каналов

Текущую маску в изображении можно изменить, загрузив маску, сохраненную в альфа-канале.

При загрузке маски, сохраненной в альфа-канал в изображении, можно выбрать режим маски, который используется для ее применения. В зависимости от выбранного режима сохраненная маска заменит текущую или объединится с ней.

Маску или цветовую маску можно также загрузить с диска и заменить ею текущую. Маску можно применить поверх определенной области изображения или поверх всего изображения.

При загрузке альфа-канала с диска можно применить сохраненную в нем маску для текущего изображения.

Загрузка маски из альфа-канала

1. В наборе инструментов выберите инструмент Маска.
2. В окне настройки **Каналы** выберите альфа-канал в списке **Каналы**.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.

3 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Обычный режим** 
- **Аддитивный режим** 
- **Режим вычитания** 
- **Режим наложения** 

4 Выберите **Маска** ▸ **Создать** ▸ **Канал в маску**.

Загрузка маски с диска

1 Выберите **Маска** ▸ **Загрузить** ▸ **Загрузить с диска**.

2 Щелкните имя файла.

Можно просмотреть эскиз маски.

3 Нажмите кнопку **Открыть**.

4 Перетащите окно изображения, чтобы определить область, для которой необходимо применить маску.



Можно применить маску ко всему изображению, щелкнув в окне изображения. Если размеры изображения, в котором была создана маска, отличаются от размеров активного изображения, маска растягивается или сжимается, чтобы соответствовать активному изображению.

Загрузка цветовой маски с диска

1 Выберите пункт **Маска** ▸ **Цветовая маска**.

2 Нажмите кнопку выпадающего меню и выберите пункт **Открыть цветовую маску**.

3 В диалоговом окне **Открыть** выберите папку, в которой хранится цветовая маска.

4 Дважды щелкните имя файла.



Если перед загрузкой цветовой маски текущая цветовая маска не была сохранена, она будет утеряна.

Загрузка альфа-канала с диска

1 В окне настройки **Каналы** нажмите кнопку выпадающего меню и выберите **Открыть**.

Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.

2 В диалоговом окне **Загрузка альфа-канала с диска** выберите папку, в которой хранится альфа-канал.

3 Дважды щелкните имя файла.



При загрузке маски, созданной в изображении, размеры которого отличаются от размеров активного изображения, маска растягивается или сжимается, чтобы соответствовать активному изображению; при этом пропорции маски могут измениться.

Управление альфа-каналами

Можно задать альфа-каналы для отображения, а также способ их отображения. Например, можно отображать один альфа-канал в окне изображения или в сочетании с другими альфа-каналами или цветовыми каналами. При отображении одного альфа-канала он представляется в качестве изображения в оттенках серого. При отображении альфа-канала с одним или несколькими цветовыми каналами защищенные области в альфа-канале закрываются наложением маски различной степени непрозрачности. Наложение маски можно увидеть только при отображении альфа-канала с цветовым каналом.

Ненужные альфа-каналы можно удалить, чтобы уменьшить размер файла изображения. Можно изменить свойства альфа-каналов. Например, можно изменить имя, цвет и непрозрачность наложения маски и определить, закрывает ли он защищенные или редактируемые области маски.

Отображение альфа-канала

- В окне настройки **Каналы** щелкните значок с изображением **глаза** рядом с альфа-каналом.

  Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.



Если необходимо изменить порядок следования альфа-канала в списке, перетащите его в новое положение.

Удаление альфа-канала

1. В окне настройки **Каналы** выберите альфа-канал в списке **Каналы**.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.

2. Нажмите кнопку **Удаление текущего канала** .

Изменение свойств альфа-канала

1. В окне настройки **Каналы** выберите альфа-канал в списке **Каналы**.

   Если окно настройки **Каналы** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Каналы** или **Изображение** ▸ **Каналы**.

2. Нажмите кнопку выпадающего меню и выберите **Свойства канала**.
3. В диалоговом окне **Свойства канала** измените необходимые свойства.

Рисование и специальные эффекты

Рисование **337**

Применение специальных эффектов **361**

Категории специальных эффектов **371**



Рисование

В Corel PHOTO-PAINT можно создавать изображения или изменять уже существующие с помощью широкого набора инструментов фигур и рисования.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Рисование фигур и линий» (стр. 337)
- «Нанесение мазков кисти» (стр. 341)
- «Применение аэрозолей в изображениях» (стр. 345)
- «Рисование симметричных узоров и орбит» (стр. 349)
- «Повтор мазков кисти» (стр. 350)
- «Создание специальных кистей» (стр. 351)
- «Использование перьев и устройств, чувствительных к нажиму» (стр. 353)
- «Общие сведения о режимах слияния» (стр. 357)

Рисование фигур и линий

К изображениям можно добавлять такие фигуры, как квадраты, прямоугольники, окружности, эллипсы и многоугольники. Можно также добавлять прямоугольники и квадраты со скругленными, зазубренными или скошенными углами. По умолчанию фигуры добавляются на изображения как новые объекты. Для фигур можно применить абрис, заливку или отобразить их как отдельные редактируемые объекты. Для получения дополнительных сведений об объектах см. раздел «Создание объектов» на стр. 426.

Кроме того, к изображениям можно добавлять линии. При добавлении линий можно указать их ширину и прозрачность, а также способ объединения сегментов линии. Цвет линии определяется текущим цветом переднего плана.

Рисование прямоугольника или квадрата

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник** .

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Однородная заливка**
- **Фонтанная заливка**
- **Растровая заливка**

- **Заливка текстурой**

3 Выберите заливку в меню выбора **Заливка**.

Если требуется изменить заливку, нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.

4 В окне изображения перетащите курсор до получения прямоугольника требуемого размера.

Если необходимо нарисовать квадрат, то во время перетаскивания курсора удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Дополнительные возможности

Отключение заливки	Нажмите кнопку **Без заливки** на панели свойств.
Применение абриса	Введите значение в поле **Абрис** на панели свойств, чтобы задать ширину абриса в пикселях.
Изменение цвета абриса	Нажмите кнопку **Цвет абриса** на панели свойств.
Изменение прозрачности	Введите значение в поле **Прозрачность** на панели свойств.

Текущая заливка отобразится в области управления цветом набора инструментов. Для получения сведений о заливках см. раздел «Применение заливок» на стр. 257.

Эту процедуру можно использовать для создания объекта. Нажмите кнопку **Создать объект** на панели свойств после выбора инструмента **Прямоугольник** .

Рисование прямоугольника со скругленными, зазубренными или скошенными углами

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник** .

2 Выберите один из следующих параметров на панели свойств.

- **Закругленный угол** : создание изогнутого угла.
- **Угол с выемкой** : замена угла краем с изогнутой выемкой.
- **Угол с фаской** : замена угла плоским краем.

3 На панели свойств введите значение в поле **Размер угла**.

4 В окне изображения перетащите курсор до получения прямоугольника требуемого размера.

Если необходимо нарисовать квадрат, то во время перетаскивания курсора удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Рисование эллипса или круга

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс** .

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Однородная заливка**
- **Фонтанная заливка**
- **Растровая заливка**
- **Заливка текстурой**

3 Выберите заливку в меню выбора **Заливка**.

Если требуется изменить заливку, нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.

4 Перетащите курсор в окне изображения до получения прямоугольника или эллипса требуемого размера.

Если необходимо нарисовать окружность, то во время перетаскивания курсора удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Дополнительные возможности

Отключение заливки	Нажмите кнопку **Без заливки** на панели свойств.
Применение абриса	Введите значение в поле **Абрис** на панели свойств, чтобы задать ширину абриса в пикселях.
Изменение цвета абриса	Нажмите кнопку **Цвет абриса** на панели свойств.
Изменение прозрачности	Введите значение в поле **Прозрачность** на панели свойств.

Текущая заливка отобразится в области управления цветом набора инструментов. Для получения сведений о заливках см. раздел «Применение заливок» на стр. 257.

Окружность можно нарисовать с помощью инструмента **Эллипс**, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** во время перетаскивания курсора.

Эту процедуру можно использовать для создания объекта. Нажмите кнопку **Создать объект** на панели свойств после выбора инструмента **Прямоугольник** или **Эллипс**.

Рисование многоугольника

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Многоугольник**.

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Однородная заливка**
- **Фонтанная заливка**
- **Растровая заливка**
- **Заливка текстурой**

3 Выберите заливку в меню выбора **Заливка**.

Если требуется изменить заливку, нажмите кнопку **Изменить заливку** на панели свойств.

4 Щелкните в том месте, в котором требуется задать точки привязки многоугольника, затем дважды щелкните, чтобы задать последнюю точку привязки.

Дополнительные возможности

Отключение заливки	Нажмите кнопку **Без заливки** на панели свойств.
Применение абриса для многоугольника	Введите значение в поле **Абрис** на панели свойств, чтобы задать ширину абриса в пикселях.
Изменение цвета абриса	Нажмите кнопку **Цвет абриса** на панели свойств.
Изменение способа объединения сегментов абриса	Выберите тип соединения в списке **Соединения фигур** на панели свойств.
Изменение прозрачности	Введите значение в поле **Прозрачность** на панели свойств.

Для создания углов 45° удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** при перетаскивании инструмента **Многоугольник**.

Эту процедуру можно использовать для создания объекта. Нажмите кнопку **Создать объект** на панели свойств после выбора инструмента **Прямоугольник**.

Рисование линии

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямая** .

2 Введите значение в поле **Абрис** на панели свойств.

3 Нажмите кнопку **Цвет линии** на панели свойств и выберите цвет.

4 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Острые углы** — создает острые углы, где соединяются сегменты линий
- **Закругленные углы** — создает линии со скругленными углами.
- **Скошенные углы** — создает линии со скошенными углами.
- **Стыкованные углы** — создает линии с острыми углами.

5 Перетащите курсор в окне изображения, чтобы нарисовать один сегмент линии.

Дополнительные возможности

Рисование линии с несколькими сегментами	В окне изображения щелкните в том месте, где должен начинаться и заканчиваться каждый сегмент, а затем дважды щелкните в конце линии.

Дополнительные возможности

Изменение прозрачности	Введите значение в поле **Прозрачность** на панели свойств.



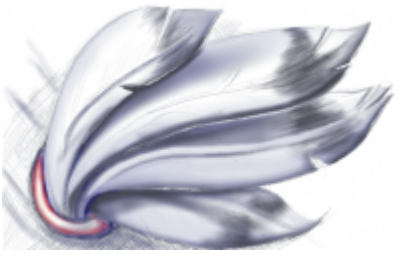
Эту процедуру можно использовать для создания объекта. Нажмите кнопку **Создать объект**  на панели свойств после выбора инструмента **Прямая** .



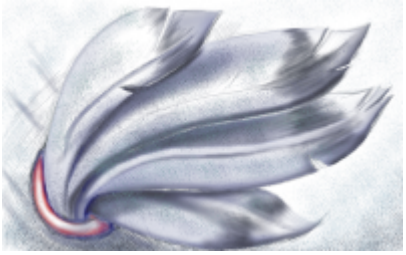
Можно задать способ соединения линий: Стыкованные углы, Скошенные углы, Скругленные углы или Острые углы.

Нанесение мазков кисти

Инструменты рисования позволяют имитировать множество способов рисования и живописи. Например, можно нанести мазки кисти, имитирующие акварель, пастель, фломастеры или ручки. По умолчанию мазки кисти добавляются к активному объекту или фону. Мазки кисти можно также отобразить как отдельные объекты. Для получения сведений об объектах см. раздел «Создание объектов» на стр. 426.

Тип заготовки кисти	**Рисование изображения**
	
Аэрограф	*Аэрограф используется для добавления теней.*

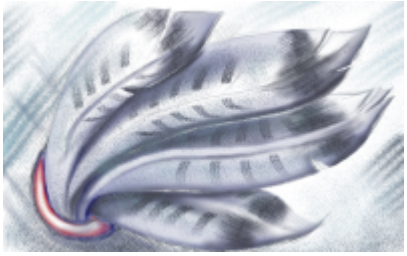
Аэрозоль



Цвета распыляются для добавления текстуры.



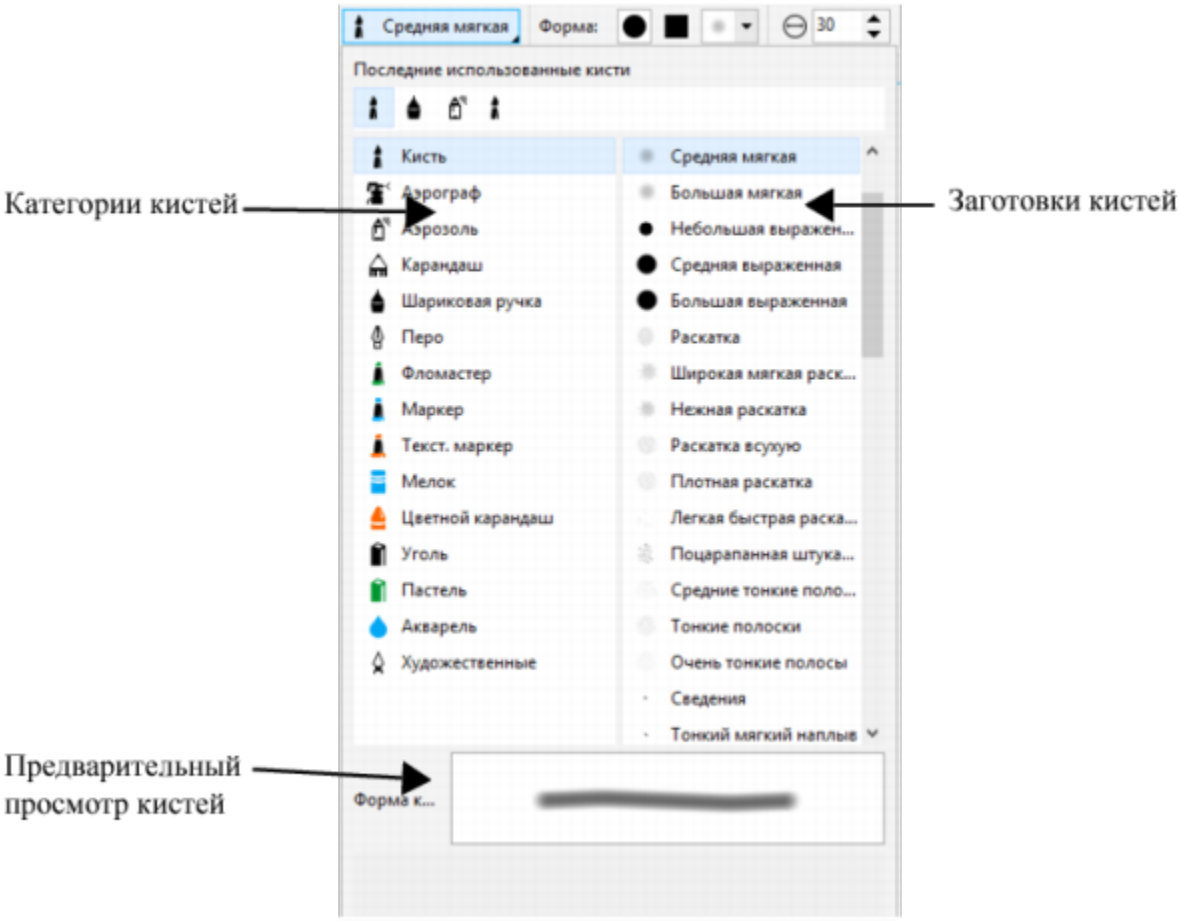
Кисть Верблюжья шерсть



Декоративный эффект создан с помощью кисти Верблюжья шерсть.

Выбор заготовок кистей

От выбора инструмента рисования и типа кисти зависит вид мазка на изображении. Если рисование выполняется с помощью заготовки кисти, атрибуты кисти инструмента рисования предварительно определены. Можно выбрать заготовку кисти в меню выбора **Кисть**, которое содержит все категории кистей и заготовки кистей. Кроме того, меню выбора **Кисть** предоставляет возможность предварительного просмотра кончика и мазка кисти и отображает последние пять недавно использованных кистей.



Меню выбора Кисть позволяет предварительно просмотреть и выбрать заготовки кистей, которые упорядочены по категориям кисти.

После выбора заготовки кисти можно изменить ее размер, форму, прозрачность и размытие в соответствии с конкретными задачами. Для изменения вида мазка можно использовать нажим, наклон, направление и поворот пера или стилуса, если используются эти устройства. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование перьев и устройств, чувствительных к нажиму» на стр. 353.

Рисование с помощью цветов и заливок

Цвет мазка кисти определяется текущим цветом фона, который отображается в области управления цветом. Можно выбрать цвет переднего плана, щелкнув образец цвета на цветовой палитре. Для получения дополнительных сведений о выборе цветов см. раздел «Работа с цветом» на стр. 207.

Кроме рисования с использованием цвета, можно применять изображения и текстуры, используя при рисовании заливку. Кроме того, можно нанести мазок кисти на путь. Дополнительные сведения см. в разделе «Нанесение мазков кисти на пути» на стр. 326.

Смешивание цветов

Режимы слияния определяют способ перехода цветов фона в основные цвета. Режимы слияния позволяют различными способами объединять эти цвета и тем самым создавать новые цвета и эффекты. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Рисование с помощью заготовки кисти

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска**  .

2 Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.
Чтобы предварительно просмотреть кисть, наведите на нее указатель мыши.

3 В области управления цветом набора инструментов дважды нажмите образец **Цвет переднего плана** и выберите цвет.

4 Перетащите курсор в окне изображения.

Если с помощью кисти требуется рисовать только горизонтальные или вертикальные прямые линии, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** при перетаскивании и нажмите **Shift**, чтобы изменить направление.

Дополнительные возможности

В категории кисти выберите заготовку кисти по умолчанию.	Дважды щелкните категорию кисти.
Изменение формы кисти	Выберите форму кисти в меню выбора **Форма кончика** на панели свойств.
Изменение размера кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств.
Изменение прозрачности	Введите значение в поле **Прозрачность** на панели свойств. Чтобы интерактивно изменить прозрачность мазка кисти, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Изменение размытия	Введите значение в поле **Размытие** на панели свойств. Чтобы интерактивно изменить размытие, удерживайте нажатыми клавиши **Ctrl + Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора размытия.



На панели свойств имеются параметры, которые можно использовать для изменения атрибутов заготовки кисти. После изменения какого-либо атрибута имя кисти изменится на **Специальная кисть**. Для получения дополнительных сведений о специальных кистях см. раздел «Создание специальных кистей» на стр. 351.

Можно использовать эту процедуру для создания объекта. Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Создать объект** и перетащите курсор в окне изображения.

Для выбора заготовки кисти можно также щелкнуть образец мазка кисти в окне настройки **Художественное оформление**. Если окно настройки **Художественное оформление** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Художественное оформление**.

Можно быстро выбрать квадратную или круглую форму кисти с помощью кнопки **Круглый кончик** или **Квадратный кончик** на панели свойств.

Рисование с помощью образца цвета, взятого с изображения

1. Выберите инструмент **Пипетка**.
2. Щелкните цвет в окне изображения.
3. В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .
4. Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти **Клонировать из заливки** и саму кисть.
5. Перетащите курсор в окне изображения.

Рисование с помощью заливки

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка**.
2. На панели свойств выберите тип заливки.
3. В наборе инструментов выберите инструмент **Клонирование**.
4. Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.
5. Перетащите курсор в окне изображения.

Для рисования можно использовать любой тип заливки. Для получения сведений о заливках см. раздел «Применение заливок» на стр. 257.

Изменение режима слияния

1. В наборе инструментов выберите инструмент рисования.
2. Выберите режим слияния в списке **Режим слияния** на панели свойств.

Для получения дополнительных сведений о режимах слияния см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Применение аэрозолей в изображениях

Вместо кисти для рисования можно использовать небольшие цветные растровые изображения. Например, можно улучшить изображение ландшафта, если путем распыления нанести на небо облака или на землю листву.

В Corel PHOTO-PAINT имеется множество изображений, используемых для создания списков аэрозолей. Можно загрузить заготовку списка аэрозолей, отредактировать эту заготовку или создать список аэрозолей, сохранив изображения в списке изображений. Можно в любое время редактировать исходные изображения.

Содержимое Corel включает интерактивный набор доступных списков изображений, к которым применима функция поиска. Найденный список изображений можно загрузить и использовать.

Для получения дополнительных сведений о списках изображений см. раздел «Доступ к содержимому» на стр. 115.



В этом примере бабочки были добавлены на фотографию розы с помощью инструмента «Распылитель».

Применение аэрозолей в изображениях

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
2. Выберите список заготовок изображений в списке **Тип кисти** на панели свойств.
3. Введите значение в поле **Размер** на панели свойств.
4. Перетащите курсор в окне изображения.

Дополнительные возможности

Выбор очередности изображений в списке аэрозолей	Выберите параметр в списке **Последовательность изображений** на панели свойств.
Изменение прозрачности изображений списка аэрозолей	Введите значение в поле **Прозрачность** на панели свойств. Чтобы интерактивно изменить прозрачность мазка кисти, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и щелкните окно изображения, не отпуская кнопку мыши, для отображения регулятора прозрачности.
Указание числа изображений, наносимых при каждом штрихе кисти	Введите значение в поле **Количество изображений на штрих** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Указание расстояния между штрихами по длине мазка	Введите значение в поле **интервала между изображениями** на панели свойств.
Указание расстояния между штрихами по ширине мазка кисти	Введите значение в поле **Размах** на панели свойств.
Изменение степени затухания краски в мазке кисти	Введите значение в поле **Затухание** на панели свойств. При выборе отрицательного значения краска насыщеннее, а при выборе положительного — слабее.



Чтобы отобразить минимальные и максимальные числовые значения в полях на панели свойств, щелкните правой кнопкой мыши в поле для открытия диалогового окна **Параметры**.

Загрузка списка изображений

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
2. На панели свойств нажмите кнопку **Обзор** .
3. Выберите папку, в которой хранится список изображений.
4. Щелкните имя файла.
   Если требуется просмотреть эскиз списка изображений, установите флажок **Просмотр**.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.

Создание списка аэрозолей

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
2. Выберите список заготовок изображений в списке **Тип кисти** на панели свойств.
3. Нажмите кнопку **Создать список аэрозолей**  на панели свойств.
4. В диалоговом окне **Создание списка аэрозолей** задайте содержимое списка аэрозолей.

Создание списка изображений на основе объекта

1. С помощью инструмента **Указатель**  выберите объекты, которые требуется использовать в качестве исходных изображений.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
3. На панели свойств нажмите кнопку **Сохранить как список фильмов**, затем щелкните **Сохранить объекты как список изображений**.
4. Выберите папку, в которой требуется сохранить список изображений.
5. Введите имя файла в поле **Имя файла**.

Создание списка изображений на основе изображения

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
2. На панели свойств нажмите кнопку **Сохранить как список изображений** и щелкните **Сохранить документ как список изображений**.
3. Введите значения в любое из следующих полей.
   - **Изображений в строке**: задание числа плиток по горизонтали в списке изображений.
   - **Изображений в столбце**: задание числа плиток по вертикали в списке изображений.
   - **Количество изображений**: задание числа изображений, которое требуется включить в список.
4. Нажмите кнопку **ОК**.
5. Выберите папку, в которой требуется сохранить список изображений.
6. Введите имя файла в поле **Имя файла**.

Редактирование исходного изображения

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
2. В окне **Настройки кисти** щелкните кнопку выпадающего меню  и выберите **Редактировать текущий список изображений**.

   Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.
3. Отредактируйте исходное изображение.

   Чтобы изменить последний вариант списка изображений, выберите **Файл** ▸ **Сохранить как** и нажмите кнопку **Сохранить** в диалоговом окне **Сохранение изображения на диск**.



Чтобы изменения вступили в силу, после редактирования списка изображений его потребуется перезагрузить в инструменте **Распылитель**.

Доступ к интерактивным спискам изображений и их использование

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Распылитель** .
2. Нажмите кнопку **Дополнительные списки изображений**  на панели свойств.

   Далее появится диалоговое окно **Содержимое Corel - списки изображений**, отображающее эскизы доступных списков изображений.
3. Щелкните эскиз и выберите команду **Загрузить**.
4. Применяйте распыление с использованием списка изображений.

Дополнительные возможности

Найти список изображений	Введите термин для поиска в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Ввод**.
Отобразить эскизы доступных списков изображений	Нажмите клавишу **Home** .

Списки изображений, содержащих водяные знаки, не могут быть загружены. Если вы не выполнили вход или не обладаете требуемым типом подписки, содержимое будет иметь водяные знаки. Для входа щелкните кнопку **Войти** в верхнем правом углу диалогового окна.

Рисование симметричных узоров и орбит

Corel PHOTO-PAINT предоставляет инструменты для создания симметричных и орбитальных узоров.

Рисование симметричных узоров

Можно рисовать симметричные узоры на изображении, используя режим радиальной или зеркальной симметрии кисти. При рисовании в режиме радиальной симметрии кончики кисти, называемые спутниковыми точками, создают мазки кисти вокруг центральной точки. При рисовании в режиме зеркальной симметрии идентичный мазок кисти создается в горизонтальной, в вертикальной или в обеих плоскостях.

Рисование с использованием орбит

Можно создать эффект спирали, нарисовав изображение с использованием орбит. Орбиты представляют собой круговые пути, которые вращаются вокруг центральной точки. Орбиты позволяют рисовать спирали, стручки и кольца. Например, можно нарисовать одну спираль и настроить размер и плотность колец. Кроме того, можно варьировать размер колец для создания скругленных сегментов, называемых стручками, или сократить число орбит для создания колец.

Рисование симметричных узоров

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .
2. Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.
3. Выберите **Окно** ▸ **Панели** ▸ **Шкала симметрии**.
4. На шкале **симметрии** нажмите одну из кнопок.
   - **Радиальная симметрия** : добавление спутниковых точек в интервалы вдоль радиуса кончика кисти. Введите значение в поле **Радиальные точки**, чтобы задать число спутниковых точек.
   - **Зеркальная симметрия** : создание идентичного мазка в горизонтальной или вертикальной плоскости изображения. Нажмите кнопку **Горизонтальное отражение** , **Вертикальное отражение** или и ту и другую.
5. Нажмите кнопку **Установить центр симметрии** и щелкните изображение, чтобы расположить центральную точку и добиться симметрии.
6. Перетащите курсор в окне изображения.

Нажмите кнопку **Без симметрии** на шкале **симметрии**, чтобы отключить режим симметрии кисти.

Рисование с помощью орбит

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .
2. Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.
3. На панели свойств нажмите кнопку **Орбиты** .

4 Щелкните строку **Орбиты** в окне **Настройки кисти**.

Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.

5 Введите значение в любом из следующих полей.

- **Количество орбит**: указание количества орбит, рассредоточенных вокруг центра мазка кисти. Используйте значения от 1 до 128. Используйте более низкие значения для спиралей, а более высокие — для колец.
- **Радиус**: задание расстояния между центром мазка кисти и орбитами. Используйте значения от 1 до 999. Для меньшего размера кончика требуются более высокие значения.
- **Скорость вращения**: указание скорости вращения орбит вокруг мазка кисти. Используйте значения от 0 до 100. Более высокие значения приводят к более частым виткам.
- **Скорость распространения**: указание скорости движения орбит к центру мазка кисти. Используйте значения от 0 до 100. Более высокие значения повышают частоту вариации размера.
- **Величина распространения**: указание расстояния, на которое перемещаются орбиты при вращении по направлению к центру мазка кисти. Используйте значения от 0 до 100. Более высокие значения повышают вариацию размера и создают стручки.

6 Перетащите курсор в окне изображения.



Можно скрыть или отобразить точку, вокруг которой вращаются орбиты, с помощью кнопки **Включать центр**  в строке **Орбиты** окна **Настройки кисти**.

Повтор мазков кисти

Мазок кисти можно сохранить и повторно нанести его на то же или другое изображение. Мазок кисти можно также применить вдоль границы пути или маски. Для получения сведений о нанесении мазка кисти на путь см. раздел «Нанесение мазков кисти на пути» на стр. 326.

Сохраненный мазок кисти можно отредактировать, чтобы создать новые эффекты путем настройки таких атрибутов, как размер, количество, угол и цвет мазка кисти.

Сохранение мазка кисти

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

2 Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.

3 Выберите **Правка** ▸ **Повторить мазок кисти**.

4 В диалоговом окне **Повтор мазка** щелкните раскрывающую стрелку **Мазок** и выберите **Добавить последний мазок**.

5 Выберите папку, в которой требуется сохранить мазок кисти.

6 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

Нанесение сохраненного мазка кисти

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

2 Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.

3 Выберите **Правка** ▸ **Повторить мазок кисти**.

Если имеются два элемента меню с именем **Повторить мазок кисти**, выберите второй.

4 Выберите мазок кисти в списке **Мазок**.

5 Щелкните в окне изображения, чтобы нанести мазок кисти.

Если требуется нанести несколько мазков кисти, щелкните несколько раз.

Редактирование сохраненного мазка кисти

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Краска**  .
2. Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.
3. Выберите **Правка** ▸ **Повторить мазок кисти**.
   Если имеются два элемента меню с именем **Повторить мазок кисти**, выберите второй.
4. В диалоговом окне **Повтор мазка** выберите сохраненный мазок кисти в списке **Мазок**.
5. В диалоговом окне **Повтор мазка** измените любые атрибуты.
6. Щелкните в окне изображения, чтобы нанести мазок кисти.

Создание специальных кистей

Можно создать специальную кисть, изменив атрибуты кисти. После создания специальной кисти ее можно сохранить и использовать в будущем.

Свойства кончика

Форму кисти определяет кончик кисти. Можно изменить готовые формы кончика или создать кончик на основе редактируемой области и сохранить его. Настраиваемые атрибуты кончика

- **Прозрачность**: указание уровня прозрачности кончика.
- **Поворот/направление**: указание угла поворота кончика. Можно использовать значение в диапазоне от 0 до 360. При включении направления пера это значение определяет начальный угол поворота. При повороте пера или стилуса значения добавляются к начальному углу поворота для определения вращения кончика кисти.
- **Спрямление** — задание степени разглаживания кончика. Значение 0 (по умолчанию) не разглаживает кончик кисти. При использовании наклона пера значение спрямления определяет исходное спрямление кончика. При изменении наклона пера спрямление кончика изменяется.
- **Удлинение** — удлинение кончика кисти. Можно использовать значение в диапазоне от 1 до 999 для задания удлинения. При значении 0 (по умолчанию) удлинение отключено. Направление, в котором кисть удлиняется, определяет значение в окне **Поворот/направление**, а также поворот и направление стилуса. Например, значение 0 в окне **Поворот/направление** удлиняет кончик кисти прямо вертикально. Нельзя использовать удлинение и спрямление одновременно.
- **Мягкий край**: задание прозрачности и ширины краев кончика.

Атрибуты мазка

Изменяемые атрибуты мазка

- **Сглаживание**: задание значения сглаживания мазка при быстром перемещении мыши. При выборе более высокого значения кривая более скругленная.
- **Затухание** — указание интенсивности эффекта затухания для мазка кисти. При выборе более высокого значения получается более короткий мазок кисти, то есть краска заканчивается быстрее. При выборе отрицательного значения получается эффект усиления.

Атрибуты штриха

Настраиваемые атрибуты штриха

- **Количество штрихов**: указание количества штрихов в мазке.
- **Интервал**: указание пространства между штрихами по длине мазка кисти. При выборе значения 1 получается сплошная линия. При выборе более высокого значения штрихи в мазке кисти разделяются.
- **Авторасширение**: указание расстояния между штрихами по ширине мазка кисти. Чем выше значение, тем больше будет толщина кисти.
- **Оттенок**: указание вариации оттенка в мазке кисти.
- **Насыщенность**: указание вариации насыщенности в мазке кисти.
- **Осветление**: указание вариации осветления в мазке кисти.

Текстура кисти

Загрузка заготовки текстуры кисти дает возможность использовать дополнительные параметры оформления. Настраиваемые атрибуты текстуры

- **Текстура кисти**: указание степени использования текстуры в мазке кисти.
- **Текстура краев**: указание степени применения текстуры на краях мазка кисти. Поле **Текстура краев** доступно, если кончик имеет мягкий край.
- **Растекание**: указание степени растекания мазков кисти на протяжении мазка. Если задано значение **Сохранение цветов**, полосы краски сохранятся на протяжении всего мазка кисти.
- **Сохранение цветов**: указание степени отображения полос краски в мазке кисти при заданном значении растекания.

Вариация цвета

Изменяемые атрибуты цвета

- **Диапазон оттенков**: указание числа вариаций оттенка в мазке кисти.
- **Скорость оттенка**: задание скорости изменения значения оттенка.
- **Диапазон насыщения**: указание числа вариаций насыщенности в мазке кисти.
- **Скорость насыщения**: указание скорости изменения значения насыщенности.
- **Диапазон осветления**: указание числа вариаций осветления в мазке кисти.
- **Скорость осветления**: задание скорости изменения значения осветления.

Создание специальной кисти

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .
2. Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.
3. Выберите заготовку кисти в списке **Тип кисти** на панели свойств.
4. В окне **Настройки кисти** переместите регулятор **Размер**.

   Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.
5. В окне **Настройки кисти** щелкните стрелку свертывания любой из перечисленных ниже строк и задайте значения любых атрибутов.
   - **Свойства кончика**
   - **Атрибуты мазка**
   - **Атрибуты штриха**
   - **Текстура кисти**
   - **Вариация цвета**

Дополнительные возможности

Добавление специального кончика в меню выбора формы кончика	Нажмите кнопку **Параметры кончика** в строке **Свойства кончика** и выберите **Добавить текущий кончик** .
Сохранение специальной кисти	Щелкните раскрывающую стрелку ▶ в окне **Настройки кисти** и выберите **Сохранить кисть**. В диалоговом окне **Сохранение кисти** введите имя файла.

Создание кончика кисти на основе редактируемой области

1. Определите редактируемую область.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

3 Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.

4 В окне **Настройки кисти** нажмите кнопку **Параметры кончика** на панели **Свойства кончика**.

Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.

5 Щелкните **Создать из содержимого маски**.

6 Введите значение в поле **Размер кончика**.

Загрузка заготовки текстуры кисти

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

2 Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.

3 В окне **Настройки кисти** нажмите кнопку **Загрузка текстуры** в строке **Текстура кисти**.

Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.

4 Выберите текстуру или нажмите **Еще**, чтобы выбрать желаемый файл текстуры.

5 Дважды щелкните имя файла.

6 В окне **Настройки кисти** щелкните стрелку свертывания в строке **Текстура кисти** и введите значение от 0 до 100 в любом из следующих полей.

- **Текстура кисти**: настройка степени использования текстуры в мазке кисти.
- **Текстура краев**: настройка степени применения текстуры на краях мазка кисти.

Использование перьев и устройств, чувствительных к нажиму

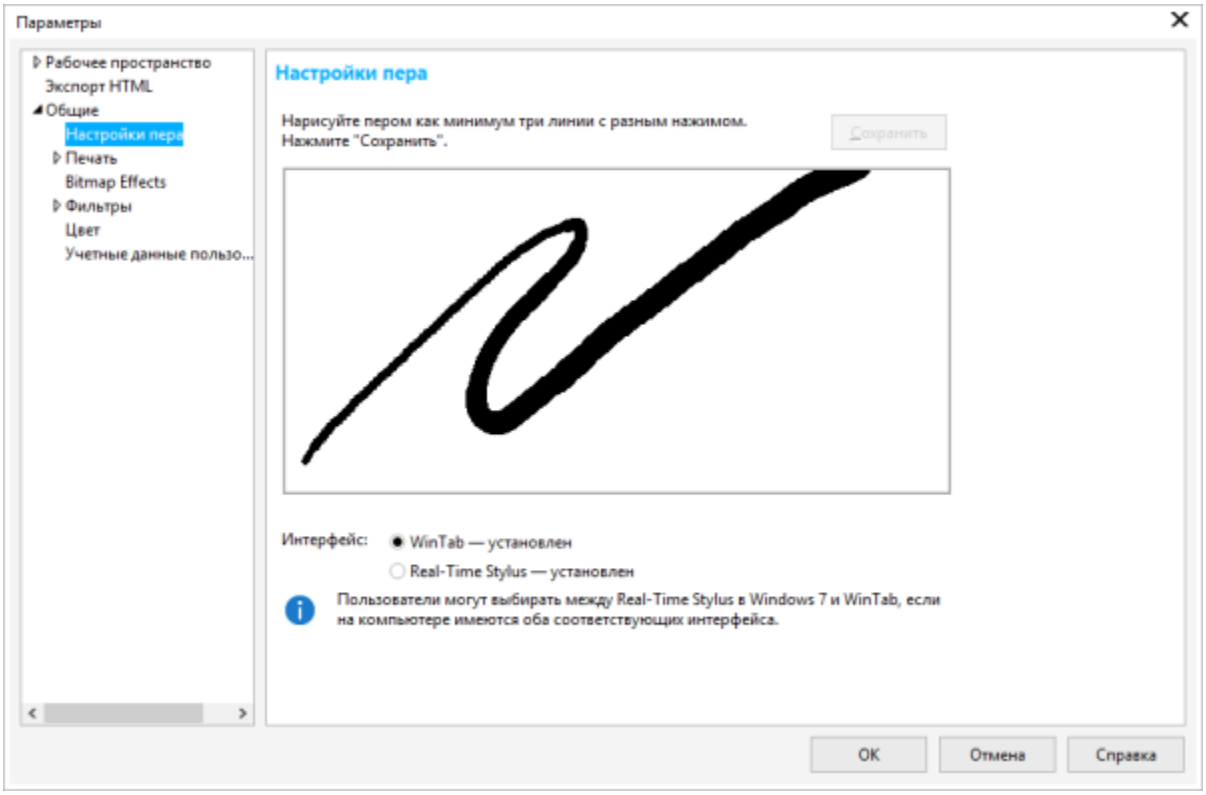
В Corel PHOTO-PAINT чувствительность к силе нажима перьев, стилусов поддерживается эффектами, инструментами ретуширования и рисования, а также инструментом **Ластик**. Обратите внимание, что наклон и направления пера возможно использовать только при поддержке данных функций пером или стилусом.

Кроме того, «жидкие» инструменты в Corel PHOTO-PAINT поддерживают нажим пера.

Параметры пера и нажима

Сила нажима пера на перьевой планшет определяет размер, непрозрачность и другие атрибуты мазка кисти.

При использовании пера и графического планшета, чувствительных к нажиму, от приложенного усилия зависит толщина мазков. Разные люди нажимают на планшет с разной силой, когда рисуют, поэтому нужно настроить параметры пера под себя. Правильная настройка пера особенно важна, если вы привыкли рисовать слабым усилием. Если слабые мазки не фиксируются устройством, в настройках пера можно увеличить чувствительность для определенных инструментов. Если толщина мазков резко и постоянно меняется, нужно настроить параметры пера на странице **Настройки пера** в диалоговом окне **Параметры**. Настройки пера можно сохранить для последующего использования в качестве заготовки.



Можно настроить перо в соответствии с силой мазка.

Наклон, направление и поворот

С помощью наклона пера можно изменять спрямление кончика и другие атрибуты кисти. С помощью направления пера можно использовать направление наклона стилуса для изменения поворота кончика и других атрибутов кисти. С помощью поворота пера можно использовать ориентацию стилуса по длинной оси для изменения поворота кончика и других атрибутов кисти.

Real-Time Stylus (RTS) и WinTab

Можно воспользоваться преимуществами графических планшетов и других устройств, поддерживающих функцию Real-Time Stylus и чувствительных к нажиму и наклону пера, чтобы полностью контролировать мазки. Corel PHOTO-PAINT поддерживает интерфейс Real-Time Stylus (RTS), введенный начиная с Windows 7. Если у вас есть графический планшет или другое устройство с поддержкой технологии Wacom, оптимальные результаты можно также получить с помощью интерфейса WinTab.

Назначение инструментов для пера

Для каждого пера с учетом силы нажима и ластика можно назначить другой инструмент, доступный для перьевого планшета. Кроме того, можно задать атрибуты пера, такие как сила нажима, прозрачность, оттенок, насыщенность, освещенность, перетекание и др. Одни атрибуты пера с учетом силы нажима отображаются в процентах, другие представляют собой угловые значения. Размер задается в пикселях. При выборе положительного значения и при усилении нажима на перо значение атрибута инструмента кисти увеличивается, что дает более отчетливый эффект. При выборе отрицательного значения и при усилении нажима на перо значение атрибута инструмента кисти уменьшается.

Атрибуты пера с учетом силы нажима можно сохранить при сохранении специальной кисти для дальнейшего использования. Для получения дополнительных сведений о специальных кистях см. раздел «Создание специальных кистей» на стр. 351.

Включение и отключение функций пера

При отключении нажима, наклона, направления и поворота пера или стилуса эти параметры перестают влиять на вид мазков. Вместо них приложение использует зафиксированные значения для настройки атрибутов кисти.



Элементы управления слева направо: нажим, наклон, направление и поворот пера. Элементы управления пера доступны на панели свойств при использовании устройств с поддержкой этих функций.

Настройка параметров пера

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Общие** выберите пункт **Настройки пера**.

3 Нанесите три мазка, используя разную силу нажима — от наименьшей до наибольшей.

Чтобы сохранить параметры в качестве заготовки, выберите **Сохранить**.

Чтобы связать инструмент с чувствительным к нажиму пером, установите флажок **Сохранять последний использованный инструмент для каждого пера**. Нажмите кнопку **OK** и выберите пером необходимый инструмент для рисования. Флажок **Сохранять последний использованный инструмент для каждого пера** доступен только при работе с планшетом в среде **WinTab**.)

Corel PHOTO-PAINT автоматически настраивает множество перьев с учетом силы нажима.

Выбор интерфейса графического планшета

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Общие** выберите пункт **Настройки пера**.

3 Выберите один из следующих вариантов.

- **WinTab** — рекомендуется для графических планшетов и других устройств с поддержкой технологии Wacom.
- **Real-Time Stylus** — рекомендуется для графических планшетов и других устройств, использующих RTS-интерфейс Windows 7 или 8.

Назначение инструмента для ластика пера с учетом силы нажима

1 В окне **Настройки кисти** нажмите кнопку **Параметры ластика** в строке **Настройки пера**.

Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.

2 Выберите инструмент.

Настройка атрибутов пера с учетом силы нажима

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

2 Откройте меню выбора **Кисть** на панели свойств, выберите категорию кисти и саму кисть.

3 В окне **Настройки кисти** щелкните раскрывающую стрелку в строке **Настройки пера**.

Если окно **Настройки кисти** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Настройки кисти**.

4 Введите значения в любое из следующих полей.

- **Диапазон нажима** — позволяет указывать нажим. Используйте значения от -999 до 999.
- **Непрозрачность**: настройка прозрачности мазка кисти. Выбор положительных или отрицательных значений не влияет на прозрачность инструмента, для которого задано значение 0 или максимальное значение. Используйте значения от -99 до 100.
- **Мягкий край**: задание ширины прозрачного края вдоль мазка кисти. Используйте значения от -99 до 100.
- **Оттенок**: смещение оттенка цвета в цветовом круге до заданной степени.
- **Насыщенность**: максимальное число вариаций насыщенности цвета краски. Используйте значения от -100 до 100.

- **Осветление**: максимальное число вариаций осветления цвета краски. Используйте значения от -100 до 100.
- **Текстура**: задание степени применения текстуры, видимой для текущего инструмента рисования. Используйте значения от -100 до 100.
- **Растекание**: указание скорости иссякания краски в мазке кисти. Используйте значения от -100 до 100.
- Параметр **Сохранение цветов** используется вместе со значением растекания для настройки линии краски в мазке кисти. Используйте значения от -100 до 100.

5 Чтобы проверить действие атрибутов, перетащите перо, изменяя силу нажима.

Если стилус или перо поддерживают наклон, направление и поворот, то с помощью этих функций можно изменять атрибуты кисти.

Включение и отключение нажима на перо

1 В наборе инструментов выберите кисть.

2 Нажмите **Нажим пера** на панели свойств.

Включив нажим пера, можно изменять размер кончика кисти. Максимальный размер задан в поле **Размер кончика** на панели свойств.

Включение и отключение наклона пера

1 В наборе инструментов выберите кисть.

2 Нажмите кнопку **Наклон пера** на панели свойств.

Включив наклон пера, можно изменять спрямление кончика кисти. Можно задать начальное значение спрямления в разделе **Свойства кончика** окна **Настройки кисти**. Дополнительные сведения см. в разделе «Свойства кончика» на стр. 351.

Включение и отключение направления пера

1 В наборе инструментов выберите кисть.

2 Нажмите кнопку **Направление пера** на панели свойств.

Включив направление пера, можно изменять поворот кончика кисти. Можно задать начальный угол поворота в разделе **Свойства кончика** окна **Настройки кисти**. Дополнительные сведения см. в разделе «Свойства кончика» на стр. 351.

Включение и отключение поворота пера

1 В наборе инструментов выберите кисть.

2 Нажмите **Поворот пера** на панели свойств.

Включив поворот пера, можно изменять поворот кончика кисти. Можно задать начальный угол поворота в разделе **Свойства кончика** окна **Настройки кисти**. Дополнительные сведения см. в разделе «Свойства кончика» на стр. 351.

Общие сведения о режимах слияния

В компьютерах цвета имеют числовые значения, а режимы слияния позволяют выполнять со значениями цвета математические вычисления. Режимы слияния объединяют исходный и основной цвет изображения и создают новый цвет или эффект, который называется результирующим цветом. В некоторых программах режимы слияния также известны как режимы перетекания.

При использовании инструментов рисования режимы слияния изменяют способ объединения мазков с изображением. При использовании объектов режимы слияния изменяют способ объединения цветов объекта и цветов фона за объектом или цветов объекта и цветов расположенного под ним объекта.

Режим слияния



Среднее: замена основного цвета исходным. Это режим слияния, заданный по умолчанию.



Добавить: добавление значений исходного и основного цветов.



Вычесть: добавление значений исходного и основного цвета и вычитание из результата 255. Поскольку в этом режиме слияния цветовые каналы трактуются как субтрактивные, результирующий цвет никогда не будет светлее основного цвета. Например, если рисование выполняется синим на белом, в результате получается синий, если рисование выполняется синим на черном, в результате получается черный.



Разность: вычитание значения исходного цвета из значения основного цвета и применение абсолютного значения результата. Если значение текущего исходного цвета равно 0, основной цвет останется без изменений.



Умножить: умножение значений цветов источника и базовых цветов и деление произведения на 255. Если только вы не рисуете на белом фоне, итоговый результат всегда получается темнее исходного базового цвета. При умножении значения черного на значение любого другого цвета получается черный. При умножении значения белого на значение любого другого цвета исходный цвет остается без изменений.

Режим слияния



Разделить: деление значения основного цвета на значение исходного цвета. В результате всегда получается значение меньше или равное 255.



Если светлее: замена основного цвета исходным цветом, если исходный цвет светлее основного.



Если темнее: применение исходного цвета для основного, если исходный цвет темнее основного.



Текстура: преобразование исходного цвета в оттенки серого, а затем умножение значения оттенков серого на значение основного цвета.



Цвет: использование значений оттенка и насыщенности исходного цвета и значения осветления основного цвета для создания результирующего цвета. Действие этого режима слияния противоположно действию режима слияния **Осветление**.



Оттенок: использование значения оттенка исходного цвета и значения насыщенности и осветления основного цвета для создания результирующего цвета.



Насыщенность: использование значения насыщенности исходного цвета и значения осветления и оттенка основного цвета для создания результирующего цвета.



Осветление: использование значения осветления исходного цвета и значения оттенка и насыщенности основного цвета для создания результирующего цвета. Действие этого режима слияния противоположно действию режима слияния **Цвет**.



Инвертировать: создание результирующего цвета путем добавления дополнительного цвета к исходному. При использовании этого режима слияния значение текущего исходного цвета инвертируется, а затем применяется для основного цвета. Если значение исходного цвета равно 127, цвет не изменится, поскольку это значение цвета содержится в центре цветового круга.

Режим слияния



AND: применение булевой алгебраической формулы «AND» для значений исходного и основного цвета.



OR: применение булевой алгебраической формулы «OR» для значений исходного и основного цвета.



XOR: применение булевой алгебраической формулы «XOR» или исключения для значений исходного и основного цвета.



Установить за: применение исходного цвета для прозрачных областей изображения. Получается такой же эффект, как при взгляде через прозрачные, не серебристые области 35 мм негатива.



Экран: значения исходного и основного цвета инвертируются, умножаются, затем результат снова инвертируется. Результирующий цвет всегда светлее основного цвета.



Наложение: умножение или экранирование значения исходного цвета в соответствии со значением основного цвета.



Мягкое освещение: применение мягкого, рассеянного освещения для основного цвета.



«Жесткое» освещение: применение резкого, направленного освещения для основного цвета.



Осветление: имитация фотографического приема осветления, при котором области изображения становятся светлее за счет уменьшения экспозиции.



Затемнение: имитация фотографического приема затемнения, при котором области изображения становятся темнее за счет увеличения экспозиции.



Красный: применение исходного цвета для красного канала изображения RGB. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением RGB.

Режим слияния



Зеленый: применение исходного цвета для зеленого канала изображения RGB. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением RGB.



Синий: применение исходного цвета для синего канала изображения RGB. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением RGB.



Голубой: применение исходного цвета для голубого канала изображения CMYK. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением CMYK.



Пурпурный: применение исходного цвета для пурпурного канала изображения CMYK. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением CMYK.



Желтый: применение исходного цвета для желтого канала изображения CMYK. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением CMYK.



Черный: применение исходного цвета для черного канала изображения CMYK. Этот режим слияния доступен, когда активное изображение является изображением CMYK.

Кроме того, режим слияния **Сквозной** доступен для сгруппированных объектов. Режим слияния **Сквозной** позволяет объединять отдельные объекты в группе, чтобы отобразить смешивание цветов для нижерасположенных объектов. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор режима слияния для сгруппированных объектов» на стр. 441.



Применение специальных эффектов

В приложении Corel PHOTO-PAINT доступны фильтры специальных эффектов, позволяющие выполнять широкий спектр преобразований изображений. Например, изображения можно преобразовать так, чтобы они имитировали рисунки, картины, гравюры или произведения абстрактного искусства.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Работа со специальными эффектами» (стр. 361)
- «Применение заготовок стилей» (стр. 363)
- «Применение цветовых и тональных эффектов» (стр. 364)
- «Применение эффектов скоса» (стр. 364)
- «Применение эффекта боке» (стр. 365)
- «Применение эффектов блика объектива» (стр. 366)
- «Применение эффектов освещения» (стр. 367)
- «Добавление фоторамок» (стр. 368)
- «Управление подключаемыми модулями» (стр. 369)

Работа со специальными эффектами

Специальные эффекты, доступные в приложении Corel PHOTO-PAINT, позволяют изменять внешний вид изображения. Специальный эффект можно применить для всего изображения либо использовать маску или линзу для преобразования отдельной его части.

Применение специальных эффектов

Ниже представлены все категории доступных специальных эффектов, каждая из которых включает в себя несколько разных эффектов. Дополнительные сведения см. в разделе «Категории специальных эффектов» на стр. 371.

- Трехмерные эффекты
- Художественные мазки
- Размытость
- Камера
- Преобразование цвета
- Контур
- Творческие
- Настройка
- Искажение
- Шумы
- Текстура

При использовании специального эффекта можно настроить его параметры, чтобы отрегулировать степень преобразования изображения. Например, при использовании эффекта виньетки для создания рамки изображения можно увеличить значение смещения и уменьшить значение расплывания для уменьшения размера и снижения уровня непрозрачности рамки. При использовании эффекта акварели можно уменьшить размер кисти для отображения мелких деталей изображения или увеличить размер кисти для получения абстрактного эффекта.

Применение специальных эффектов для части изображения

Специальные эффекты можно применить для части изображения, определив редактируемую область. Для получения сведений о редактируемых областях см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Чтобы применить специальный эффект для части изображения, можно также использовать линзу. Далее перечислены специальные эффекты, которые представляют собой заготовки типов линз.

- Подчистка
- Разброс
- Инвертировать
- Сглаживание
- Пикселизация
- Постеризовать
- Смягчение
- Добавить шум
- Порог
- Психоделика
- Удаление шумов
- Соляризация
- Повышение резкости

При использовании линзы изменения не применяются для изображения, а отображаются на экране через линзу. Для получения сведений о линзах см. раздел «Работа с линзами» на стр. 191.

Повтор и затухание специальных эффектов

Для усиления специального эффекта его можно повторить. Можно выполнить затухание эффекта для ослабления его интенсивности, а также настроить параметры слияния эффекта с изображением. Для получения сведений о повторе и затухании примененного специального эффекта см. раздел «Отмена, возврат, повтор и затухание действий» на стр. 99.. Для получения сведений о режимах слияния см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Применение специального эффекта

1. Выберите **Эффекты** и категорию специальных эффектов, а затем эффект.
2. Настройте параметры фильтра специального эффекта.



Если на изображении содержится один или несколько объектов, то специальный эффект применяется только для фона или выбранного объекта.



Во время предварительного просмотра специального эффекта в окне изображения нажмите и удерживайте клавишу **F2**, чтобы скрыть диалоговое окно специального эффекта.

При применении для объекта некоторых специальных эффектов его форма может измениться. Абрис исходной формы объекта можно сохранить, нажав кнопку **Блокировать прозрачность объекта**  в окне настройки **Диспетчер объектов**. Области, оставшиеся между абрисом исходной формы и новой формой объекта, заполняются черным цветом. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Применение специального эффекта для редактируемой области

1 Определите редактируемую область.

2 Выберите **Эффекты** и категорию специальных эффектов, а затем эффект.

3 В диалоговом окне настройте параметры.

Повтор специального эффекта

- Выберите **Эффекты** ▸ **Повторить**, а затем один из следующих пунктов.
  - **Последний эффект**: применение последнего примененного эффекта.
  - **Последний эффект для всего видимого**: применение последнего примененного эффекта для всех видимых элементов на изображении.
  - **Последний эффект для всего выбранного**: применение последнего примененного эффекта для всех выбранных объектов на изображении.

Применение заготовок стилей

Некоторые специальные эффекты включают в себя заготовки стилей. Для получения требуемого эффекта можно применять различные заготовки стилей и настраивать их параметры. После получения требуемого эффекта параметры пользователя можно сохранить как заготовку стиля, чтобы применить ее для других изображений. Если заготовка стиля больше не нужна, ее можно удалить.

Следующие специальные эффекты включают заготовки стиля.

- Бобышка
- Блик объектива
- Эффекты освещения
- Фильтр теней
- Стекло
- Кадр
- Алхимия
- Рельефная карта
- Деформация по сетке
- Ворс
- Эффекты скоса

Применение заготовки стиля

1 Выберите **Эффекты**, категорию специальных эффектов, а затем эффект, содержащий заготовку стиля.

2 Выберите заготовку стиля в списке **Стиль** или **Заготовки**.

Создание настраиваемой заготовки стиля

1 Выберите **Эффекты**, категорию специальных эффектов, а затем эффект, содержащий заготовку стиля.

Если за основу настраиваемой заготовки стиля требуется взять существующую заготовку стиля, выберите ее в списке **Стиль** или **Заготовки**.

2 Настройте параметры специального эффекта.

3 Нажмите кнопку **Добавить заготовку** +.

4 В диалоговом окне введите имя.

Удаление настраиваемой заготовки стиля

1 Выберите **Эффекты**, категорию специальных эффектов, а затем эффект, содержащий заготовку стиля.

2 Выберите заготовку стиля в списке **Стиль** или **Заготовки**.

3 Нажмите кнопку **Удалить заготовку** —.

Невозможно удалить заготовку стиля по умолчанию или последнюю использованную заготовку стиля.

Применение цветовых и тональных эффектов

Для создания специального эффекта можно преобразовать цвет и тон изображения. Например, можно создать эффект негатива фотографии или разгладить изображение.

Применение цветовых и тональных эффектов

- Выберите **Изображение** ▸ **Преобразование**, а затем один из следующих эффектов.
  - **Инвертировать**: позволяет обращать цвета изображения. В результате инвертирования изображения достигается эффект негатива фотографии.
  - **Постеризовать**: позволяет уменьшить количество тонов в изображении для удаления градаций и увеличения одноцветных областей.
  - **Порог**: позволяет задать пороговое значение яркости. Пиксели, имеющие значение яркости выше или ниже порога, отображаются белым или черным цветом в зависимости от выбранного параметра порога.

  При отображении диалогового окна настройте параметры эффекта.

Эффект **Устранить чересстрочную развертку** представляет собой эффект преобразования, позволяющий удалять с изображений линии. Для получения сведений об эффекте **Устранить чересстрочную развертку** см. раздел «Улучшение качества отсканированных изображений» на стр. 157.

Применение эффектов скоса

Эффекты скоса позволяют создать видимость приподнятой поверхности путем скоса края редактируемой области. Например, эффекты скоса можно использовать для придания глубины тексту или создания трехмерных кнопок для использования в Интернете. Можно изменить угол, направление и цвет освещения, а также применить текстуру вдоль скошенной кромки. Можно использовать заготовку стиля или создать новую заготовку стиля на основе имеющейся, сохранив ее затем в списке заготовок.

Применение скоса

1 Выделите редактируемую область.

2 Выберите **Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Эффект скоса**.

3 Перейдите на вкладку **Скос** и настройте положение следующих регуляторов.
   - **Ширина**: указание ширины скоса в пикселях.
   - **Высота**: указание глубины скоса. Параметры высоты и ширины определяют угол скоса.
   - **Сглаживание**: указание степени скругления скошенной кромки. Чем выше значения, тем заметнее закруглены края.

4 Перейдите на вкладку **Освещение** и укажите необходимые параметры.

Дополнительные возможности

Изменение цвета освещения	Откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет.

Дополнительные возможности

Применение текстуры для скошенной кромки	Откройте меню выбора **Текстура** и выберите текстуру.
Применение параметров освещения и текстуры для внутренней области скоса	Снимите флажок **Сохранять внутреннюю часть**.

Применение эффекта боке

Эффект боке позволяет управлять уровнем размытости, применяемом за пределами области редактирования,А также регулировать переход между областью фокусировки и размытой областью. Можно также выбрать между круглой и шестиугольной формой диафрагмы. Форма диафрагмы может повлиять на световые узоры в области размытия. Этот эффект больше всего заметен на небольших участках света, расположенных на темном фоне. Например, этот эффект можно использовать для имитации обработки объективом камеры света, расположенного за пределами области фокусировки.

Этот эффект также можно эффективно использовать в сочетании с инструментом **Планарная маска**. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактируемые области, определяемые с помощью инструмента «Планарная маска»» на стр. 294.



Эффект размытия боке использовался для определения области фокусировки посередине снимка, что оставляет остальную часть изображения размытой.

Применение эффекта боке

1. С помощью инструмента маски выберите область изображения, которая должна остаться областью фокусировки.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Боке**.
3. В диалоговом окне **Боке** выполните нужное действие, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Инвертирование выбранной области	Установите флажок **Инвертировать маску**.
Изменение объема размытия в области вне фокусировки	Переместите регулятор **Степень размытости**.

Цель	Действие
	Перемещение регулятора вправо увеличивает размытость; влево — уменьшает размытость.
Определение формы диафрагмы для области размытия	Включите один из следующих параметров в области **Форма диафрагмы**. • **Круговая** • **Шестиугольная**
Изменение перехода между областью фокусировки и областью размытия	Переместите регулятор **Размывание краев**. Перемещение регулятора вправо увеличивает размытие; влево — уменьшает размытие.
Точная подстройка размера области фокусировки	Переместите регулятор **Диапазон фокусировки** влево, чтобы сжать область фокусировки; вправо — чтобы расширить область фокусировки до краев вплоть до краев выделения.



Сделайте область выделения незначительно больше целевой области фокусировки, затем точно настройте края выделения с помощью регулятора **Диапазон фокусировки**.

Применение эффектов блика объектива

На изображение RGB можно добавить круги света для создания эффекта бликов, появляющихся на фотографии, если при съемке камера направлена на яркий свет. Можно, например, создать эффект отражения солнечного света от поверхности или эффект космического пространства, изобразив галактики и туманности. Многие элементы эффекта блика объектива можно настроить.

- Блик — самая яркая часть отраженного света.
- Ореол — светлый круг, отображаемый вокруг блика.
- Хвост отражения — ряд маленьких кружков, удаляющихся от блика.
- Лучи — полоски света, исходящие от блика.
- Анаморфотный свет — полоска света, проходящая сквозь блик.

Для данных элементов можно указать размер, яркость и цвет, можно также добавить шум, чтобы эффект выглядел более естественно.

Применение эффекта блика объектива

1. Выберите изображение, редактируемую область или объект.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Блик объектива**.
3. Перейдите на вкладку **Блики** и настройте необходимые параметры.

   Если требуется изменить ореол или хвост отражения, выберите в списке **Ореол** или **Хвост отражения** и измените необходимые параметры.
4. Перейдите на вкладку **Лучи** и настройте необходимые параметры.

   Если требуется изменить анаморфотный свет, выберите в списке **Анаморфотный свет** и измените необходимые параметры.

Применение эффектов освещения

На изображение в цветовой палитре RGB или в оттенках серого можно добавить источник света для создания эффекта прожекторного освещения или солнечного света. Можно указать тип и число источников света, интенсивность света и его цвет. Можно также создать эффект выпуклого рельефа, применив готовую или измененную информацию о цветовом канале. Можно использовать заготовку стиля освещения и текстуры или создать новую заготовку стиля и сохранить ее в списке заготовок.

Применение эффекта освещения

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Эффекты освещения**.
2. Перейдите на вкладку **Источник света**.
3. Выберите параметр **Точечный источник** в области **Тип**.
4. В окне предварительного просмотра переместите **инструмент выбора источника света**  для установки положения и направления света.
5. Введите значение в поле **Угол**, чтобы указать угол падения света относительно изображения.
6. Настройте необходимые регуляторы.
   - **Яркость:** позволяет настроить интенсивность источника света.
   - **Размер конуса**: позволяет настроить ширину луча света. Чем выше значение, тем более широким и рассеянным будет луч света.
   - **Край:** позволяет настроить степень диффузии света по краю луча.
   - **Непрозрачность:** позволяет настроить плотность света.
7. Перейдите на вкладку **Атмосфера** и переместите регулятор **Яркость** для настройки яркости всего изображения.

Дополнительные возможности

Изменение цвета освещения	Откройте меню выбора **Цвет** и выберите образец цвета.
Добавление источника света со свойствами примененного ранее источника света	Нажмите кнопку **Добавить источник света** .
Удаление последнего примененного источника света	Нажмите кнопку **Удалить источник света** .
Скрытие/отображение меню выбора источника света	Нажмите кнопку **Скрыть/отобразить источник света** .
Добавление трехмерной текстуры с использованием заготовки	На вкладке **Заготовки** выберите заготовку текстуры для изображения и перейдите на вкладку **Текстура изображения** для настройки необходимых свойств.
Добавление трехмерной текстуры с использованием цветовых каналов	Перейдите на вкладку **Текстура изображения**, выберите цветовой канал в списке **Канал** и измените необходимые параметры.

Добавление фоторамок

К фотографиям и другим изображениям можно применить заготовки фоторамок. Содержимое Corel включает интерактивный набор доступных фоторамок, к которым применима функция поиска. Найденную фоторамку можно загрузить и применить к изображению. Дополнительные сведения см. в разделе «Доступ к содержимому» на стр. 115.

На изображение можно наложить несколько рамок. Кроме того, заготовки рамок можно настроить путем изменения их цвета, прозрачности, краев и выравнивания. Пользовательские фоторамки можно сохранить в виде заготовки для последующего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание настраиваемой заготовки стиля» на стр. 363.

Добавление фоторамки

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Рамки**.
2. В диалоговом окне **Рамки** откройте меню выбора рамок и выберите рамку.

   Имя файла фоторамки и его место расположения отображаются в поле **Просмотр и выбор рамки** рядом с палитрой рамок.

Дополнительные возможности

Доступ к интерактивным фоторамкам	В диалоговом окне **Рамка** откройте меню выбора рамки и щелкните **Дополнительно**. Далее появится диалоговое окно **Содержимое Corel - фоторамки**, отображающее эскизы доступных фоторамок.
Загрузка интерактивной фоторамки	Щелкните эскиз и далее выберите команду **Загрузить**. Загруженные фоторамки будут доступны в меню выбора рамок. Для применения фоторамки щелкните **ОК** в диалоговом окне **Рамка**.
Найти интерактивную фоторамку	Введите термин для поиска в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Ввод**.
Отобразить эскизы доступных фоторамок	Нажмите клавишу **Home** .
Настройка фоторамки	В диалоговом окне **Рамки** перейдите на вкладку **Изменить** и выберите необходимые значения параметров.
наложение кадров	Щелкните пустую строку в поле **Просмотр и выбор рамки**, а затем выберите рамку в палитре .
Отображение и скрытие рамки	Щелкните значок с изображением глаза.
Удаление рамки из области **Просмотр и выбор рамки**	Щелкните рамку, затем нажмите кнопку **Удалить**.



Фоторамки, содержащие водяные знаки, не могут быть загружены. Если вы не выполнили вход или не обладаете требуемым типом подписки, содержимое будет иметь водяные знаки. Для входа нажмите кнопку **Войти** в верхнем правом углу диалогового окна.

Управление подключаемыми модулями

Подключаемые модули обеспечивают дополнительные функции и эффекты для редактирования изображений в приложении Corel PHOTO-PAINT. Фильтры подключаемых модулей специальных эффектов используются для обработки данных изображения и его изменения в соответствии с характеристиками заготовок.

При запуске программа Corel PHOTO-PAINT автоматически обнаруживает и загружает подключаемые модули, находящиеся в папке подключаемых модулей. В папку подключаемых модулей можно добавлять дополнительные модули; можно также добавлять модули, установленные в других папках. Следует помнить, что модули сторонних производителей должны быть установлены в папке, к которой имеется доступ для чтения и записи. Неиспользуемые подключаемые модули можно отключать.

Установка подключаемого модуля из другой папки

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Подключаемые модули**.
3. Нажмите кнопку **Добавить**.
4. Перейдите в папку, в которой хранится подключаемый модуль.
5. Перезапустите приложение.

   Подключаемый модуль появляется в меню **Эффекты**.

Отключение подключаемого модуля

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Подключаемые модули**.
3. Снимите флажки подключаемых модулей, которые требуется отключить.



Если подключаемые модули установлены в папке CorelDRAW Graphics Suite 2018\Plug-ins, то прежде чем можно будет отключать отдельные модули, их необходимо добавить в список на странице подключаемых модулей, а затем снять первый флажок в списке (папка CorelDRAW Graphics Suite 2018\Plug-ins). Для получения сведений о добавлении отдельных подключаемых модулей в список см. раздел «Установка подключаемого модуля из другой папки» на стр. 369.



Подключаемый модуль можно также отключить и удалить из списка, выбрав его и нажав кнопку **Удалить**.



Категории специальных эффектов

В данной главе представлены описания специальных эффектов, доступных в приложении, а также образцы изображений, которые иллюстрируют каждый эффект. Специальные эффекты упорядочены в следующие категории:

- «Специальные трехмерные эффекты» (стр. 371)
- «Специальные эффекты художественных мазков» (стр. 376)
- «Специальные эффекты размытости» (стр. 382)
- «Специальные эффекты камеры» (стр. 388)
- «Специальные эффекты преобразования цвета» (стр. 393)
- «Специальные эффекты контура» (стр. 395)
- «Творческие специальные эффекты» (стр. 396)
- «Настроенные специальные эффекты» (стр. 403)
- «Специальные эффекты искажения» (стр. 405)
- «Специальные эффекты шумов» (стр. 410)
- «Повышение резкости специальных эффектов» (стр. 414)
- «Специальные эффекты текстуры» (стр. 416)

Сведения о специальных эффектах категории «Повышение резкости» см. в разделе «Повышение резкости изображений» на стр. 166. Сведения об эффектах «Удалить муар» и «Удалить шум» см. в разделе «Улучшение качества отсканированных изображений» на стр. 157.

Для получения сведений о применении специальных эффектов см. раздел «Применение специального эффекта» на стр. 362.

Специальные трехмерные эффекты

Для изображения можно применять трехмерные специальные эффекты, создающие иллюзию глубины.

Трехмерный поворот

Эффект **Трехмерный поворот** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Трехмерный поворот**) позволяет вращать изображение путем регулировки интерактивной трехмерной модели. Нажмите и перетащите интерактивную трехмерную модель в диалоговом окне **Трехмерный поворот** для поворота и расположения изображения. Нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** и нажмите на другую плоскость на трехмерной модели для назначения грани изображения этой плоскости. Установите флажок **Лучшее соответствие**, чтобы обеспечить сохранение изображения в рамках границ окна изображения.



Исходное изображение



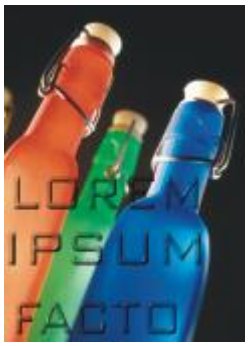
Трехмерный поворот

Эффект скоса

Эффект **Скос** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Эффект скоса**) позволяет создать внешний вид приподнятой поверхности путем скоса края редактируемой области. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение эффектов скоса» на стр. 364.



Исходное изображение



Скос

Цилиндр

Эффект **Цилиндр** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Цилиндр**) позволяет придать изображению форму цилиндра.



Исходное изображение



Цилиндр

Рельеф

Эффект **Рельеф** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Рельеф**) преобразует изображение в рельеф, придавая деталям вид выступов и впадин на плоской поверхности. Можно выбрать цвет и глубину рельефа, а также направление источника света. Эффект лучше работает на изображениях со средней и высокой контрастностью. **Глубина** — устанавливает глубину выступов и отступов рельефа. **Уровень** — устанавливает интенсивность эффекта. Параметр **Направляющий диск** позволяет указать направление источника света. Параметр **Исходный цвет** крепирует изображение, используя его исходные цвета. Параметр **Серый** крепирует изображение серым цветом с умеренными рельефными подсвечиваниями. Параметр **Черный** крепирует изображение черным цветом с высококонтрастными рельефными подсвечиваниями. Параметр **Другой** крепирует изображение цветом, выбранным в меню выбора цвета **Другой**.



Исходное изображение



Рельеф

Стекло

Эффект **Стекло** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Стекло**) размещает трехмерную поверхность в виде стекла поверх редактируемой области. Можно указать ширину скоса, область, которая наклоняется для создания трехмерного эффекта, остроту краев скоса и угол преломления света на краях. Можно также указать яркость, направление и угол, под которым свет падает на скос. Эффект **Стекло** позволяет применять заготовки стилей и создавать настраиваемые заготовки стилей.



Исходное изображение



Стекло

Загиб края страницы

Эффект **Загиб края страницы** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Загиб края страницы**) создает эффект загиба в одном из углов изображения. Можно указать угол, ориентацию и прозрачность загиба, а также настроить его размер. Можно также выбрать цвет загиба и фона, который становится видимым в том месте, где изображение отходит от бумаги. Нажмите на эскиз,

чтобы указать расположение загиба края страницы. Выберите вертикальное или горизонтальное направление для загиба края страницы. Параметр **Непрозрачный** создает загиб с использованием сплошного цвета, параметр **Прозрачный** отображает основное изображение через загиб. Меню выбора цвета **Загиб** позволяет выбрать цвет загиба. Меню выбора цвета **Фон** позволяет выбрать цвет для фона, который видимы там, где изображение имеет загиб относительно бумаги. Регуляторы **Ширина%** и **Высота%** позволяет установить размер загиба.



Исходное изображение



Загиб края страницы

Вдавливание/выдавливание

Эффект **Вдавливания/выдавливания** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Вдавливание/выдавливание**) деформирует изображение путем вдавливания или выдавливания. Можно изменить положение эффекта, указав центральную точку.



Исходное изображение



Вдавливание/ выдавливание

Сфера

Эффект **Сфера** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Сфера**) деформирует изображение, как бы накладывая его на внутреннюю или внешнюю поверхность сферы. Можно задать точку, вокруг которой будет деформировано изображение, а также настроить параметры эффекта. При положительных значениях центральные пиксели изображения расширяются к его краям, образуя выпуклую форму. При отрицательных значениях пиксели сжимаются к центру изображения, образуя вогнутую форму.



Исходное изображение



Сфера

Бобышка

Эффект **Бобышка** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Бобышка**) приподнимает область изображения, которое как бы спадает по краям маски. Можно задать ширину, высоту и степень сглаживания приподнятого края, в также настроить яркость, резкость, направление и угол источников света. Эффект **Бобышка** позволяет применять заготовки стилей и создавать настраиваемые заготовки стилей.



Исходное изображение



Бобышка

Зигзаг

Эффект **Зигзаг** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Зигзаг**) создает волны из прямых линий и углов, искажающие изображение в направлении от центральной точки, положение которой можно изменять, наружу. Можно выбрать тип волн и указать их количество и интенсивность.



Исходное изображение



Зигзаг

Специальные эффекты художественных мазков

Специальные эффекты художественных мазков придают изображению вид нарисованного вручную. Эти эффекты можно использовать, чтобы изображение выглядело как рисунок пастелью, губкой или акварелью, а также чтобы создать текстурированный фон.

Уголь

Эффект **Уголь** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Уголь**) придает изображению вид черно-белого рисунка углем.



Исходное изображение



Уголь

Цветной карандаш Conte

Эффект **Цветной карандаш Conte** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Цветной карандаш Conte**) воспроизводит текстуру, создаваемую цветным карандашом Conte. Можно выбрать разные цвета карандаша, а также настроить силу нажима и зернистость текстуры.



Исходное изображение



Цветной карандаш Conte

Цветной карандаш

Эффект **Цветной карандаш** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Цветной карандаш**) придает изображению вид рисунка, выполненного цветным карандашом. Можно указать силу нажима карандаша и создать темные абрисы вокруг элементов на изображении.



Исходное изображение



Цветной карандаш

Кубизм

Эффект **Кубизм** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Кубизм**) группирует пиксели схожих цветов в квадраты для создания изображения, напоминающего картину в стиле кубизма. Можно указать размер квадратов, количество света и цвет бумаги.



Исходное изображение



Кубизм

Брызги

Эффект **Брызги** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Брызги**) придает пикселям на изображении вид пятен краски. Доступен широкий выбор мазков кисти и возможность указать размер кисти.



Исходное изображение



Брызги

Импрессионизм

Эффект **Импрессионизм** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Импрессионизм**) придает изображению вид картины в стиле импрессионизма. Можно настроить пятна цвета или мазки кисти и указать количество света на изображении.





Импрессионизм

Исходное изображение

Мастихин

Эффект **Мастихин** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Мастихин**) придает изображению вид рисунка, созданного путем размазывания краски мастихином по холсту. Можно указать степень размазывания, а также размер и направление мазков кисти.



Исходное изображение



Мастихин

Пастели

Эффект **Пастели** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Пастели**) придает изображению вид рисунка пастелью. Можно указать размер и вариацию цвета мазков кисти.



Исходное изображение



Пастели

Перо и чернила

Эффект **Перо и чернила** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Перо и чернила**) придает изображению вид рисунка, выполненного пером с использованием таких техник, как штриховка и точечный пунктир.



Исходное изображение



Перо и чернила

Пуантилизм

Эффект **Пуантилизм** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Пуантилизм**) определяет основные цвета на изображении и преобразует их в небольшие точки. Можно указать размер точек и количество света на изображении.



Исходное изображение



Пуантилизм

Скребок

Эффект **Скребок** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Скребок**) удаляет поверхность черного цвета для отображения белого или другого цвета, придавая изображению вид эскиза. Можно указать плотность краски и размер мазка кисти.





Исходное изображение

Скребок

Блокнот эскизов

Эффект **Блокнот эскизов** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Блокнот эскизов**) придает изображению вид эскиза, выполненного карандашом.



Исходное изображение



Блокнот эскизов

Акварель

Эффект **Акварель** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Акварель**) придает изображению вид рисунка, выполненного акварелью. Можно указать размер кисти, степень грануляции и яркость изображения. Можно также указать интенсивность цветов и определить степень их перетекания.



Исходное изображение



Акварель

Водяной маркер

Эффект **Водяной маркер** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Водяной маркер**) придает изображению вид абстрактного эскиза, выполненного водяным маркером. Доступны разные режимы мазков кисти. Можно также указать размер и вариацию цвета мазков кисти.



Исходное изображение



Водяной маркер

Волнистая бумага

Эффект **Волнистая бумага** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Волнистая бумага**) придает изображению вид рисунка, созданного на волнистой текстурированной бумаге. Можно создать черно-белый рисунок или сохранить исходные цвета изображения.



Исходное изображение



Волнистая бумага

Специальные эффекты размытости

Специальные эффекты размытости позволяют изменять пиксели изображения для его смягчения, сглаживания его краев, создания перетеканий и эффектов движения.

Настройка размытости

Эффект **Настройка размытости** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Настройка размытости**) позволяет применить к изображению любой из четырех эффектов размытости, которые представлены в виде эскизов. Во время редактирования изображения можно настроить эффект размытости и выполнить предварительный просмотр этого изображения с регулируемым фокусом. Фильтр **Настройка размытости** позволяет повысить качество изображения или создать захватывающие визуальные эффекты.



Исходное изображение



Настройка размытости

Направленное сглаживание

Эффект **Направленное сглаживание** (**Эффекты ▸ Размытость ▸ Направленное сглаживание**) сглаживает области плавных переходов на изображении, сохраняя при этом детализацию и текстуру по краям. Данный фильтр можно использовать для получения легкой размытости краев и поверхности изображения без искажения фокуса.



Исходное изображение



Направленное сглаживание

Размытость по Гауссу

Эффект **Размытость по Гауссу** (**Эффекты ▸ Размытость ▸ Размытость по Гауссу**) создает эффект дымки путем размытия фокуса изображения в соответствии с распределением по Гауссу, в результате которого сведения о пикселях распределяются от центра наружу по колоколообразным кривым. Эффект может улучшить качество растровых изображений с резкими переходами. Передвиньте регулятор **Радиус**, чтобы отрегулировать интенсивность эффекта. Эффект **Размытость по Гауссу** поддерживает все цветовые режимы, кроме черно-белого и на основе палитры.



Исходное изображение



Размытость по Гауссу

Подчистка

Эффект **Подчистка** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Подчистка**) рассеивает цвета изображения путем создания мягкого эффекта размытости при минимальном искажении. Данный способ является наиболее эффективным при удалении неровных краев, которые могут появиться на штриховых рисунках или изображениях с высокой контрастностью. Эффект **Подчистка** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Подчистка

Размывка края

Эффект **Размывка края** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Размывка края**) сглаживает резкие края и детали изображения без изменения плавных градиентов и низкочастотных областей. Чем выше значение данного параметра, тем больше деталей изображения будет стерто.



Исходное изображение



Размывка края

Размытость движением

Эффект **Размытость движением** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Размытость движением**) создает иллюзию движения на изображении. Можно указать направление движения.



Исходное изображение



Размытость движением

Радиальная размытость

Эффект **Радиальная размытость** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Радиальная размытость**) создает на изображении эффект размытости, расходящийся по всему периметру или от указанной центральной точки к краю.





Исходное изображение

Радиальная размытость

Размытие боке

Эффект **Размытие боке** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Размытие боке**) позволяет управлять уровнем размытости, применяемом за пределами области редактирования, а также регулировать переход между областью фокусировки и размытой областью. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение эффекта боке» на стр. 365.



Исходное изображение



Размытие боке

Сглаживание

Эффект **Сглаживание** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Сглаживание**) ослабляет разницу между соседними пикселями, обеспечивая смягчение изображения без потери его деталей. Данный фильтр особенно удобен для устранения эффекта смешивания, возникающего при преобразовании изображения из цветового режима палитры в режим RGB. Эффект **Сглаживание** позволяет добиться более ощутимых результатов, нежели эффект **Смягчение**. Эффект **Сглаживание** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Сглаживание

Смягчение

Эффект **Смягчение** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Смягчение**) сглаживает и смягчает различия в оттенках в области резких краев изображения без потери важных деталей. Разница между эффектами **Сглаживание** и **Смягчение** мало уловима, но

часто вполне заметна при установке высокого разрешения для просмотра изображений. Эффект **Смягчение** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Смягчение

Масштаб

Эффект **Масштаб** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Масштаб**) размывает пиксели изображения в направлении от центральной точки наружу. Чем ближе пиксели расположены к центральной точке, тем меньше степень их размытости.



Исходное изображение



Масштаб

Интеллектуальная размытость

Эффект **Интеллектуальная размытость** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Интеллектуальная размытость**) размывает изображение при сохранении деталей по краям. Данный эффект применяется для сохранения четких линий и краев (например, линий, формирующих буквы в тексте) при экспорте изображения в файловый формат, предполагающий снижение детализации. Этот эффект идеально подходит для удаления шумов и артефактов с изображений JPEG.



Исходное изображение



Интеллектуальная размытость



Эффект Интеллектуальная размытость сглаживает поверхности, оставляя их края резкими.

Специальные эффекты камеры

Специальные эффекты камеры позволяют имитировать эффекты, создаваемые фотографическими фильтрами, такими как фильтры теней и диффузии. Можно также добавить такие эффекты освещения, как солнечные блики или световые пятна.

Окрашивание

Эффект **Окрашивание** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Окрашивание**) позволяет заменять все цвета в изображении на один цвет (или оттенок) для создания двухцветного изображения. После этого можно отрегулировать насыщенность или яркость цвета. Цвет с насыщенностью 100% не содержит белого. Цвет с насыщенностью 0 процентов является оттенком серого. Благодаря этому эффекту можно создавать различные одноцветные изображения. Например, коричневый оттенок может использоваться для создания эффекта сепии, имитируя цвета старых фотографий.



Исходное изображение



Окрашивание

Диффузия

Эффект **Диффузия** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Диффузия**) смягчает общий вид изображения за счет распределения пикселей, в результате которого заполняются пустые участки и устраняется шум. В результате создается эффект мягкой фокусировки используемого фотографами фильтра диффузии. Данный эффект можно сделать сглаженным или размытым.



Исходное изображение



Диффузия

Блик объектива

Эффект **Блик объектива** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Блик объектива**) создает круги света на изображении RGB, имитирующие эффект бликов, появляющихся на фотографии, если при съемке камера направлена на яркий свет. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение эффектов блика объектива» на стр. 366.



Исходное изображение



Блик объектива

Эффекты освещения

Эффекты освещения (**Эффекты ▸ Камера ▸ Эффекты освещения**) позволяет добавлять источники света на изображение в цветовой палитре RGB или в оттенках серого для создания эффекта прожекторного освещения или солнечного света. Можно также применить текстуру для создания выпуклого рельефа. Можно использовать заготовку стиля освещения или текстуры или создать новую заготовку стиля и сохранить ее в списке заготовок. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение эффектов освещения» на стр. 367.



Исходное изображение



Эффекты освещения

Фотофильтр

Эффект **Фотофильтр** (**Эффекты ▸ Камера ▸ Фотофильтр**) позволяет имитировать эффект установки цветного фильтра перед объективом камеры. Можно выбрать цвет фильтра и настроить плотность и освещенность цвета.



Исходное изображение



Фотофильтр

Тонирование сепией

Эффект **Тонирование сепией** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Тонирование сепией**) имитирует фотографии, сделанные сепией. Изображения, тонированные сепией, аналогичны черно-белым фотографиям (также известным как фотографии в оттенках серого) за исключением того, что используются коричневые, а не серые тона.



Исходное изображение



Тонирование сепией

Фильтр теней

Эффект **Фильтр теней** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Фильтр теней**) создает используемые фотографами эффекты глубины резкости путем настройки области фокусировки на изображении и смягчения окружающей области с помощью применения размытости по Гауссу. Можно установить положение и радиус области фокусировки, настроить края и степень размытия, а также увеличить количество света в окружающих областях. Можно использовать заготовку стиля или создать новую заготовку стиля на основе имеющейся, сохранив ее затем в списке заготовок.



Исходное изображение



Фильтр теней

Машина времени

Эффект **Машина времени** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Машина времени**) позволяет имитировать на целевой фотографии некоторые популярные фотографические стили прошлого. На выбор доступны семь стилей, начиная с 1839 г. и заканчивая 1960-ми годами.



Исходное изображение



Машина времени



Эффект Машина времени воссоздает фотографические стили прошлого.

Специальные эффекты преобразования цвета

Специальные эффекты преобразования цвета позволяют создавать яркие эффекты путем изменения цвета изображения.

Градиентный анализ

Эффект **Градиентный анализ** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Градиентный анализ**) заменяет цвета изображения основными компонентами цветов RGB и отображает смену тонов с помощью сплошных цветов. Значение тонов можно регулировать как для каждого компонента цвета в отдельности, так и для всех вместе.



Исходное изображение



Градиентный анализ

Полутона

Эффект **Полутона** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Полутона**) придает изображению эффект цветового полутона. Цветовой полутон является изображением, которое было преобразовано из изображения со сплошными тонами в серию точек разных размеров, передающих разные тона. Можно указать размер самой крупной точки и изменять цветной узор. Передвиньте регулятор **Макс. радиус точки**, чтобы установить максимальный радиус точки полутона. Регуляторы **Голубой**, **Пурпурный**, **Желтый** и **Черный** указывают углы голубого, пурпурного, желтого и черного цветового экрана.



Исходное изображение



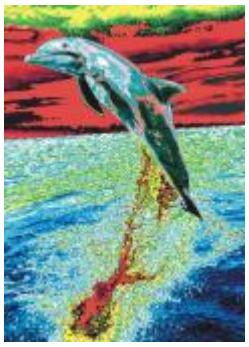
Полутона

Психоделика

Эффект **Психоделика** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Психоделика**) заменяет цвета на изображении яркими, бросающимися в глаза цветами, такими как оранжевый, ярко-розовый, голубой и ярко-зеленый. Эффект **Психоделика** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



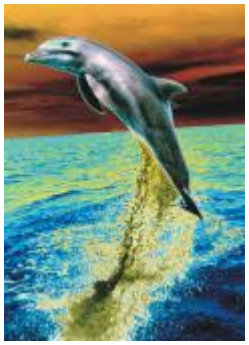
Психоделика

Соляризация

Эффект **Соляризация** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Соляризация**) преобразует цвета на изображении путем инверсии тонов. Эффект **Соляризация** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Соляризация

Специальные эффекты контура

Специальные эффекты контура позволяют определить и подчеркнуть края объектов, элементов и редактируемых областей на изображении. Можно настроить уровень обнаружения краев, тип и цвет краев, которые требуется обнаружить.

Обнаружение краев

Эффект **Обнаружение краев** (**Эффекты** ▸ **Контур** ▸ **Обнаружение краев**) обнаруживает края на изображении и преобразует их в линии на одноцветном фоне. Этот эффект можно настроить, задав интенсивность абриса и цвет фона. Кнопки **Белый**, **Черный** или **Другой** позволяют выбирать для фона белый, черный или другой цвет, соответственно. Регулятор **Чувствительность** позволяет настраивать интенсивность эффекта.



Исходное изображение



Обнаружение краев

Поиск краев

Эффект **Поиск краев** (**Эффекты** ▸ **Контур** ▸ **Поиск краев**) находит края на изображении и преобразует их в нерезкие или сплошные линии. При преобразовании краев в нерезкие линии создается сглаженный и размытый абрис. В результате преобразования краев в сплошные линии создается более резкий абрис. Фильтр **Поиск краев** особенно полезен для изображений с высокой контрастностью, например изображений, содержащих текст.



Исходное изображение



Поиск краев

Трассировка контура

Эффект **Трассировка контура** (**Эффекты** ▸ **Контур** ▸ **Трассировка контура**) выделяет края у элементов изображения с помощью 16-цветной палитры. При трассировке контура можно указать пиксели краев, которые будут выделены.



Исходное изображение



Трассировка контура

Творческие специальные эффекты

При применении творческих специальных эффектов используется множество форм и текстур для придания изображению вида произведения абстрактного искусства. В качестве основы для создания нового изображения используются искусственные изделия, кристаллы, ткань, стекло, игровые фишки, кадры, воронки или дождевые капли.

Крафт-бумага

Эффект **Крафт-бумага** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Крафт-бумага**) создает эффект изображения, состоящего из искусственных изделий, таких как элементы головоломки, шестеренки, стеклянные шарики, леденцы, керамическая плитка и покерные фишки. Можно указать размер и угол изделий, а также настроить яркость эффекта.



Исходное изображение



Крафт-бумага

Кристаллизация

Эффект **Кристаллизация** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Кристаллизация**) создает эффект изображения, состоящего из кристаллов. Эффектом можно управлять, указывая размер кристаллов. При низких значениях размер кристаллов меньше, искажение ниже. При высоких значениях кристаллы больше, эффект более абстрактный.



Исходное изображение



Кристаллизация

Ткань

Эффект **Ткань** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Ткань**) создает эффект изображения, созданного из ткани, например кружева, вязаного коврика, одеяла, веревок, лент и тканевого коллажа. Можно указать размер и угол ткани, а также настроить яркость.



Исходное изображение



Ткань

Фрейм

Эффект «Фрейм» (Эффекты ▸ Творческие ▸ Фрейм) позволяет оформить изображение с помощью заготовки фрейма, другого изображения или области, определенной с помощью маски. Можно изменять цвет, непрозрачность, ориентацию и выравнивание фрейма, а также сохранять настройки в качестве заготовок стилей. Также можно обновить, загрузить и удалить настройки заготовки фрейма. Чтобы настроить фрейм, нажмите на вкладку **Изменить**. **Непрозрачность** — устанавливает непрозрачность фрейма. **Размытие** — размывает край фрейма с помощью содержимого. **Горизонтально** и **Вертикально** — устанавливает размер горизонтального или вертикального фрейма. **Диск вращения** — позволяет указать степень вращения фрейма. **Перевернуть по горизонтали** и **Перевернуть по вертикали** — отражает фрейм по горизонтали и вертикали, соответственно. **Выровнять** — позволяет выбрать центральную точку фрейма из растрового изображения. **Повторное центрирование** — центрирование фрейма на растровом изображении. Чтобы изменить цвет фрейма и выбрать настройку перетекания, необходимо объединить все объекты с фоном. Кнопка **Сохранить заготовку** позволяет сохранять настроенные параметры фрейма как заготовку.



Исходное изображение



Кадр

Стеклянный блок

Эффект **Стеклянный блок** (**Эффекты ▸ Творческие ▸ Стеклянный блок**) создает эффект изображения, на которое смотрят сквозь толстые стеклянные блоки. Эффектом можно управлять, указывая размер стеклянных блоков.



Исходное изображение



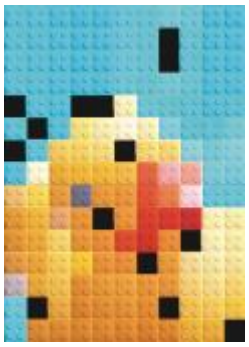
Стеклянный блок

Игра

Эффект **Игра** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Игра**) создает эффект изображения, состоящего из лампочек, строительных блоков, нарисованного смывающимися красками или представляющего собой детскую раскраску. Можно указать размер и угол элементов, а также настроить яркость эффекта.



Исходное изображение



Игра

Мозаика

Эффект **Мозаика** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Мозаика**) разбивает изображение на неравные эллипсы для придания ему вида мозаики. Можно указать размер эллипсов и цвет фона. Мозаику можно также заключить в рамку.



Исходное изображение



Мозаика

Частицы

Эффект **Частицы** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Частицы**) позволяет добавлять на изображение блестящие частицы в виде цветных пузырьков и звезд. Можно указать размер, количество и степень прозрачности частиц, а также их окраску.



Исходное изображение



Частицы

Разброс

Эффект **Разброс** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Разброс**) искажает изображения путем рассеивания пикселей. Можно указать направление разброса. Эффект **Разброс** также является заготовкой линзы.





Исходное изображение

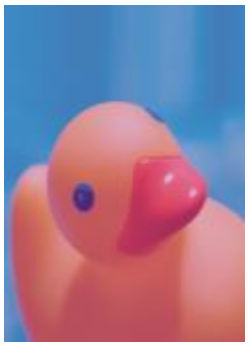
Разброс

Дымчатое стекло

Эффект **Дымчатое стекло** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Дымчатое стекло**) придает изображению прозрачный цветной оттенок. Можно указать цвет дымчатого стекла, непрозрачность оттенка и степень размытости.



Исходное изображение



Дымчатое стекло

Цветное стекло

Эффект **Цветное стекло** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Цветное стекло**) придает изображению вид витража. Можно настроить размер стеклянных элементов и создать между ними припой.



Исходное изображение



Цветное стекло

Виньетка

Эффект **Виньетка** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Виньетка**) позволяет добавлять в изображение рамку в форме эллипса, круга, прямоугольника или квадрата. Можно указать цвет и степень расплывания эффекта. Переместите регулятор **Затухание** для установки перехода между фреймом и растровым изображением. Смещение представляет собой расстояние от центра изображения к внутренней границе фрейма. Чем выше значение смещения (т.е. чем выше значение расстояния от центра изображения), тем тоньше фрейм.



Исходное изображение



Виньетка

Вихрь

Эффект **Вихрь** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Вихрь**) создает воронки в указанной центральной точке изображения. Можно указать направление внутренних и внешних пикселей воронки.



Исходное изображение



Вихрь

Погода

Эффект **Погода** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Погода**) позволяет применять для изображения эффекты снега, дождя и тумана. Можно указать интенсивность эффекта и размер элементов.





Исходное изображение *Погода*

Настроенные специальные эффекты

Настроенные специальные эффекты включают в себя широкий ряд эффектов для преобразования изображений. Можно выполнять художественное оформление изображения, наложение настроенного изображения на другое изображение или использовать разнообразные эффекты размытости, повышения резкости или обнаружения краев.

Алхимия

Эффект **Алхимия** (**Эффекты ▸ Особые ▸ Алхимия**) преобразует изображения в художественно оформленные изображения путем нанесения на них мазков кисти. Можно создавать кисть и задавать параметры цвета, размера, угла и прозрачности. Кроме того, доступен широкий выбор заготовок кистей и имеется возможность сохранения настроенных кистей.



Исходный (слева), эффект Алхимия (справа)

Зональная фокусировка

Эффект **Зональная фокусировка** (**Эффекты ▸ Особые ▸ Зональная фокусировка**) настраивает резкие и плавные области изображения. Резкие области — это области, в которых имеются резкие изменения (например, изменения цветов, краев, шумов). Плавные области — это области, в которых имеются плавные переходы.



Исходный (слева), эффект Зональная фокусировка (справа)

Рельефная карта

Эффект **Рельефная карта** (**Эффекты** ▸ **Особые** ▸ **Рельефная карта**) добавляет в изображение текстуры и узоры путем построения рельефной поверхности, создаваемой на основе значений пикселей изображения рельефной карты. Значения пикселей изображения рельефной карты создают на поверхности возвышения. Можно использовать готовую рельефную карту или загрузить настроенное изображение рельефной карты. Для эффекта можно указать свойства поверхности и освещения.



Исходный (слева), эффект Рельефная карта (справа)

Пользовательский

Эффекты **Пользовательский** (**Эффекты** ▸ **Особые** ▸ **Пользовательский**) позволяет создавать специальные эффекты размытости, резкости или обнаружения краев путем определения нового значения цвета для каждого пикселя в соответствии со значениями цвета соседних пикселей. Значение выбранного пикселя определяется в цифрах путем ввода значений в сетке. Центральное поле сетки представляет выбранный пиксель, а поля рядом с ним — соседние пиксели. Числовое значение, введенное в центральном поле сетки, умножается на исходное значение цвета выбранного пикселя. Число, получившееся в результате (новое значение цвета выбранного пикселя), может быть снова изменено, если выбрать степень влияния на него значений соседних пикселей, которые можно добавить или вычесть из значения выбранного пикселя. Например, если во всех полях, окружающих центральное поле, ввести значение 0, значение пикселя будет определяться не соседними пикселями, а числом, введенным в центральном поле. Все числа, введенные в сетке, умножаются на соответствующие значения пикселей и складываются, создавая тем самым новое значение пикселя. Затем новое значение пикселя делится на выбранный делитель. Если делитель равен числу, введенному в центральном поле, эти значения отменяют друг друга и новое значение пикселя будет зависеть только от значений соседних пикселей. Результат вычислений в сетке — это и есть окончательное значение цвета (от 1 до 255) пикселя.



Исходный (слева), эффект Пользовательский (справа)

Специальные эффекты искажения

Специальные эффекты искажения изменяют внешний вид изображений без добавления глубины.

Блоки

Эффект **Блоки** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Блоки**) разбивает изображение на части произвольной формы. Можно указать размер блоков, расстояние между ними и цвет фона (видимый при применении эффекта).



Исходное изображение



Блоки

Замещение

Эффект **Замещение** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Замещение**) смещает активное изображение в соответствии со значениями дополнительного изображения, называемого картой смещения. Значения карты смещения отображаются на изображении как фигуры, цвета и узоры деформации.



Исходное изображение



Замещение

Деформация по сетке

Эффект **Деформация по сетке** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Деформация по сетке**) позволяет применить искажение к изображению путем перемещения узлов наложенной сетки. Можно увеличить число узлов сетки, увеличив количество линий сетки до максимального значения, равного 10. Увеличение количества узлов сетки обеспечивает более точное управление

небольшими деталями на изображении. Можно использовать любой из заранее заданных стилей деформации по сетке, а также создать и сохранить настроенные стили деформации по сетке.



Исходное изображение



Деформация по сетке

Смещение

Эффект **Смещение** (**Эффекты ▸ Искажение ▸ Смещение**) изменяет местоположения изображения путем его смещения в соответствии с заданными параметрами. При смещении изображения на его прежнем месте отображается пустая область. Пустые области можно заполнить, создав плитки, растянув изображение или применив цвет.



Исходное изображение



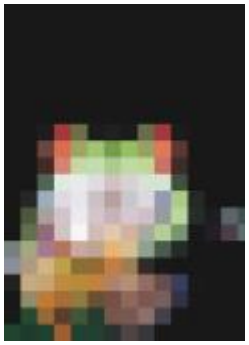
Смещение

Пикселизация

Эффект **Пикселизация** (**Эффекты ▸ Искажение ▸ Пикселизация**) разделяет изображение на квадратные, прямоугольные или круглые ячейки. Эффект **Пикселизация** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Пикселизация

Рябь

Эффект **Рябь** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Рябь**) искажает изображение путем создания на нем одной или нескольких волн. Можно указать силу первой волны, определяющей степень искажения изображения, или добавить дополнительную перпендикулярную волну, чтобы повысить степень искажения.



Исходное изображение



Рябь

Перекос

Эффект **Перекос** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Перекос**) преобразует форму изображения в соответствии с формой сегмента линии.



Исходное изображение



Перекос

Завиток

Эффект **Завиток** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Завиток**) закручивает изображение в заданном направлении с использованием заданного числа полных поворотов и угла.



Исходное изображение



Завиток

Плитка

Эффект **Плитка** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Плитка**) уменьшает размеры изображения и представляет его в виде ряда плиток на сетке. Этот эффект можно использовать в сочетании с заливкой цветом, чтобы создать фон или эффект обоев для веб-узла.



Исходное изображение



Плитка

Жидкая краска

Эффект **Жидкая краска** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Жидкая краска**) создает иллюзию нанесения на изображение жидкой краски. Можно указать размер подтеков и диапазон цветов на изображении, для которых будет применен эффект.



Исходное изображение



Жидкая краска

Ворс

Эффект **Ворс** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Ворс**) создает текучий узор с завитками по всему изображению. Можно использовать готовый стиль ворса или создать собственный стиль, указав для эффекта длину ворса, интервал, степень закручивания и детализацию. Кроме того, можно сохранять настроенные стили ворса.



Исходное изображение



Ворс

Ветер

Эффект **Ветер** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Ветер**) размывает изображение в определенном направлении, создавая на нем эффект ветра. Можно указать длину и направление размытости, а также прозрачность эффекта.



Исходное изображение



Ветер

Специальные эффекты шумов

Применительно к редактированию растровых изображений, шум определяется как отдельные пиксели изображения, напоминающие помехи на экране телевизора. Специальные эффекты шумов позволяют создавать шумы, управлять ими или устранять их.

Добавить шум

Эффект **Добавить шум** (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Добавить шум**) создает эффект зернистости путем добавления текстуры на плоское изображение или на изображение с большой степенью смешивания. Можно указать тип и степень шума, добавляемого на изображение. Эффект **Добавить шум** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



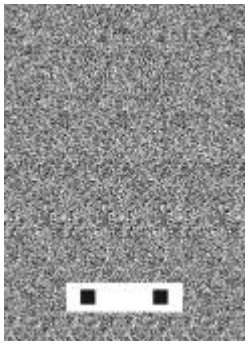
Добавить шум

Трехмерный стереошум

Эффект **Трехмерный стереошум** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Трехмерный стереошум**) создает узор шума со смешиванием, в результате чего при просмотре с определенным ракурсом получается эффект трехмерного пространства. Этот эффект особенно подходит для высококонтрастного штрихового рисунка и изображений в оттенках серого. Этот эффект может оказаться трудно уловимым.



Исходное изображение



Трехмерный стереошум

Максимум

Эффект **Максимум** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Максимум**) удаляет шум путем настройки значения цвета пикселя в соответствии с максимальными значениями цвета соседних пикселей. Если этот эффект применяется несколько раз, он создает слабый эффект размытости.



Исходное изображение



Максимум

Медиана

Эффект **Медиана** (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Медиана**) удаляет шум и детали путем настройки значения цвета пикселя в соответствии со средним значением цвета соседних пикселей.



Исходное изображение



Медиана

Минимум

Данный эффект (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Минимум**) удаляет шум путем настройки значения цвета пикселя в соответствии с минимальными значениями цвета соседних пикселей.





Исходное изображение

Минимум

Настройка

Эффект **Настройка** (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Настройка**) позволяет применить любой из девяти эффектов шумов. Каждый эффект представлен эскизом, благодаря которому можно увидеть, как будет выглядеть применяемый эффект на изображении.



Исходное изображение



Настройка

Удаление шумов

Эффект **Удаление шумов** (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Удаление шума**) позволяет удалять шум с отсканированных изображений. Шум — это эффект пестроты изображения, образующийся при сканировании или видеосъемке.



Исходное изображение



Удаление шумов

Удаление муара

Эффект **Удаление муара** (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Удаление муара**) позволяет удалять муар с отсканированных изображений. Муар – это волновой узор, образующийся при наложении двух полутоновых растров с различными линеатурами на одно изображение.



Исходное изображение



Удаление муара

Повышение резкости специальных эффектов

Для увеличения контрастности, улучшения краев изображения или устранения затемненных областей можно повысить резкость. Повышение резкости обычно выполняется после настройки цвета и тона изображения и после изменения разрешения или размера. Сведения о специальных эффектах категории «Повышение резкости» см. в разделе «Повышение резкости изображений» на стр. 166.

Адаптивная резкость

Эффект **Адаптивная резкость** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Адаптивная резкость**) позволяет выделять детали по краям путем анализа значений соседних пикселей. Этот фильтр позволяет сохранить большинство деталей изображения, но его эффект особенно заметен в изображениях с высоким разрешением.



Исходное изображение



Адаптивная резкость

Направленное повышение резкости

Эффект **Направленное повышение резкости** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Направленное повышение резкости**) позволяет улучшить края изображения без создания эффекта зернистости.



Исходное изображение



Направленное повышение резкости

Удаление мелких деталей

Эффект **Удаление мелких деталей** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Удаление мелких деталей**) позволяет удалять мелкие детали изображения и тени, чтобы обеспечить его качество путем акцентирования светлых тонов и областей. Однако он также влияет на цвет и тон изображения.



Исходное изображение



Удаление мелких деталей

Повышение резкости

Эффект **Повышение резкости** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Повышение резкости**) позволяет выделять детали по краям изображения путем фокусировки на размытых областях и повышения контрастности соседних пикселей. Переместите регулятор **Уровень края(%)**, чтобы установить степень выделения деталей края. **Порог** — указание расстояния между соседними тональными значениями перед применением эффекта. Важно предотвратить появления пестроты на плавных областях. Низкие значения создают более увеличенный эффект повышения резкости из-за исключения меньшего количества областей. Более высокие пороговые значения исключают области с низкой контрастностью. Чтобы предотвратить значительные смещения оттенка, включите параметр **Сохранить цвета**.



Исходное изображение



Повышение резкости

Понижение резкости маски

Эффект **Понижение резкости маски** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Понижение резкости маски**) позволяет выделять детали по краям и фокусировать на размытых областях изображения без устранения низкочастотных областей. **Процентное соотношение** — устанавливает интенсивность эффекта повышения резкости. **Радиус** — устанавливает количество пикселей, которые оцениваются за один раз. **Порог** — устанавливает число затронутых пикселей.



Исходное изображение



Понижение резкости маски

Специальные эффекты текстуры

Специальные эффекты текстуры позволяют добавлять текстуру на изображение, используя разнообразные формы и поверхности. Можно использовать эффекты кирпичной кладки, пузырей, холста, слоновьей кожи, пластика и камня или создавать собственные гравюры и грунтовки. Кроме того, можно использовать эти эффекты, чтобы изображение выглядело так, словно оно нарисовано на пластиковой стене или на него смотрят через дверь-ширму.

Кирпичная стена

Эффект **Кирпичная стена** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Кирпичная стена**) группирует пиксели в плотно прилегающие друг к другу ячейки, в результате чего создается иллюзия картины, нарисованной на кирпичной стене. Можно указать размер кирпичей и плотность узора кирпичной кладки.



Исходное изображение



Кирпичная стена

Пузыри

Эффект **Пузыри** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Пузыри**) создает на изображении пузырящуюся пену. Можно указать размер пузырей и площадь изображения, которую требуется покрыть пузырями.



Исходное изображение



Пузыри

Холст

Эффект **Холст** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Холст**) придает изображению текстурированной поверхности за счет использования другого изображения в качестве холста. Можно выбрать готовую карту прорисовки или загрузить в качестве карты прорисовки любое изображение. Для получения оптимального результата для этой цели следует выбирать изображения с высокой или средней степенью контрастности.



Исходное изображение



Холст

Булыжник

Эффект **Булыжник** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Булыжник**) создает эффект изображения, состоящего из булыжников. Можно указать размер, шероховатость булыжников и интервал между ними.



Исходное изображение



Булыжник

Слоновья кожа

Эффект **Слоновья кожа** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Слоновья кожа**) придает изображению морщинистость за счет наложения волнистых линий. Можно указать возраст (до 100 лет), а также цвет слоновьей кожи.





Исходное изображение

Слоновья кожа

Гравировка

Эффект **Гравировка** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Гравировка**) преобразует изображение в гравировку. Можно регулировать глубину, детализацию гравировки, направление света и цвет металлической поверхности.



Исходное изображение



Гравировка

Пластик

Эффект **Пластик** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Пластик**) придает изображению такой вид, словно оно создано из пластика. Можно указать глубину изображения, а также цвет и угол освещения пластика. Также можно настроить угол света. **Выделение** — устанавливает яркость акцентов изображения. **Глубина** — устанавливает глубину тени пластика. **Сглаживание** — устанавливает количество деталей изображения. **Диск для направления света** — позволяет устанавливать направление света. Меню выбора света позволяет выбрать цвет для освещения.



Исходное изображение



Пластик

Пластиковая стена

Эффект **Пластиковая стена** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Пластиковая стена**) перераспределяет пиксели таким образом, что изображение выглядит нарисованным на пластиковой стене.



Исходное изображение



Пластиковая стена

Рельефная скульптура

Эффект **Рельефная скульптура** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Рельефная скульптура**) преобразует изображение в рельефную скульптуру. Можно указать степень сглаживания и детализации рельефа, направление света и цвет поверхности.



Исходное изображение



Рельефная скульптура

Дверь-ширма

Эффект **Дверь-ширма** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Дверь-ширма**) придает изображению такой вид, словно на него смотрят через дверь-ширму. Можно указать детализацию и яркость сетки, плавность изображения, а также указать, будет ли изображение цветным или черно-белым.



Исходное изображение



Дверь-ширма

Камень

Эффект **Камень** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Камень**) придает изображению текстуру камня. Можно указать степень детализации, плотность узора и угол, под которым свет падает на изображение. Можно применить готовый стиль камня или создать и сохранить в качестве заготовки настроенный стиль камня.



Исходное изображение



Камень

Грунтовка

Эффект **Грунтовка** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Грунтовка**) придает изображению вид картины, нарисованной на холсте, которая затем была покрыта слоями краски. Можно указать степень закраски исходного изображения, а также настроить его яркость.



Исходное изображение



Грунтовка

Объекты

Работа с объектами..... 425

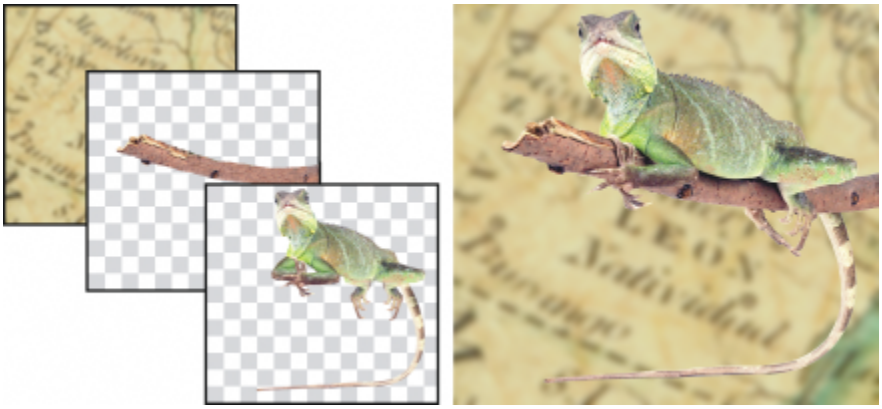
Изменение объектов..... 445

Связывание и встраивание объектов..... 461



Работа с объектами

Плавающие поверх фона объекты, являющиеся независимыми элементами изображения, расширяют возможности редактирования изображений. Объекты представляют собой прозрачные слои, располагающиеся друг над другом. Фон образует нижний слой, а при создании новых объектов они добавляются поверх предыдущих объектов. Например, если открыть фотографию, она становится фоном. Затем на нее можно добавить фигуры, мазки кисти, распыленные изображения и другие объекты.



Объекты можно сравнить со слоями, которые можно накладывать друг на друга. Данное изображение содержит фон и два фото объекта.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание объектов» (стр. 426)
- «Изменение свойств объектов» (стр. 428)
- «Выделение объектов» (стр. 428)
- «Перемещение, копирование и удаление объектов» (стр. 430)
- «Отображение и упорядочивание объектов» (стр. 432)
- «Выравнивание и распределение объектов» (стр. 434)
- «Использование направляющих выравнивания» (стр. 436)
- «Блокировка объектов» (стр. 438)
- «Группировка и объединение объектов» (стр. 439)
- «Выбор режима слияния для сгруппированных объектов» (стр. 441)
- «Работа с группами обрезки» (стр. 442)

Создание объектов

В Corel PHOTO-PAINT можно создавать объекты на основе следующих элементов:

- мазки кисти
- фигуры
- фон
- редактируемые области

Объекты можно создавать с нуля, нанося мазки кисти или создавая фигуры. Можно также добавить мазки кисти или фигуры к уже существующему объекту. Для получения дополнительных сведений о нанесении мазков кисти и создании фигур см. раздел «Рисование» на стр. 337.

Для создания объекта можно также использовать фон всего изображения. Фон невозможно редактировать или изменять порядок его размещения, если он не преобразован в объект.

Еще одним способом создания объекта является определение редактируемой области на фоне изображения или на другом объекте. Если объект создается на основе редактируемой области, можно включить только видимые элементы этой области. Если объект закрыт другими объектами и невидим, он не будет включен в редактируемую область. Чтобы получить сведения об определении редактируемых областей, см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.



Объект можно создать, используя часть фона изображения. На данном рисунке определена редактируемая область, а затем она скопирована и перемещена.

Все объекты изображения имеют одинаковое разрешение и цветовой режим. При добавлении объектов в файл его размер увеличивается и повышаются требования к памяти. Чтобы уменьшить размер файла, можно разгладить изображение путем объединения объектов. Для получения дополнительных сведений об объединении объектов см. раздел «Группировка и объединение объектов» на стр. 439.

Чтобы сохранить объекты при сохранении изображения, требуется сохранить изображение в исходном формате файла Corel PHOTO-PAINT (CPT). Для получения дополнительных сведений о сохранении изображений см. раздел «Сохранение и закрытие» на стр. 105.

Создание объекта с помощью инструмента кисти

1. Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Создать объект**.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .
3. Задайте атрибуты на панели свойств.
4. Перетащите курсор в окне изображения, чтобы создать мазок кисти.

Если команда **Показывать рамку объекта** в меню **Объект** включена, штриховой контур, который называется рамкой, будет окружать новый объект.

По умолчанию все мазки кисти и распыленные изображения добавляются к активному объекту.

Для создания объекта можно также нажать кнопку **Создать объект** в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Создание объекта с помощью инструмента фигуры

1. В наборе инструментов выберите инструмент фигуры.
2. Задайте атрибуты на панели свойств.
3. Перетащите курсор в окне изображения, чтобы создать фигуру.

Если команда **Показывать рамку объекта** в меню **Объект** включена, штриховой контур, который называется рамкой, будет окружать новый объект.

Чтобы добавить фигуру к активному объекту, не создавая новый объект, отключите кнопку **Создать объект** на панели свойств.

Создание объекта с использованием фона всего изображения

- Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Из фона**.

Создание объекта с использованием редактируемой области

1. В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните эскиз фона или объекта.

   Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.
2. Определите редактируемую область.
3. Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Скопировать из маски**.

Чтобы удалить редактируемую область изображения при создании объекта, выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Вырезать из маски**.

Создание объекта с использованием всех видимых элементов в редактируемой области

1. Определите редактируемую область.
2. Выберите пункт **Правка** ▸ **Копировать видимое**.
3. Выберите пункт **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить как новый объект**.

Изменение свойств объектов

Можно переименовать объект и изменить его свойства. При создании объекта ему присваивается имя по умолчанию, например «Объект 2». Если параметры не указаны, к объекту применяются параметры по умолчанию. В некоторых программах свойства объекта также называются параметрами слоя.

Можно изменить непрозрачность объекта, выбрать режим слияния, а также изменить способ перетекания объекта в расположенные под ним объекты или на изображение фона. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.

Изменение свойств объекта

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .
2. Выберите в окне изображения объект.
3. Щелкните объект правой кнопкой мыши и выберите **Свойства объекта**.
4. Перейдите на вкладку **Общие**.
5. Введите новое имя в поле **Имя**.

Дополнительные возможности

Изменение непрозрачности объекта.	Переместите регулятор **Непрозрачность**.
Выбор режима слияния	Выберите режим слияния в списке **Режим слияния**.
Изменение способа перетекания объекта в расположенные под ним объекты или в фон	Измените параметры в области **Перетекание**.

Имя объекта не может содержать более 39 символов.

Объект можно также переименовать, дважды щелкнув его имя в окне настройки **Диспетчер объектов**.

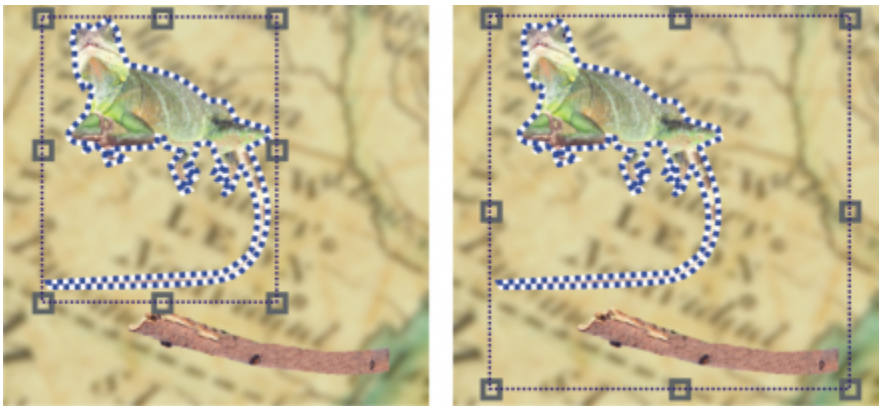
Режим слияния для группы объектов можно выбрать в списке **Режим слияния** окна настройки **Диспетчер объектов**.

Выделение объектов

Для изменения объектов необходимо их сначала выделить. Можно выделить один объект, закрытые объекты, несколько объектов, все объекты или несколько групп объектов. При выделении одного объекта вокруг него появится поле выделения с восемью маркерами преобразования. При выделении нескольких объектов поле выделения распространяется на все эти объекты.

Можно выделить несколько объектов, однако активным будет только один объект. Активный объект выделен штриховым контуром, который называется рамкой. Можно изменять активный объект, применяя для него заливку и специальные эффекты.

После внесения изменений в выделенные объекты можно отменить их выделение.



На изображении слева выбран один объект. Справа поле выделения указывает на то, что выделены оба объекта. Вокруг активного объекта отображается рамка выбора объекта.

Выделение объектов

Чтобы выделить	Действие
Объект	В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** и щелкните объект.
Все объекты изображения	Выберите **Объект** ▸ **Выбрать все объекты**.
Объект, закрытый другим объектом	В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель**. Удерживая нажатой клавишу **Alt**, щелкайте, пока поле выделения не захватит отображаемый объект. Эта клавиша позволяет последовательно выделять объекты, расположенные на разных слоях.
Несколько объектов	В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель**. Щелкните объект, удерживая нажатой клавишу **Shift**, затем щелкните другие объекты.
Несколько групп объектов	В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель**. Щелкните объект одной группы, удерживая нажатой клавишу **Shift**, затем щелкайте объекты в каждой группе, которую требуется выделить.

Если команда **Показывать рамку объекта** в меню **Объект** включена, штриховой контур, который называется рамкой, будет окружать новый активный объект.

Если выбрать фон до того, как будет нажата кнопка **Объекты** ▸ **Выбрать все объекты**, он будет добавлен к выделенным объектам. Таким образом, будут выделены и объекты, и фон. Если выбрать объект до того, как будет нажата кнопка **Объекты** ▸ **Выбрать все объекты**, фон не будет включен в набор выделенных объектов.

Можно выбрать объект, щелкнув эскиз в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Можно также выбрать объекты в окне настройки **Диспетчер объектов** с помощью следующих сочетаний клавиш: нажмите **Shift+N** для выбора объекта над текущим объектом; нажмите **Shift+P** для выбора объекта под текущим объектом; нажмите **Shift+T** для выбора верхнего объекта в порядке расположения; нажмите **Shift+B** для выбора фонового объекта или нижнего объекта в порядке расположения.

Отмена выделения объектов

Чтобы отменить выделение	Действие
Объект	В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** . Щелкните в любом месте за пределами поля выделения объекта.
Несколько объектов	Выберите инструмент **Указатель объектов** и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните каждый объект в окне изображения, чтобы отменить их выбор.
Все объекты	Выберите инструмент **Указатель объектов** и щелкните фон.

При отмене выделения активного объекта он остается активным.

Если фон является частью выделения, то, если щелкнуть фон в окне изображения, отмена выделения всех объектов не удастся.

Перемещение, копирование и удаление объектов

Corel PHOTO-PAINT позволяет перемещать объект или часть объекта на новое место в том же окне изображения или в другое окно изображения. Кроме того, объект или часть объекта можно скопировать и затем вставить в изображение. Чтобы выполнить копирование, а затем вставку в другое окно изображения, можно перетащить объект из одного окна в другое.

При перемещении или копировании части изображения для нее требуется сначала определить редактируемую область. Кроме того, можно перемещать или копировать объект в редактируемую область. Чтобы получить дополнительные сведения об определении редактируемых областей, см. раздел «Определение редактируемых областей» на стр. 293.

Если объект больше не нужен, его можно удалить.



Выделенный объект фотографии перемещен из левого верхнего угла в правый нижний.

Перемещение объекта

Перемещение	Действие
Перемещение объекта внутри окна изображения или в другое окно изображения	Выделите объект и перетащите его на новое место.
Перемещение объекта с заранее заданным приращением	Выделите объект и нажмите клавишу **стрелки**.
Перемещение объекта в точно определенное место в окне изображения.	Выделите объект. Нажмите кнопку **Положение и размеры** на панели свойств и введите значения в полях **Положение**, затем нажмите **Применить**.

Для получения сведений о настройке значений перемещения см. раздел «Настройка параметров» на стр. 69.

Перемещение части объекта

1. Выделите объект.
2. Определите редактируемую область объекта.
3. Выберите **Правка** ▸ **Вырезать**.
4. Выберите пункт **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить как новый объект**.

Копирование объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите пункт **Правка** ▸ **Копировать**.
3. Выберите пункт **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить как новый объект**.

Если вставка объекта выполняется в том же окне, копия будет помещена поверх исходного объекта.



Можно также скопировать и вставить объект с помощью сочетаний клавиш **Ctrl** + **C** для копирования и **Ctrl** + **V** для вставки.

Чтобы скопировать выделенный объект в том же окне изображения, выберите **Объект** ▸ **Дублировать**.

Копирование или перемещение объекта в редактируемую область

1 Выделите объект.

2 Выберите **Правка** и щелкните один из следующих параметров.

- **Копировать**
- **Вырезать**

3 Определите редактируемую область.

4 Выберите **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **В выделение**.

Удаление объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Удалить**.



Выделенный объект можно также удалить, нажав кнопку **Удалить**  в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Отображение и упорядочивание объектов

Можно скрыть объект и изменить порядок расположения объектов.

Отображение и скрытие объектов

По умолчанию в окне изображения отображены все объекты. Однако можно скрыть объект, чтобы сделать его временно невидимым.

Изменение порядка объектов

При создании на изображении нескольких объектов они накладываются друг на друга в том порядке, в котором создаются. Самый последний созданный объект будет самым верхним, а фон — самым нижним объектом. Можно переместить объект в окне изображения, чтобы закрыть объект, который находится ниже в порядке размещения. Однако объект всегда будет отображаться за объектами, которые находятся выше. При изменении порядка размещения объектов скрытые объекты становятся видимыми или же самые верхние объекты помещаются за другие объекты.



В результате изменения порядка размещения объектов велосипед оказался за коробками.

Скрытие или отображение объекта

- В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните значок **отображения/скрытия** рядом с эскизом объекта.

  Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Когда объект скрыт, значок **отображения/скрытия** не отображается.

Когда фон скрыт, отображается сетка прозрачности в клетку. Чтобы настроить отображение прозрачности, выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**. В диалоговом окне **Монитор** измените атрибуты в области **Таблица прозрачности**.

Изменение порядка размещения объектов

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Упорядочить** ▸ **Порядок**, а затем выберите одну из следующих команд.
- **На передний план**: размещение выделенного объекта перед остальными объектами изображения.
- **На задний план**: размещение выделенного объекта за остальными объектами изображения.
- **На уровень вперед**: размещение выделенного объекта перед объектом, за которым он в настоящее время находится.
- **На уровень назад**: размещение выделенного объекта за объектом, перед которым он в настоящее время находится.
- **Инвертировать порядок**: изменение порядка расположения выделенных объектов на противоположный. Эта команда доступна, только если выделены несколько объектов.

Фон изображения всегда является нижним слоем, под ним нельзя расположить объект.

Когда объекты сгруппированы, считается, что они находятся в порядке размещения на одном уровне. Поэтому невозможно поместить объект между отдельными объектами группы.

Можно изменить порядок размещения объекта, если перетащить его эскиз на новое место в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Можно также изменить порядок размещения объектов, используя сочетания клавиш. Перемещение объекта на самый вверх — **Shift** + **Page Up**; перемещение объекта вниз, но над фоном — **Shift** + **Page Down**; перемещение объекта вверх на один уровень — **Ctrl** + **Page Up**; перемещение объекта вниз на один уровень — **Ctrl** + **Page Down**.

Выравнивание и распределение объектов

Можно выровнять объект по элементам изображения или распределить объекты по изображению.

Выравнивание объектов

Объекты можно выровнять относительно друг друга, относительно центра изображения, относительно края изображения, относительно сетки и направляющих. Для получения сведений о выравнивании объектов относительно сетки и направляющих см. раздел «Использование направляющих, сетки и линеек» на стр. 91.

Можно также интерактивно выровнять объекты с помощью направляющих выравнивании. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование направляющих выравнивания» на стр. 436.

Распределение объектов

Можно распределить объекты путем задания между ними одинаковых интервалов. Объекты можно распределить по вертикали, по горизонтали или в обоих направлениях. Распределение основывается на указании расстояния между центрами выбранных объектов или на указании интервала между близлежащими краями объектов.

Выравнивание объектов

1. Выделите объекты.
2. Выберите **Объект** ▸ **Упорядочить** ▸ **Выровнять и распределить**.
3. В области **Упорядочить** окна настройки щелкните одну из нижеуказанных кнопок для выравнивания объектов по их границе или по центру.
   - **Выровнять влево** : выравнивает левые границы объектов.
   - **Выровнять горизонтально по центру** : выравнивает центры объектов по вертикальной оси.
   - **Выровнять вправо** : выравнивает правые границы объектов.
   - **Выровнять вверх** : выравнивает верхние границы объектов.
   - **Выровнять вертикально по центру** : выравнивает центры объектов по горизонтальной оси.
   - **Выровнять вниз** : выравнивает нижние границы объектов.
4. Выполните любое из нижеуказанных действий в области **Выровнять объекты относительно**.

Цель	Действие
Выровнять объект относительно указанного объекта	Нажмите кнопку **Активные объекты** . Если объекты выбирались по одному, последний выбранный объект будет ориентиром для выравнивания остальных

Цель	Действие
	объектов. Если выделить объекты рамкой, в качестве ориентира будет использован объект, расположенный в верхнем левом углу выбранной области.
Выровнять объект по краю документа	Перейдите на вкладку **Документ** .
Выровнять объект по центру документа	Нажмите кнопку **Центр документа** .
Выровнять объект по ближайшей линии сетки	Нажмите кнопку **Сетка** .

Распределение объектов

1 Выделите объекты.

2 Выберите **Объект** ▸ **Упорядочить** ▸ **Выровнять и распределить**.

3 Для горизонтального распределения объектов нажмите на одну из нижеуказанных кнопок.

- **Распределить влево** : устанавливает одинаковые интервалы между левыми краями объектов.
- **Распределить горизонтально по центру** : устанавливает одинаковые интервалы между центральными точками объектов по горизонтальной оси.
- **Распределить вправо** **:** устанавливает одинаковые интервалы между правыми краями объектов.
- **Распределить горизонтально по интервалу** : устанавливает одинаковые интервалы между объектами по горизонтальной оси.

4 Для вертикального распределения объектов нажмите на одну из нижеуказанных кнопок.

- **Распределить вверх** : устанавливает одинаковые интервалы между верхними краями объектов.
- **Распределить вертикально по центру** : устанавливает одинаковые интервалы между центральными точками объектов по вертикальной оси.
- **Распределить вниз** : устанавливает одинаковые интервалы между нижними краями объектов.
- **Распределить вертикально по интервалу** : устанавливает одинаковые интервалы между объектами по вертикальной оси.

5 Для выбора области, по которой необходимо распределить объекты, нажмите одну из нижеуказанных кнопок в области **Распределить объекты по**.

- **По выделению** : распределяет объекты по области внутри ограничивающего блока, окружающего эти объекты.
- **По документу** : распределяет объекты по всему документу.
- **С дистанцией** : распределяет объекты горизонтально и вертикально с интервалом, указанным в полях **Интервал**.

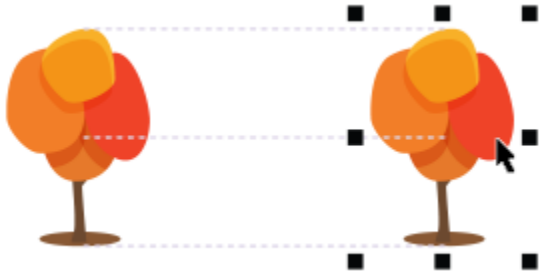


Чтобы распределить объекты, требуется выделить несколько объектов.

Использование направляющих выравнивания

Можно также интерактивно выровнять объекты с помощью направляющих выравнивания. Направляющие выравнивания представляют собой временные направляющие, позволяющие выравнивать объекты во время их создания, изменения размера или перемещения относительно смежных объектов.

Направляющие выравнивания позволяют выровнять край объекта относительно края другого объекта (между краем и краем). Кроме того, можно выровнять край объекта относительно центра другого объекта (между краем и центром).



Направляющие выравнивания появляются во время перемещения объекта.

Если необходимо расположить объект на заданном расстоянии от края другого объекта, можно указать отступы для направляющих выравнивания. После указания полей можно выбрать способ отображения боковых направляющих: они могут следовать за полями или как за полями, так и за краями объекта. Кроме того, можно использовать направляющие выравнивания полей, с помощью которых можно применять отступ и смещение объектов относительно друг друга.

Направляющие выравнивания отключены по умолчанию. Направляющие для выравнивания легко включить или отключить, а также изменить их параметры по умолчанию. Можно выбрать отображение направляющих выравнивания для отдельных объектов в группе или для ограничивающего прямоугольника группы в целом.

Включение или отключение направляющих выравнивания

- Выберите **Вид** ▸ **Направляющие выравнивания**.

Флажок рядом с командой **Направляющие выравнивания** указывает на то, что направляющие выравнивания включены.

Направляющие выравнивания можно также включить нажатием клавиш **Shift + Alt + A**.

Изменение параметров направляющих выравнивания

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие выравнивания**.
2. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Включение или отключение направляющих выравнивания	Установите или снимите флажок **Включить направляющие выравнивания**.

Цель	Действие
Изменение цвета направляющих выравнивания	Откройте меню выбора **Цвет линии** и выберите цвет.
Изменение стиля линий для направляющих выравнивания	Откройте меню выбора **Стиль линии** и выберите стиль линии.
Настройка выравнивания направляющих по краю объекта относительно края другого объекта	Нажмите кнопку **Края объекта** .
Настройка выравнивания направляющих по краю объекта относительно центра другого объекта	Нажмите кнопку **Центры объекта** .
Настройка выравнивания направляющих для отдельных объектов в группе	Нажмите кнопку **Отдельные объекты в группе** .

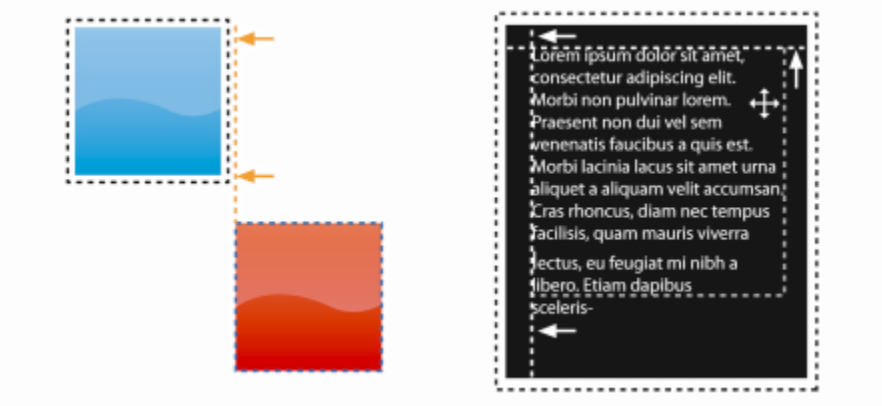
Добавление направляющих выравнивания полей

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие выравнивания**.

2 Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Добавление направляющих выравнивания полей	Установите флажок **Поля**.
Изменение цвета линий полей	Откройте меню выбора **Цвет линий полей** и выберите цвет.
Изменение стиля линий полей	Откройте меню выбора **Стиль линий полей** и выберите стиль линии.
Настройка горизонтальных полей	Введите значение в поле **Горизонтальное поле**, нажмите на кнопку **Горизонтальное поле** и выберите один из следующих параметров: • **Смещение по горизонтали** — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта • **Отступ по горизонтали** — создает поля с заданным расстоянием в границах объекта • **Смещение и отступ по горизонтали** — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта и в его границах
Настройка вертикальных полей	Введите значение в поле **Вертикальное поле**, нажмите на кнопку **Вертикальное поле** и выберите один из следующих параметров: • **Смещение по вертикали** — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта

Цель	Действие
	• **Отступ по вертикали** — создает поля с заданным расстоянием в границах объекта • **Смещение и отступ по вертикали** — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта и в его границах
Блокирование соотношения вертикальных и горизонтальных полей	Нажмите кнопку **Заблокировать соотношение** .
Просмотр только направляющих выравнивания полей	Отключите кнопку **Края объекта** и кнопку **Центры объекта** .
Отключение горизонтальных полей	Нажмите на кнопку **Горизонтальные поля** и выберите элемент **Без горизонтальных полей** .
Отключение вертикальных полей	Нажмите на кнопку **Вертикальные поля** и выберите элемент **Без вертикальных полей** .



Можно применить смещение (слева) и отступ (справа) для направляющих выравнивания полей.

Блокировка объектов

Блокировка объекта предотвращает случайное перемещение, изменение размера, преобразование, заливку или любое другое изменение объекта. Можно заблокировать один, несколько объектов или сгруппированные объекты. Чтобы изменить заблокированный объект, необходимо его сначала разблокировать. Можно разблокировать по одному объекту или все объекты одновременно.

Блокировка объекта

1 Используя инструмент **Выбор объекта**, выберите объект.

2 Выберите пункт **Объект** ▸ **Заблокировать**.

Дополнительные возможности

Блокирование нескольких объектов	Выберите инструмент **Выбор объекта** и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите несколько объектов. Выберите пункт **Объект** ▸ **Заблокировать**.
Блокирование группы объектов	Выберите инструмент **Выбор объекта**, нажмите группу объектов и выберите **Объект** ▸ **Заблокировать**.

Кроме того, объект можно заблокировать, нажав кнопку **Заблокировать** в окне настройки **Диспетчер объектов**.

Разблокирование объекта

1 В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните заблокированный объект или группу объектов.

Если окно настройки **Диспетчер объектов** не отображается, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

2 Нажмите кнопку **Заблокировать** .

Группировка и объединение объектов

Можно сгруппировать объекты, чтобы они рассматривались как одно целое. Сгруппированные объекты можно перемещать, удалять или преобразовывать как один объект. Скрытые объекты в группе преобразуются вместе с видимыми объектами.

Можно добавить объекты в существующую группу или удалить объекты из нее. Можно также создать вложенную группу объектов, позволяющую сгруппировать объекты в существующей группе. Кроме того, можно отменить группировку объектов, если необходимо отредактировать их по отдельности.



Сгруппированные объекты можно перемещать или преобразовывать вместе. В данном примере мяч и коробки сгруппированы; для полученной группы изменен размер.

Объединение объектов позволяет сгруппировать их на постоянной основе. Можно объединить несколько объектов в один или объединить объекты с фоном. После объединения объекты нельзя редактировать по отдельности. Кроме того, путем объединения объектов можно уменьшить размер файла изображения.

Группировка объектов

1 В окне изображения выделите объекты.

2 Выберите **Объект** ▸ **Упорядочить** ▸ **Сгруппировать**.

Можно также сгруппировать объекты в окне настройки **Диспетчер объектов**. Для этого, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выберите объекты, которые нужно сгруппировать, и нажмите кнопку **Создать группу** .

Добавление объекта в группу

1. В окне изображения выделите объект группы.
2. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните объект, который требуется добавить.
3. Выберите **Объект** ▸ **Упорядочить** ▸ **Сгруппировать**.

Можно также добавить объект в существующую группу в окне настройки **Диспетчер объектов**. Для этого выберите объект и перетащите его в группу.

Удаление объекта из группы объектов

1. Откройте окно настройки **Объект**.
2. В окне настройки **Диспетчер объектов** нажмите кнопку группы со стрелкой, чтобы раскрыть список группы.

   Если окно настройки **Диспетчер объектов** не отображается, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.
3. Выберите объект в списке группы.
4. Перетащите его из группы.

Создание вложенной группы объектов

1. В окне настройки **Диспетчер объектов** нажмите кнопку группы со стрелкой, чтобы раскрыть список группы.

   Если окно настройки **Диспетчер объектов** не отображается, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.
2. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выберите объекты в группе, которые необходимо вложить.
3. Нажмите кнопку **Создать группу** .

Отмена группировки объектов

1. В окне изображения щелкните группу объектов.
2. Выберите **Объект** ▸ **Упорядочить** ▸ **Отменить группировку**.

Объединение объектов

Объединение	Действие
Несколько объектов в один объект	Выделите объекты, затем выберите **Объект** ▸ **Объединить** ▸ **Объединить объекты**.
Один или несколько объектов с фоном	Выделите объект или объекты, затем выберите **Объект** ▸ **Объединить** ▸ **Объекты с фоном**.
Все объекты с фоном	Выберите **Объект** ▸ **Объединить** ▸ **Все объекты с фоном**.

Когда объекты объединены с фоном, они становятся частью слоя фона и не могут изменяться как отдельные объекты.

Можно также объединить объекты в окне настройки **Диспетчер объектов**. Для этого, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выделите объекты, которые нужно объединить, и нажмите кнопку **Объединить объекты** .

Прежде чем объединять объекты, можно указать режим слияния и уровень прозрачности, изменив параметры в списке **Режим слияния** и в поле **Непрозрачность** окна настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Выбор режима слияния для сгруппированных объектов

Во время группировки объектов новой группе автоматически назначается режим слияния «Сквозной». В сквозном режиме группа не обладает своими собственными свойствами объединения. Режимы слияния в рамках группы влияют на отображение цветов объекта в группе, а также на все нижележащие объекты. Если к группе применяется линза регулировки или другой эффект, он влияет на цвета нижележащих объектов или фона.

Для группы можно изменить режим слияния, чтобы создать различные эффекты перетекания. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.



Исходное изображение (слева) содержит сгруппированные объекты. Эффект линзы был применен к группе (справа). Сквозной режим слияния был применен к группе, поэтому линза также изменила серый фон позади группы.

Выбор режима слияния для группы

1 В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните группу.

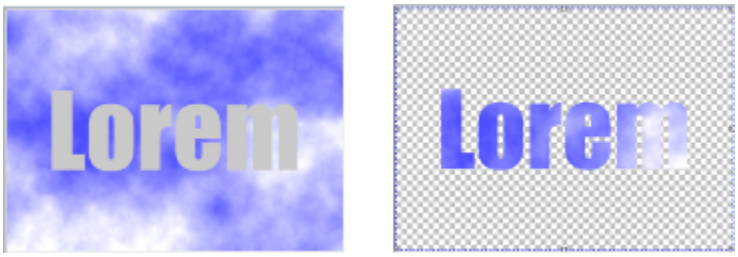
Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

2 Выберите режим слияния в списке **Режим слияния**.

Можно также выбрать режим слияния для сгруппированных объектов и изменить их непрозрачность в диалоговом окне **Свойства группы**.

Работа с группами обрезки

Группы обрезки позволяют объединять характеристики объектов путем размещения элементов изображения одного или нескольких объектов в форму другого объекта; характеристики дочерних объектов вставляются в форму родительского объекта. Например, если родительским объектом является текст, а дочерним объектом — изображение неба, в результате будет получен текст с цветом и текстурой неба. Объект является родительским для объектов, которые находятся над ним; дочерний объект не может находиться ниже родительского объекта.



Группы обрезки позволяют заимствовать характеристики одного объекта и применять их к другому объекту. В этом примере текст (родительский объект) имеет цвет и текстуру неба (дочерний объект).

Можно также создать группу обрезки, включающую фон, путем преобразования изображения фона в объект. Можно в любое время отменить группу обрезки.

Создание группы обрезки

1. В окне настройки **Диспетчер объектов** перетащите дочерний объект на родительский объект в списке.
2. В окне изображения выберите дочерний объект и перетащите его на родительский объект.
3. Щелкните дочерний объект в списке.
4. Нажмите кнопку **Создать группу обрезки**.

Будут видимы только те области дочернего объекта, которые входят в границы родительского объекта. В областях, лежащих за пределами родительского объекта, видна только рамка дочернего объекта.

Создание группы обрезки, включающей изображение фона

1. В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните фон.
2. Выберите **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Из фона**.
   Фон появляется в виде объекта в окне настройки **Диспетчер объектов**.
3. В окне настройки **Диспетчер объектов** перетащите объект фона, который становится дочерним объектом, на родительский объект в списке.
4. Щелкните объект фона в списке окна настройки **Диспетчер объектов**.
5. Нажмите кнопку **Создать группу обрезки**.

Отмена группы обрезки

1 В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните дочерний объект, содержащийся в группе обрезки.
Если объект принадлежит группе обрезки, значок группы обрезки отображается слева от имени объекта.

2 Нажмите кнопку **Создать группу обрезки** , чтобы отменить группу обрезки.



Изменение объектов

Объекты — это независимые элементы изображения, которые могут наслаиваться друг на друга. Можно преобразовывать объекты, менять их края или добавлять тени. Объекты можно изменять, не подвергая при этом изменению другие объекты или фон изображения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Преобразование объектов» (стр. 445)
- «Обрезка объектов» (стр. 450)
- «Изменение краев объектов» (стр. 450)
- «Добавление теней к объектам» (стр. 453)
- «Использование масок обрезки» (стр. 456)
- «Обеспечение защиты области вокруг объекта» (стр. 458)

Преобразование объектов

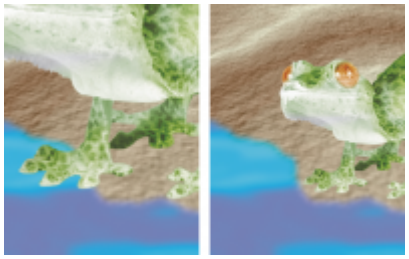
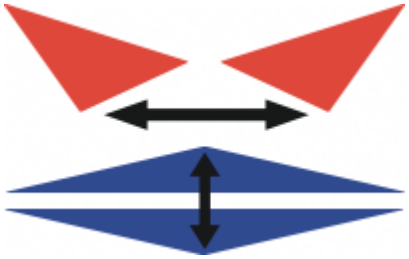
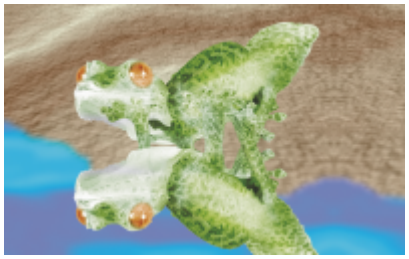
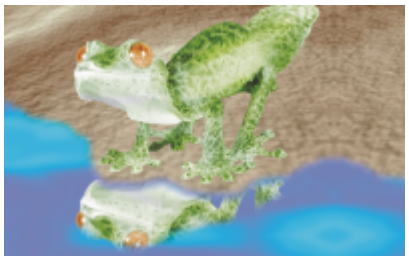
Вид объектов можно изменить с помощью следующих преобразований.

Преобразование	Описание
Размер	Изменение ширины и высоты объекта
Масштаб	Изменение размера объекта в процентном отношении к его исходному размеру
Поворот	Поворот объекта вокруг его центра вращения.
Переворот	Создание горизонтального или вертикального зеркального изображения объекта
Наклон	Наклон объекта в сторону

Преобразование	Описание
Искажение	Растяжение объекта с нарушением пропорций
Применение перспективы	Придание объекту эффекта глубины

В окне изображения можно применить преобразования свободной формы или вручную настроить параметры для достижения более точных результатов.

Преобразования можно применить для одного или нескольких объектов одновременно.

Преобразование	Применение для объектов на изображении
 *Изменение размера и масштабирование*	 *Масштаб объекта на фотографии уменьшается в соответствии с размером фонового изображения.*
 *Переворот*	 *Объект транспонируется для создания эффекта отражения.*
 *Поворот*	 *Отражение поворачивается.*



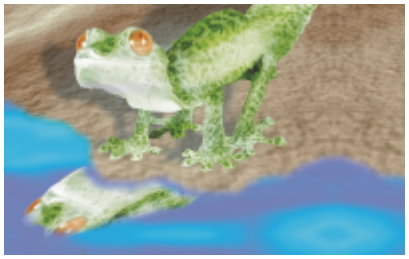
Наклон



Отражение наклоняется для создания реалистичного угла.



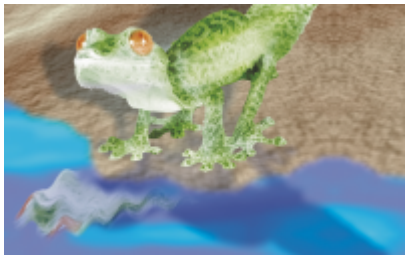
Искажение



Тень искажается, указывая направление источника света.



Перспектива



Добавляется и модифицируется вторая тень.

Изменение размера объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Положение и размеры** на панели свойств.

3 Перетащите любой из маркеров ограничивающего блока.

Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.

4 На панели свойств выберите **Применить**.

Можно изменить размер объекта от центра, удерживая нажатой клавишу **Shift** при перетаскивании любого маркера.

Для изменения размера выбранного изображения можно также ввести значения в полях **Размер** и нажать кнопку **Применить** на панели свойств.

Масштабирование объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Масштаб** на панели свойств.

3 Перетащите угловой маркер ограничивающего блока.
Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.

4 На панели свойств выберите **Применить**.

Дополнительные возможности

Точное масштабирование объекта	На панели свойств введите процентные соотношения в полях **Масштаб** и нажмите **Применить**.
Масштабирование объекта с сохранением пропорций ширины и высоты	Нажмите кнопку **Сохранить пропорции** на панели свойств.
Масштабирование объекта от центра	Во время перетаскивания углового маркера удерживайте нажатой клавишу **Shift**.

После масштабирования, наклона или поворота объекта его края могут стать неровными. Поэтому для данных режимов преобразования по умолчанию включена функция сглаживания.

Поворот объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Поворот** на панели свойств.

3 Перетащите маркер поворота ограничивающего блока.
Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.

4 На панели свойств выберите **Применить**.

Дополнительные возможности

Поворот объекта на указанный угол	Введите значение в поле **Угол поворота** на панели свойств и нажмите кнопку **Применить**.
Ограничьте поворот, задав для перемещения значение 15°	Во время перетаскивания углового маркера удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.
Изменение точки поворота	Перетащите центр поворота объекта в новое место или введите значение в поле **Центр поворота** на панели свойств.

После масштабирования, наклона или поворота объекта его края могут стать неровными. Поэтому для данных режимов преобразования по умолчанию включена функция сглаживания.



Для переключения в режим поворота можно также дважды щелкнуть объект. При переходе из одного режима в другой маркеры, окружающие объект, будут изменяться, указывая на активный режим.

Переворот объекта

1 Выделите объект.

2 Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащите средний маркер на поле выделения через объект за средний маркер на противоположной стороне.

Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.

3 На панели свойств выберите **Применить**.



Выбранный объект можно перевернуть с нарушением пропорций, перетащив средний маркер поля выделения через средний маркер противоположной стороны, не нажимая при этом клавишу **Ctrl**.

Наклон объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Наклон** на панели свойств.

3 Перетащите маркер наклона ограничивающего блока.

Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.

4 На панели свойств выберите **Применить**.



После масштабирования, наклона или поворота объекта его края могут стать неровными. Поэтому для данных режимов преобразования по умолчанию включена функция сглаживания.



Можно также наклонить объект, указав два значения в полях **Угол наклона** на панели свойств и нажав кнопку **Применить**.

Искажение объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Искажение** на панели свойств.

3 Перетащите маркер искажения ограничивающего блока.

Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.



Для переключения в режим искажения можно также дважды щелкнуть объект. При переходе из одного режима в другой маркеры, окружающие объект, будут изменяться, указывая на активный режим.

Применение перспективы для объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Перспектива** на панели свойств.

3 Перетащите маркер перспективы ограничивающего блока.

Для отмены преобразования дважды щелкните за пределами объекта.



Для переключения в режим перспективы можно также щелкнуть объект три раза. При переходе из одного режима в другой маркеры, окружающие объект, будут изменяться, указывая на активный режим.

Обрезка объектов

Можно обрезать объект для удаления ненужных областей или для изменения его формы. Можно использовать инструмент маски для выбора редактируемой области объекта, которую следует сохранить, а остальные части объекта удалить. Дополнительные сведения см. в разделе «Определение редактируемых областей» на стр. 293.

Обрезка объекта

1 В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните эскиз фона или объекта.

Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

2 Определите редактируемую область выбранного объекта.

3 Нажмите **Объект** ▸ **Обрезать объект по маске**.

Изменение краев объектов

Вид объекта можно изменить, изменив характеристики его краев. Эффект плавного перехода краев объекта в фон можно создать с помощью размытия, удаления бахромы и удаления черных и белых краев. Для выделения определенного объекта на изображении можно сделать его края более четкими, увеличив их резкость. Можно также настроить рамку объекта.

Размытие

Размытие, которое достигается путем постепенного увеличения степени прозрачности крайних пикселей, смягчает края объекта. Можно указать ширину области размывания объекта и необходимый градиент прозрачности.



Для объекта справа применен эффект размытия с целью смягчения его краев.

Удаление бахромы

Объект, созданный на основе редактируемой области, иногда содержит лишние пиксели по краям. Это заметно, если редактируемая область окружена пикселями, отличными по яркости или цвету. При удалении бахромы цвет лишних пикселей замещается цветом объекта, в результате чего создается эффект перетекания объекта в фон.

Удаление черных или белых краев объекта

Черные или белые края размытого изображения можно удалить, сделав крайние пиксели более прозрачными или, наоборот, менее прозрачными.

Повышение резкости

Повышение резкости позволяет выделить края объекта и придать им больше четкости. Для увеличения четкости краев можно задать порог оттенков серого для пикселей, расположенных по краям объекта. Края приобретают четкость по мере того, как пиксели со значениями ниже порога становятся прозрачными, а пиксели со значениями в пределах порога теряют прозрачность.



Справа изображен объект, резкость которого была увеличена с целью выделения его краев и придания им большей четкости.

Изменение вида рамки объекта

Для рамки объекта можно изменить цвет и пороговое значение. В результате изменения порогового значения для рамки меняется положение визуальной границы активного объекта. Можно также изменить цвет рамки объекта для выделения ее на фоне изображения.

Рамку объекта можно скрыть.

Размытие краев объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Размыть края**.
3. Введите значение в поле **Ширина**.
4. В списке **Края** выберите один из следующих пунктов.
   - **Линейные**: прозрачность краев изменяется с равными приращениями от одного края зоны размывания до другого.
   - **Скругленные**: степень прозрачности в начале и в конце зоны размывания меньше степени прозрачности в середине зоны размывания.

   Чтобы увидеть результат в окне изображения, нажмите кнопку **предварительного просмотра** .

Можно также сгладить края области редактирования, нажав кнопку **Маска размытия** на панели свойств.

Удаление бахромы объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Края** ▸ **Удаление бахромы**.
3. Введите значение в поле **Ширина**.

   Чем выше значение, тем более плавный будет цветовой переход от краев объекта к фону.

Удаление черных или белых краев объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Края**, затем выберите один из следующих пунктов.

- **Удалить черное матовое**: крайние пиксели становятся более прозрачными.
- **Удалить белое матовое**: крайние пиксели теряют прозрачность.

Повышение резкости краев объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Края** ▸ **Пороги**.

3 Введите значение от 1 до 255 в поле **Уровень**.

Чем выше значение, тем меньше будет количество полупрозрачных пикселей.

Изменение рамки объекта

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите пункт **Монитор**.

3 Введите значение от 1 до 255 в поле **Установка порога объекта**.
Чем ниже значение, тем больше пикселей объекта будет включено.

4 Откройте меню выбора цвета **Рамка объекта** и щелкните цвет.



При изменении порогового значения рамки объекта меняется обрамленная область, а сам объект остается прежним. Пиксели, не являющиеся абсолютно непрозрачными, могут располагаться за пределами рамки, хотя они и остаются частью объекта.

Скрытие рамки объекта

- Выберите **Объект** ▸ **Показать рамку объекта**.



Скрыть или отобразить рамку объекта можно также с помощью кнопки **Рамка объекта**  на стандартной панели инструментов. Если стандартная панель инструментов не отображается, выберите **Окно** ▸ **Панели** ▸ **Стандартная**.

Добавление теней к объектам

Существует три типа теней: светящаяся, плоская и тень перспективы. Светящиеся тени повторяют силуэт объектов и располагаются по всему периметру; с их помощью создается эффект направленного на объект света. Плоские тени используются для создания эффекта направленного света, поэтому они смещены. Тени перспективы создают эффект трехмерного пространства. Тень можно добавить к любому объекту, в том числе и к тексту.



Слева изображен объект с плоской тенью, справа — с тенью перспективы.

Тени можно создавать и настраивать в окне изображения. Непосредственно в окне изображения можно также изменить цвет, положение, направление и степень прозрачности тени.

Можно применить готовые тени. Готовую тень можно видоизменить, создать пользовательский вариант. Можно, например, изменить направление тени, расстояние от объекта до тени, ее цвет и степень прозрачности. По умолчанию для краев тени используется прямоугольное размытие. Можно выбрать другой тип размытия, например размытость по Гауссу, с помощью которого создается эффект реальной тени. Созданную тень можно скопировать или добавить в заготовки.

При изменении формы или степени прозрачности объекта, имеющего тень, тень также изменяется.

Тень можно в любое время удалить.

Добавление плоской тени или тени с перспективой

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Тень** .
2. Выделите объект.
   Если требуется создать плоскую тень, перетащите курсор от центра объекта.

   Если требуется создать тень перспективы, перетащите курсор от края объекта.

Дополнительные возможности

Изменение цвета тени	Перетащите образец цвета из цветовой палитры на конечный узел на стрелке тени.
Перемещение тени	Перетащите конечный узел на стрелке тени.
Переворот плоской тени от центра объекта или тени перспективы к краю объекта.	Перетащите начальный узел на стрелке тени.
Изменение направления или смещения тени	Перетащите наконечник стрелки тени.
Настройка прозрачности тени	Перетащите треугольный маркер **Прозрачность** на стрелке тени.

Дополнительные возможности

Настройка размытия краев	Перетащите треугольный маркер **Размытие** на стрелке тени. По умолчанию используется прямоугольное размытие, но можно выбрать другой тип в меню выбора **Края размывания**  на панели свойств. Например, размытость по Гауссу создает эффект реальной тени.

Добавление светящейся тени

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Тень** .
2. Выделите объект.
3. На панели свойств выберите одну из следующих заготовок в списке **Заготовка**.
   - **Большое свечение**
   - **Среднее свечение**
   - **Небольшое свечение**

Дополнительные возможности

Изменение цвета тени	Перетащите образец цвета из цветовой палитры на конечный узел на стрелке тени.
Настройка прозрачности тени	Перетащите треугольный маркер **Прозрачность** на стрелке тени.
Настройка размытия краев	Перетащите треугольный маркер **Размытие** на стрелке тени. По умолчанию используется прямоугольное размытие, но можно выбрать другой тип в меню выбора **Края размывания**  на панели свойств. Например, размытость по Гауссу создает эффект реальной тени.

Добавление готовой или созданной пользователем тени

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Тень** .
2. Выделите объект.
3. Выберите заготовку в списке **Заготовка** на панели свойств.
   При изменении заготовки путем добавления каких-либо значений на панели свойств имя заготовки в списке **Заготовка** изменяется на **Настройка**.
4. Откройте меню выбора **Цвет тени** на панели свойств и выберите цвет.
5. На панели свойств введите значения в следующих полях.
   - **Направление тени**: указание угла, под которым тень должна быть расположена по отношению к объекту.
   - **Смещение тени**: указание расстояния, на которое тень должна быть смещена относительно объекта.
   - **Расплывание тени**: указание процента расплывания тени по мере ее удаления от объекта.
   - **Значение растяжения тени**: указание длины тени перспективы.

- **Прозрачность тени**: указание степени прозрачности тени.
- **Размывание краев тени**: позволяет указывать число крайних пикселей тени, которые требуется размыть для создания эффекта мягких краев. По умолчанию используется прямоугольное размытие, но можно выбрать другой тип в меню выбора **Края размывания** на панели свойств. Например, для создания эффекта реальной тени следует выбрать размытость по Гауссу. В меню выбора **Направление размытия** можно выбрать направление размытия пикселей.

Дополнительные возможности

Добавление созданной тени в заготовки	Нажмите кнопку **Добавить заготовку** на панели свойств и введите имя тени в поле **Сохранить заготовку как**.
Укажите смещение и ширину размытия смещения в процентном отношении к размеру тени	В диалоговом окне **Сохранить как заготовку** установите флажок **Относительное значение тени**.

После выбора заготовки можно изменить многие атрибуты тени путем регулировки узлов и треугольных маркеров на стрелке тени.

Копирование тени

1. Выберите объект, для которого требуется применить тень.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Тень**.
3. Нажмите кнопку **Копирование свойств тени** на панели свойств.
4. Щелкните объект, свойства тени которого требуется копировать.

Удаление падающей тени

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Тень**.
2. Выберите объект с тенью.
3. Нажмите клавишу **Delete**.

Удалить тень можно также, выбрав **Нет** в списке **Заготовка** на панели свойств.

Использование масок обрезки

Маска обрезки представляет собой слой, перемещаемый над объектом и позволяющий изменять прозрачность объекта, не внося необратимые изменения в сам объект. Можно создать маску обрезки, на которой показан объект, поэтому можно применить прозрачность к определенным областям объекта. Например, если необходимо показать фон изображения сквозь объект. И наоборот, можно создать маску обрезки, скрывающую объект, поэтому можно применить прозрачность для постепенного отображения только частей объекта. Кроме того, можно преобразовать прозрачность объекта в маску обрезки, чтобы можно было изменить или удалить эффект прозрачности.



Объект в оттенках серого (слева) был наложен на цветной объект (в центре) и маска обрезки была создана на основе объекта в оттенках серого (слева). После выбора маски обрезки инструмент «Краска» использовался для выявления цвета на крыльях бабочки (справа).

В дополнение к этому можно условно удалить ненужную часть объекта, определив редактируемую область для создания маски обрезки. Для получения дополнительных сведений о редактируемых областях см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Если при использовании маски обрезки получены нужные результаты, можно необратимо применить изменения к объекту путем объединения маски обрезки с объектом.

Можно также отключить маску обрезки для показа объекта (с сохранением маски обрезки) или удалить маску обрезки.

Маску обрезки можно также применить к группе объектов.

Изменение прозрачности объекта или группы объектов с использованием маски обрезки

1 Выберите объект или группу объектов.

2 Выберите **Объект** ▸ **Маска обрезки** ▸ **Создать** и нажмите один из следующих пунктов.

- **Отображать все**: создание маски обрезки, открывающей весь объект или группу объектов.
- **Скрывать все**: создание маски обрезки, делающей объект или группу объектов полностью прозрачными.

3 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

4 Выберите цвет в цветовой палитре.

Чтобы уменьшить прозрачность, выберите более светлый цвет, например светло-серый. Выберите более темный цвет, например черный, для применения большего уровня прозрачности.

5 Перетащите курсор в окне изображения.

Изменить можно только активную маску обрезки. Эскиз активной маски обрезки обозначен красной рамкой в окне настройки **Диспетчер объектов**.

Можно также создать маску обрезки, позволяющую показать весь объект или группу объектов. Для этого в окне настройки **Диспетчер объектов** нажмите кнопку **Создать маску обрезки** .

В случае применения маски обрезки к группе объектов можно изменить вид отдельных объектов в области маски обрезки путем их выбора в окне настройки **Диспетчер объектов** и перемещения.

Создание маски обрезки на основе прозрачности объекта

1 Выберите объект или группу объектов, к которым была применена прозрачность.

2 Выберите **Объект** ▸ **Маска обрезки** ▸ **Создать** ▸ **Из прозрачности объекта**.

Удаление редактируемых областей с использованием маски обрезки

1 Выделите объект или группу объектов.

2 В наборе инструментов выберите инструмент «Маска».

3 В окне изображения определите редактируемую область.

4 Выберите **Объект** ▸ **Маска обрезки** ▸ **Создать** и нажмите один из следующих пунктов.

- **Из маски**: скрытие области вокруг редактируемой области.
- **Из инвертированной маски**: скрытие редактируемой области и отображение только области вокруг редактируемой области.

Можно также создать маску обрезки, позволяющую показать весь объект или группу объектов. Для этого в окне настройки **Диспетчер объектов** нажмите кнопку **Создать маску обрезки** .

Объединение маски обрезки с объектом или группой обрезки

1 Выберите объект или группу объектов, к которым применена маска обрезки.

2 Выберите **Объект** ▸ **Маска обрезки** ▸ **Объединить**.

Отключение маски обрезки

1 Выберите объект или группу объектов, к которым применена маска обрезки.

2 Выберите **Объект** ▸ **Маска обрезки** ▸ **Отключить**.

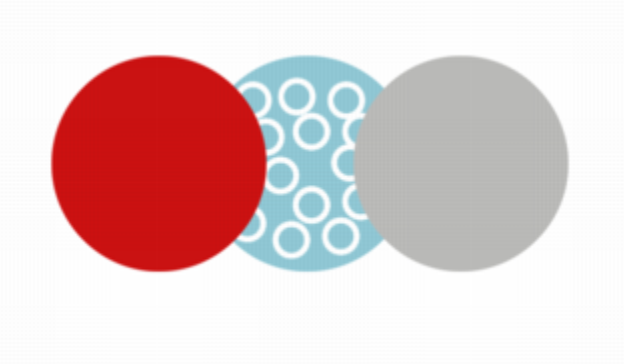
Удаление маски обрезки

1 Выберите объект или группу объектов, к которым применена маска обрезки.

2 Выберите **Объект** ▸ **Маска обрезки** ▸ **Удалить**.

Обеспечение защиты области вокруг объекта

Можно защитить область вокруг объекта, чтобы вносимые изменения применялись только к выделенному объекту. Например, можно применить мазки кисти к объекту, исключив возможность случайного попадания краски за границы объекта.



Область вокруг синего круга защищена. Поэтому мазки кисти в виде белых пузырьков не применяются к красному и серому кругам.

Защита области вокруг объекта

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

2 В окне настройки **Диспетчер объектов** щелкните объект.

3 Нажмите кнопку **Заблокировать прозрачность** .



Связывание и встраивание объектов

Связывание и встраивание объектов (OLE) является способом обмена данными между приложениями. С помощью OLE можно выбирать объекты или целые файлы в приложении, называемом исходным приложением, и перемещать их в другое приложение, называемое конечным приложением.

Можно свободно перемещать объекты и файлы между приложениями, если они поддерживают OLE. При связывании размер файла возрастает, но этот способ полезен в случаях, когда необходимо использовать объект или файл в нескольких файлах. Для изменения всех экземпляров объекта или файла необходимо лишь изменить объект в исходном приложении. Связывание также полезно, если конечное приложение не напрямую поддерживает файлы, созданные в исходном приложении. Встраивание подходит в тех случаях, когда необходимо включить все объекты в один файл. Встроенные объекты не связаны с исходным файлом, поэтому в результате в конечном приложении создается файл меньшего размера.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Вставка связанных или встроенных объектов в другое приложение» (стр. 461)
- «Редактирование связанных или встроенных объектов» (стр. 462)

Вставка связанных или встроенных объектов в другое приложение

Corel PHOTO-PAINT позволяет создавать объекты OLE, которые можно вставлять в другие приложения. Объект можно связать, скопировав его из Corel PHOTO-PAINT и вставив в другое приложение. Можно также встроить объект из Corel PHOTO-PAINT в другое приложение в качестве объекта OLE.

Вставка связанного объекта

1. В Corel PHOTO-PAINT выберите объект.
   Убедитесь, что файл сохранен.
2. Выберите пункт **Правка** ▸ **Копировать**.
3. В конечном приложении выберите пункт **Правка** ▸ **Специальная вставка**.
4. Выберите параметр **Вставить связь**.

Вставка встроенного объекта

1. В Corel PHOTO-PAINT выберите объект.
2. Перетащите выбранный объект в окно конечного приложения.



При вставке встроенного объекта путем перетаскивания необходимо, чтобы окна и Corel PHOTO-PAINT, и конечного приложения отображались.

При перетаскивании объекта из одного приложения в другое он удаляется в исходном приложении и копируется в конечное приложение. Если необходимо сохранить копию объекта в Corel PHOTO-PAINT, удерживайте кнопки **Ctrl** + **Shift** во время перетаскивания.

Редактирование связанных или встроенных объектов

Существует возможность редактирования связанного или встроенного объекта, созданного в Corel PHOTO-PAINT и вставленного в другое приложение в качестве объекта OLE. Связанный объект можно отредактировать путем изменения исходного файла этого объекта в Corel PHOTO-PAINT. Все изменения, внесенные в исходный файл, автоматически применяются и для связанного объекта.

Редактирование связанного или встроенного объекта

1. Дважды щелкните связанный или встроенный объект, чтобы запустить Corel PHOTO-PAINT.
2. Отредактируйте объект.
3. Сохраните изменения.
4. Закройте Corel PHOTO-PAINT.
5. Вернитесь к окну активного приложения, чтобы просмотреть изменения.



Связанные или встроенные объекты можно также редактировать, запустив Corel PHOTO-PAINT и напрямую открыв файл.

Текст

Создание и форматирование текста..... 465

Управление шрифтами..... 485

Работа с текстом на разных языках.....495



Создание и форматирование текста

В приложении Corel PHOTO-PAINT можно добавлять текст к изображениям и создавать интересные текстовые эффекты. Текст можно также перемещать, редактировать и форматировать. Текст можно расположить вдоль неровной линии, или пути. Можно даже выполнить захват шрифта из какого-либо источника и идентифицировать его, чтобы в дальнейшем снова использовать его в своих иллюстрациях. Если на компьютере установлена операционная система с поддержкой азиатских языков, можно воспользоваться функциями форматирования азиатского текста, доступными в приложении Corel PHOTO-PAINT. Для получения сведений см. раздел «Работа с азиатским и ближневосточным текстом» на стр. 496.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Добавление и выбор текста» (стр. 465)
- «Добавление цвета в текст» (стр. 467)
- «Форматирование текста» (стр. 468)
- «Работа с возможностями шрифтов OpenType» (стр. 470)
- «Вставка специальных символов, знаков и глифов» (стр. 476)
- «Кернинг, смещение и поворот текста» (стр. 480)
- «Выравнивание текста» (стр. 481)
- «Регулировка интервала между строками, символами и словами» (стр. 481)
- «Сглаживание текста» (стр. 482)
- «Расположение текста вдоль пути» (стр. 482)
- «Работа с текстом из прежних версий» (стр. 484)

Добавление и выбор текста

Текст можно добавить для улучшения изображения. Для текста можно указать шрифт, размер и способ выравнивания, а также межстрочный интервал и интервал между символами.



Текст создается с помощью инструмента Текст.

По умолчанию текст создается как объект. Поэтому его можно перемещать, изменять его размер, масштабировать, поворачивать, переворачивать, наклонять, искажать и применять для него перспективу. Однако при добавлении, удалении и редактировании текстовых символов эффекты искажения и перспективы теряются. Для получения дополнительных сведений о работе с объектами см. раздел «Работа с объектами» на стр. 425. Текст можно также отобразить в виде редактируемой области маски. Для получения дополнительных сведений о создании редактируемых областей см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

Кроме того, можно изменить цвет текста с помощью заливки или закрашивания. К тексту можно применить узорную и текстурную заливки.

К тексту можно применять кернинг, а также смещать и поворачивать. Для получения дополнительных сведений см. раздел «Кернинг, смещение и поворот текста» на стр. 480.

Добавление текста

1. Выберите инструмент **Текст** .
2. Выберите шрифт в списке **Шрифт** на панели свойств.
3. Выберите размер шрифта в списке **Размер шрифта** на панели свойств.
4. Щелкните в окне изображения и введите текст.

Текст можно представить в виде редактируемой области, выбрав его с помощью инструмента **Текст** и нажав кнопку **Создать маску** на панели свойств. При этом будет создана редактируемая область в форме текста, для которой можно применять эффекты.

Выбор текста для изменения

1. Выберите инструмент **Текст** .

2 Наведите указатель на текст и держите, пока он не примет форму курсора.

3 Выделите текст.

Добавление цвета в текст

Можно быстро изменить цвет заливки и абриса текста. Можно изменить цвет заливки, абриса и фона текста. Кроме того, отображение текста можно изменить путем его окрашивания. Благодаря этому в текст можно добавлять различные эффекты.



Текст можно залить узором или текстурой.

Изменение цвета текста

1 Выберите инструмент **Текст** .

2 Наведите указатель на текст и держите, пока он не примет форму курсора.

3 Выделите текст.

4 В области управления цветом дважды щелкните образец **Цвет переднего плана** и выберите цвет.

Закрашивание текста

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .

2 Выберите текстовый объект.

3 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Обработать как объект**.

4 В области управления цветом дважды щелкните образец **Цвет переднего плана** и выберите цвет.

5 В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** .

6 На панели свойств установите необходимые параметры инструмента.

7 Перетащите курсор вдоль текста.

Перед закрашиванием убедитесь в правильности набора текста, поскольку при добавлении, удалении или редактировании текстовых символов эффекты закрашивания теряются.

Заливка текста

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .

2 Выберите текстовый объект.

3 В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка** .

4 На панели свойств установите необходимые параметры инструмента.

5 Щелкните текстовые символы, которые требуется залить.

Щелкать следует точно по символу; в противном случае заливка будет применена ко всему изображению. Для отмены ненужной заливки выберите **Правка** ▸ **Отменить заливку цветом**.



Перед закрашиванием убедитесь в правильности набора текста, поскольку при добавлении, удалении или редактировании текстовых символов эффекты закрашивания теряются.



Текстовый символ можно легко увеличить, выбрав инструмент **Масштаб** в наборе инструментов и перетащив курсор на изображении, чтобы заключить текстовый символ в рамку.

Текст можно представить в виде редактируемой области, выбрав объект текста с помощью инструмента **Текст** и нажав кнопку **Создать маску** на панели свойств. В результате будет создана редактируемая область в форме текста, для которой можно применять заливки.

Форматирование текста

Corel PHOTO-PAINT позволяет форматировать текст для улучшения его вида. Можно изменить такие атрибуты шрифта, как стиль и размер. Текст можно подчеркнуть, перечеркнуть или провести черту сверху. Кроме того, можно изменить расположение и отображение символов на подстрочный или надстрочный, что особенно полезно, если в рисунке имеется научное представление. Можно также изменить регистр текста.

Если доступен шрифт OpenType, поддерживающий подстрочное, надстрочное или заглавное начертание, можно применить возможности OpenType. Однако если выбрать шрифт, в том числе шрифт OpenType, который не поддерживает эти возможности, можно применить синтезированную версию символов, которую Corel PHOTO-PAINT формирует путем изменения характеристик стандартных символов шрифта. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с возможностями шрифтов OpenType» на стр. 470.

К выбранным символам можно добавлять линии подчеркивания, зачеркивания и надчеркивания.

Изменение атрибутов шрифта

1 С помощью инструмента **Текст** выделите текст.

2 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.

3 В окне настройки **Свойства текста** выполните одно из заданий, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор шрифта	Выберите шрифт в списке **Шрифт**.
Настройка размера шрифта	Введите значение в поле **Размер шрифта**.
Изменение стиля шрифта	Выберите параметр в списке **Стиль шрифта**.



Шрифт можно также выбрать в списке **Шрифт** на панели свойств.

Для изменения стиля шрифта выделенного текста можно также нажать кнопку **Жирный** B или **Сделать курсивом** *I* на панели свойств.

Подчеркивание, перечеркивание текста или проведение черты над текстом

1. С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** символов щелкните стрелку раскрывающегося списка дополнительных параметров.
4. Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Подчеркивание текста	Нажмите кнопку «Подчеркивать» и выберите в списке необходимый параметр.
Проведение линии через текст	Нажмите кнопку «Зачеркнутый символ» и выберите в списке необходимый параметр.
Проведение линии над текстом	Нажмите кнопку «Надчеркивание символа» и выберите в списке необходимый параметр.



К выделенному тексту можно добавить одну подчеркивающую линию, нажав кнопку **Подчеркивание** U на панели свойств.

Добавление надстрочного или подстрочного текста

1. С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** выберите один из следующих параметров в списке «Положение».
   - **Нет**: отключение всех функций в списке.
   - **Надстрочный (авто)**: применение возможности OpenType, если шрифт поддерживает ее, или применение синтезированной версии, если шрифт не поддерживает надстрочное начертание.
   - **Подстрочный (авто)**: применение возможности OpenType, если шрифт поддерживает ее, или применение синтезированной версии, если шрифт не поддерживает подстрочное начертание.
   - **Надстрочный (синтезированный)**: применение синтезированной версии надстрочного начертания, которое выглядит так же, как и в предыдущих версияхCorel PHOTO-PAINT
   - **Подстрочный (синтезированный)**: применение синтезированной версии подстрочного начертания, которое выглядит так же, как и в предыдущих версияхCorel PHOTO-PAINT

Некоторые шрифты OpenType могут содержать возможности, которые не поддерживаются. Например, надстрочное и подстрочное начертания могут быть доступны, но не применимы. В случае применения одного из таких шрифтов OpenType программа Corel PHOTO-PAINT не поддерживает синтезированную версию надстрочного и подстрочного начертаний

Изменение регистра текста

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** выберите один из следующих параметров в списке **Прописные**.
   - **Нет**: отключение всех функций в списке.
   - **Все прописные**: замена символов нижнего регистра на их эквиваленты верхнего регистра.
   - **Буквица** — применяет возможности шрифта OpenType, если шрифт поддерживает их.
   - **Капители (автоматически)** — применяет возможности шрифта OpenType, если шрифт поддерживает их.
   - **Все капители** — заменяет символы на символы верхнего регистра, уменьшенного масштаба.
   - **Капители из прописных** — применение возможностей OpenType, если шрифт поддерживает их.
   - **Капители (синтезированные)** — применяет синтезированную версию **капителей**, отображаемых так же, как и в предыдущих версиях Corel PHOTO-PAINT.

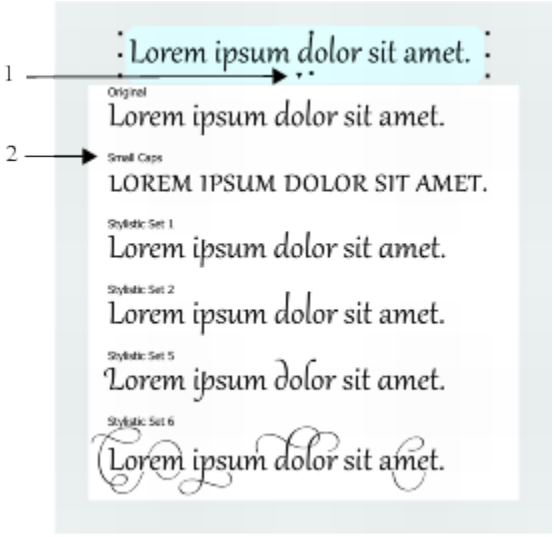
Если выбранный шрифт не является шрифтом OpenType, но поддерживает стили прописных букв, программа Corel PHOTO-PAINT предоставляет синтезированную версию капителей.

Некоторые шрифты OpenType могут содержать возможности, которые не поддерживаются.

Работа с возможностями шрифтов OpenType

Corel PHOTO-PAINT поддерживает шрифты OpenType, что позволяет воспользоваться преимуществами их дополнительных типографских возможностей. Шрифты OpenType позволяют выбрать альтернативное представление для отдельного символа или последовательности символов, называемое глифом. Например, можно выбрать альтернативные глифы для чисел, дробей или наборов лигатур.

Команды и параметры OpenType доступны в области «Символ» панели настройки **Свойства текста**. Установив флажок «Интерактивный OpenType», можно также настроить Corel PHOTO-PAINT на оповещение о доступных для применения возможностях OpenType. Если доступны возможности OpenType, ниже выбранного текста появится стрелка индикатора. Щелкните индикатор, чтобы открыть список самых популярных возможностей OpenType, которые доступны для выбранного текста.



Щелчок по стрелке индикатора «Interactive OpenType» (1) открывает список самых популярных возможностей OpenType, которые доступны для выбранного текста.

Спецификация шрифтов OpenType совместно разработана компаниями Apple и Microsoft. Шрифты OpenType, основанные на кодировке Юникод, расширяют возможности прежних технологий шрифтов. Шрифты OpenType обладают следующими важными преимуществами:

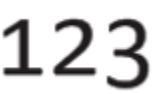
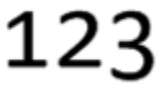
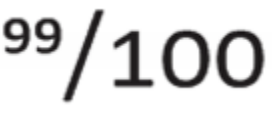
- поддержка различных платформ (Windows и Mac)
- расширенные наборы символов, обеспечивающие улучшенную языковую поддержку и расширенные типографские функции;
- сосуществование со шрифтами Type 1 (PostScript) и TrueType
- поддержка более крупных пределов для глифов (64k).

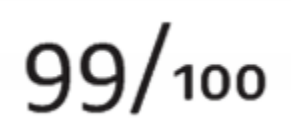
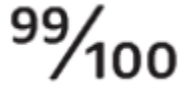
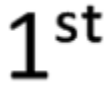
функции OpenType

В следующей таблице содержится описание возможностей OpenType, доступных для применения в Corel PHOTO-PAINT при условии, что эти возможности поддерживаются шрифтом.

Кроме того, Corel PHOTO-PAINT также предоставляет синтезированные версии некоторых прописных букв и положений для шрифтов OpenType. Например, если шрифт не поддерживает какую-либо возможность, такую как капители, Corel PHOTO-PAINT создает свою собственную версию глифа путем масштабирования шрифта.

Функция OpenType	Описание	Пример
Прописные	Изменяет регистр текста, что удобно использовать для вставки заголовков и сокращений.	LOREM
Положение	Можно отобразить символы в надстрочном или подстрочном начертании, что удобно для вставки сносок или математических символов. Если выбранный шрифт OpenType не поддерживает подстрочное и надстрочное начертание или используется другой тип шрифта	Lore^{m}

Функция OpenType	Описание	Пример
	(не OpenType), можно применить синтезированный глиф.	
Стили нумерации	Предоставляет возможности для контроля отображения числовых значений.	См. примеры ниже
Стили нумерации — пропорциональное выравнивание	Отображает числовые значения переменной ширины, что лучше всего подходит для вставки числовых значений в основной текст. Однако числовые значения обладают постоянной высотой, которая в общем случае соответствует высоте заглавных букв.	
Стили нумерации — выравнивание в таблице	Отображает числовые значения одинаковой ширины, интервала и высоты, что удобно использовать для выравнивания текста и его отображения в таблице.	
Стили нумерации — пропорциональный старый стиль	Отображает числовые значения переменной ширины и высоты. Стиль лучше всего подходит для перетекающих числовых значений и текста со смешанным регистром.	
Стили нумерации — табличный старый стиль	Отображает числовые значения одинаковой ширины, но переменной высоты.	
Рациональные дроби	Использует косую черту для отображения дробной части числового значения. Количество доступных дробей зависит от конкретного шрифта. Данную возможность следует применять только к числовым значениям, которые необходимо представить вместе с дробной частью.	См. примеры ниже
Рациональные дроби — числитель дроби	Отображает числитель дроби, например 456/, в виде глифа дроби. Это удобно при отображении нестандартных дробей, таких как 456/789. Для отображения нестандартных дробей следует	

Функция OpenType	Описание	Пример
	использовать числитель дроби совместно со знаменателем дроби.	
Рациональные дроби — знаменатель	Отображает знаменатель, например /789, в виде глифа знаменателя. Это удобно при отображении нестандартных дробей, таких как 456/789. Для отображения нестандартных дробей следует использовать знаменатель дроби совместно с числителем дроби.	
Рациональные дроби — рациональные дроби	Отображает стандартные дроби в виде глифов дробей.	
Рациональные дроби — альтернативное представление	Отображает дроби с помощью горизонтальной линии раздела, а не наклонной или косой черты.	
Порядковые числительные	Отображает порядковые числительные с помощью числа и суффикса в надстрочном начертании. Например, можно отобразить «первый» как 1-ый или «второй» как 2-ой. Данную функцию следует применять только к тексту, который необходимо представить в виде порядковых числительных.	
Перечеркнутый ноль	Отображает нули с диагональной косой чертой, которая позволяет легче отличить их от буквы О. Данная функция полезна для использования отображения числовых значений в финансовых отчетах.	
Орнаменты	Заменяет символ на орнамент, созданный разработчиком шрифта, чтобы соответствовать стилю шрифта.	
Стилистические варианты начертания	Применяет к символам альтернативные стили начертания.	

Функция OpenType	Описание	Пример
Стилистические наборы	Применяет к выбранному тексту альтернативные стили начертания.	
Варианты орнаментов	Вставляет декоративные символы каллиграфического типа.	
Контекстные начертания	Позволяет точно настроить текст с помощью альтернативных начертаний одиночного символа или последовательности символов с учетом их смежных символов. Например, можно применить эту функцию к тексту на основе сценария, чтобы сделать отображение более естественным.	Недоступно
Формы с учетом регистра	Смещает положение знаков препинания, чтобы выровнять их с прописными буквами или числовыми значениями.	Недоступно
Стандартные лигатуры	Заменяет пару символов (или последовательность символов) на один глиф, который называется лигатурой. Многие шрифты OpenType содержат стандартные лигатуры для таких сочетаний символов, как fi, fl, ff, ffi и ffl. Они предназначены для улучшения читабельности текста.	
Дополнительные лигатуры	Заменяет нестандартные сочетания символов на лигатуры. Дополнительные лигатуры созданы для декоративных целей и не поддерживаются подавляющим большинством шрифтов OpenType.	
Контекстные лигатуры	Вставляет глиф, который наилучшим образом подходит расположенным рядом символам. Контекстные лигатуры предназначены для улучшения читабельности за счет регулировки расстояния между символами лигатуры.	Недоступно

Функция OpenType	Описание	Пример
Канонические лигатуры	Заменяет пару символов или последовательность символов на лигатуру, основанную на каноническом использовании. Канонические лигатуры созданы для декоративных целей и не поддерживаются подавляющим большинством шрифтов OpenType. Наиболее часто используются канонические лигатуры, представляющие собой сочетание буквы s с другим буквами, например sh si sl ss и st.	Недоступно
Канонические формы	Заменяет современные символы на символы, которые широко использовались в исторических документах. Канонические формы полезны для воссоздания исторических текстов.	Недоступно

Применение возможностей OpenType к тексту

1. С помощью инструмента **Текст** выделите символ или последовательность символов.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В области **Свойства текста** окна настройки Свойства символов нажмите кнопку OpenType и выберите необходимый вариант в списке.

Некоторые шрифты OpenType могут содержать возможности, которые не поддерживаются.

Отображение индикатора возможностей OpenType

- Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов и нажмите кнопку **Интерактивный OpenType** на панели свойств.

  Если для выбранного текста доступны возможности OpenType, ниже текста отображается стрелка ▼.

Дополнительные возможности

Просмотр списка наиболее популярных возможностей OpenType	Нажмите стрелку ▼ ниже текста.
Применение возможностей OpenType к выбранному тексту	Наведите курсор мыши на требуемый параметр в списке возможностей OpenType и щелкните параметр.

Вставка специальных символов, знаков и глифов

С помощью окна настройки **Вставка символа** можно найти и вставить специальные символы, знаки и глифы (разновидности отдельных символов или сочетаний символов), принадлежащие шрифтам OpenType.

Фильтрация

По умолчанию отображаются все символы, знаки и глифы, содержащиеся в шрифте, однако можно отфильтровывать поднаборы символов для отображения только нужных символов. Например, можно отобразить только символы валюты или цифры, а также только кириллические знаки и символы.

Символы, включенные в шрифт, упорядочены по следующим категориям:

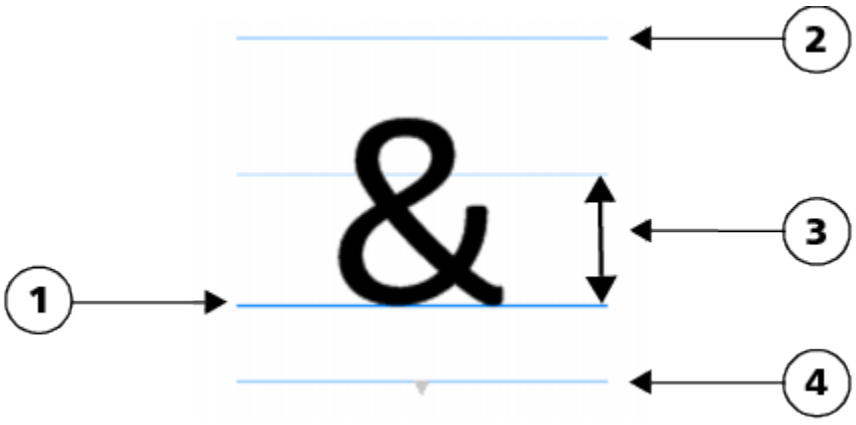
- **Общие** — категория включает стрелки, валюты, математические символы, числа, знаки препинания и разделители, а также символы и знаки препинания китайского, корейского и японского языков.
- **Рукописные символы** — категория включает рукописные символы, поддерживаемые выбранным шрифтом, например латинские, греческие, кириллические рукописные шрифты, а также рукописные символы хираганы, катаканы, хана, арабского языка и иврита.
- **OpenType** — категория включает возможности OpenType, предоставляемые выбранным шрифтом, как то стандартные и дискретные лигатуры, дроби, альтернативные виды аннотаций и многое другое. Для получения дополнительных сведений о возможностях OpenType см. раздел «Работа с возможностями шрифтов OpenType» на стр. 470.

Шрифты OpenType

Окно настройки **Вставить символ** идеально подходит для просмотра и применения возможностей шрифтов OpenType. В представлении по умолчанию отображается список символов, в которых группируются глифы отдельных символов. Кроме того, можно отобразить более длинный список, в котором представлены доступные глифы.

Просмотр положения символа

Каждый выбранный символ отображается на фоне синих линий, которые позволяют оценить положение символа относительно базовой линии текста.



1) базовая линия текста

2) верхняя линия строчных букв

3) x-высота шрифта

4) нижняя линия строчных букв

Недавно использованные специальные символы

Список недавно использованных специальных символов пригодится для копирования символов, которые используются чаще всего. В списке содержатся атрибуты шрифта, относящиеся к недавно использованным символам, а также любые использованные возможности OpenType. Этим списком можно управлять, удаляя больше ненужные символы.

Добавление специального знака, символа или глифа

1. С помощью инструмента **Текст** A щелкните в том месте, в котором требуется добавить специальный символ.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Вставка символа**.
3. В окне настройки **Вставка символа** выберите шрифт в списке **Шрифт**.
4. Дважды щелкните символ в списке **Символ и глиф**.
   Если невозможно найти нужный символ, откройте список **Фильтр символов** и установите флажок **Весь шрифт**.

Дополнительные возможности

Копирование символа	Щелкните символ в списке **Символ и глиф** и выберите пункт **Копировать**.
Просмотр сведений о выбранном символе	Нажмите кнопку со стрелкой ▼ в нижней части списка **Символ и глиф** для просмотра любых следующих применимых атрибутов: название символа, идентификатор, номер Юникод, сочетание клавиш для вставки символа, название возможности OpenType, язык для глифов, который может отображаться надлежащим образом только в определенном языке.
Увеличение и уменьшение масштаба	Переместите регулятор **Масштаб**. Чтобы увеличить или уменьшить масштаб с предварительно установленным приращением, нажимайте кнопки масштаба справа и слева от регулятора **Масштаб**.
Переход к специальному символу с помощью кода Alt	Щелкните список **Символ и глиф**, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и введите код Alt, соответствующий нужному символу.
Переход к символу	Нажмите соответствующую клавишу на клавиатуре.

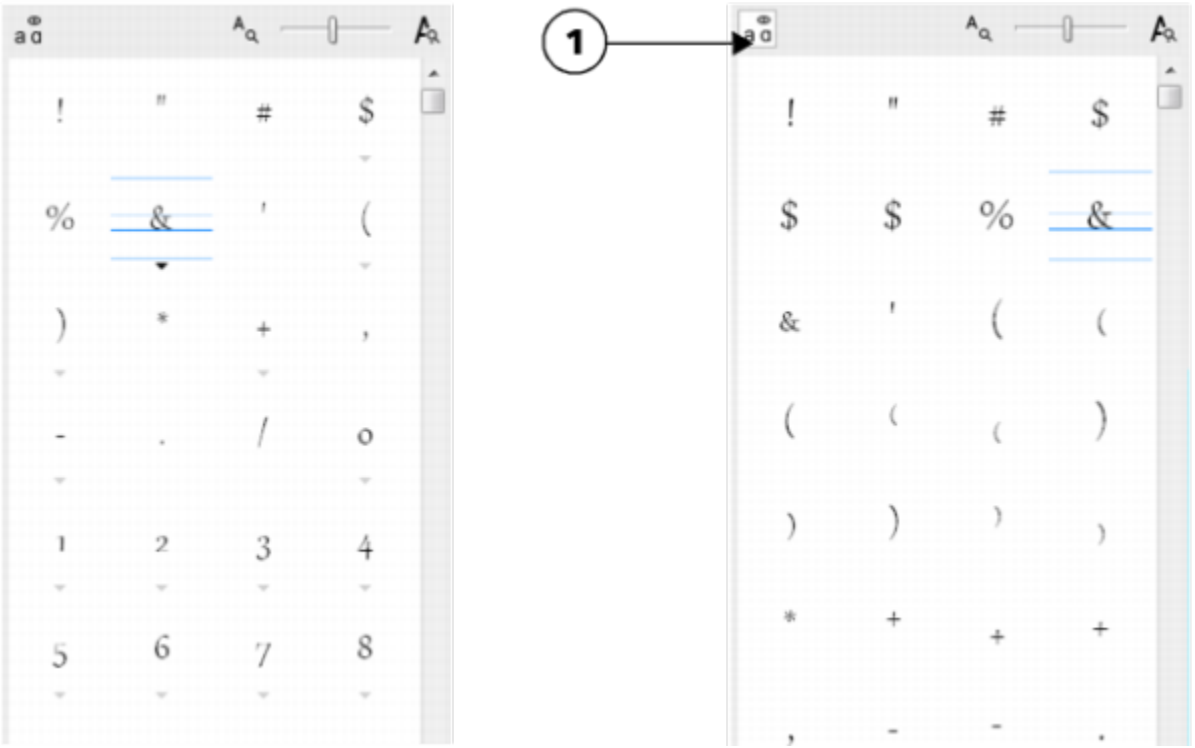
Фильтрация специальных символов, знаков и глифов

1. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Вставка символа**.
2. В окне настройки **Вставка символа** выберите шрифт в списке **Шрифт**.
3. Откройте список **Фильтр символов** и установите флажки напротив поднаборов символов, которые следует отобразить.
4. Нажмите кнопку **Закрыть**.

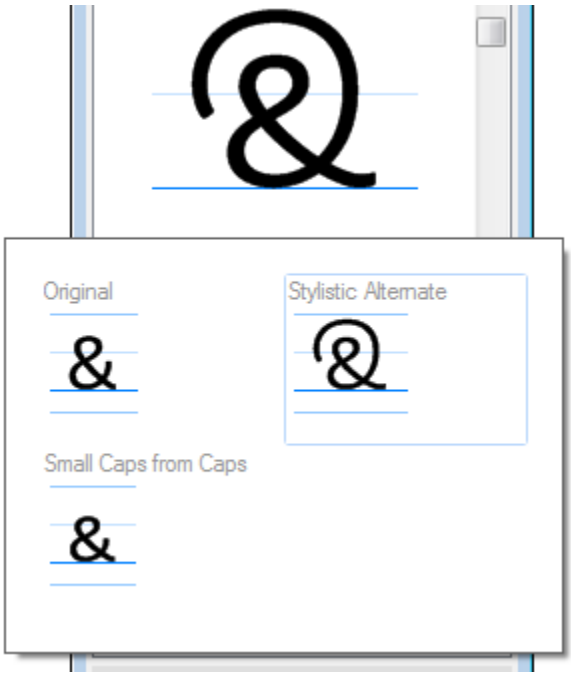
Чтобы просмотреть глифы возможностей OpenType

1. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Вставка символа**.
2. В окне настройки **Вставка символа** выберите шрифт OpenType в списке **Шрифт**.
3. Откройте список **Фильтр символов** и в области **OpenType** включите флажки напротив доступных возможностей OpenType.
4. Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы отобразить список, включающий группированные глифы, убедитесь, что кнопка **Показать все глифы** не нажата. Чтобы просмотреть все глифы в группе, щелкните символ, затем щелкните индикатор возможности OpenType. Щелкните глиф для его отображения в списке **Символы и глифы**.
- Чтобы отобразить расширенный список, который включает все доступные глифы, нажмите кнопку **Показать все глифы**



Слева: Изображенные под отдельными символами серые стрелки указывают на доступность дополнительных глифов. Справа: При нажатии кнопки Показать все глифы (1) можно просмотреть доступные глифы.



Просмотр сгруппированных глифов

Кнопка **Показать все глифы** недоступна для шрифтов, которые не поддерживают возможности OpenType.

Некоторые глифы, доступные благодаря возможностям OpenType, различаются в зависимости от контекста их использования и не могут отображаться в окне настройки **Вставить символ**. Можно просмотреть и вставить некоторые глифы в окне документа с помощью параметра интерактивного OpenType. Для получения дополнительных сведений «Отображение индикатора возможностей OpenType» на стр. 475.

Работа со списком недавно использованных специальных символов

1 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Вставка символа**.

2 В списке недавно использованных специальных символов можно выполнить любое из действий, приведенных в следующей таблице.

Цель	Действие
Просмотр шрифта и атрибутов OpenType, относящихся к символу	Наведите курсор на символ.
Копирование символа из списка	Щелкните правой кнопкой мыши слой и выберите пункт **Копировать**.
Удаление символов из списка	Щелкните правой кнопкой мыши символ, затем выберите пункт **Удалить** или **Удалить все**.

Кернинг, смещение и поворот текста

К тексту можно применить кернинг, который позволяет настроить расстояние между отдельными символами в выбранном тексте. Кернингом называется изменение расположения двух символов, чтобы отрегулировать оптический пробел между ними. Например, кернинг часто применяют, чтобы уменьшить интервал между такими символьными парами как AW, WA, VA или TA. Такие символьные пары называют парами для кернинга. Кернинг позволяет улучшить читаемость текста. После применения кернинга буквы начинают выглядеть более сбалансировано и пропорционально, особенно при использовании шрифта больших размеров.

Внешний вид текста можно изменить путем смещения символов по вертикали или горизонтали, при этом изменяется положение выбранных символов относительно расположенных рядом символов. Кроме того, символы можно поворачивать, указав угол поворота.

Применение кернинга для текста

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** введите значение в поле **Кернинг**.

Смещение символов

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** выполните одно из заданий, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Сдвиг символов по горизонтали	Введите значение в поле **Смещение символов по горизонтали**.
Сдвиг символов по вертикали	Введите значение в поле **Смещение символов по вертикали**.

При вводе положительных горизонтальных значений символы смещаются вправо; при вводе отрицательных горизонтальных значений символы смещаются влево. При вводе положительных вертикальных значений символы смещаются вверх; при выборе отрицательных вертикальных значений символы смещаются вниз.

Вращение текста

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** введите значение в поле **Угол символа**.

Выравнивание текста

Текстовый объект можно выровнять по горизонтали относительно его ограничивающего блока. Если символы не смещены по горизонтали и не применяется выравнивание, то получается результат, как при выравнивании по левому краю.

Изменение выравнивания текста

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.

2 Нажмите кнопку **Выравнивание текста** на панели свойств и выберите один из следующих параметров.
- Нет — применение варианта выравнивания по умолчанию.
- Слева — выравнивает текст по левой стороне текстового фрейма или ограничивающего блока фигурного текста.
- По центру — задает выравнивание текста по центру в пределах текстового фрейма.
- Справа — выравнивает текст по правой стороне текстового фрейма или ограничивающего блока фигурного текста.
- По ширине — выравнивание текста, кроме последней строки, по левой и правой сторонам текстового фрейма.
- Полное — выравнивание текста, в том числе последней строки, по левой и правой сторонам текстового фрейма.



Кроме того, текст можно выровнять нажатием кнопок выравнивания в окне настройки **Свойства текста**.

Регулировка интервала между строками, символами и словами

Можно изменить интервал между строками текста, который также называется междустрочие или «межстрочный интервал». При изменении междустрочия для фигурного текста применяется интервал между строками текста, разделенными принудительным возвратом каретки.

Можно изменить интервал между символами (также называется межбуквенным интервалом) в целом блоке текста. Например, в выровненном по ширине блоке текста может образоваться чрезмерное расстояние между символами, что создает визуальный дисбаланс. Для улучшения читабельности можно уменьшить интервал между символами. Можно также настроить интервал между словами.

Настройка межстрочного интервала

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.

2 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.

3 В окне настройки **Свойства текста** выберите один из следующих параметров в списке **Единицы интервала по вертикали**.
- **Процент высоты символов** — позволяет использовать процентное значение относительно высоты символов.
- **Точки** — позволяет использовать единицу измерения «точки».
- **Процент размера в пунктах** — позволяет использовать процентное значение относительно размера символов в пунктах.

4 Введите значение в поле **Межстрочные интервалы**.

Настройка интервала между символами

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.

2 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.

3 В окне настройки **Свойства текста** введите значение в поле **Интервал между символами**.

Настройка интервала между словами

1 С помощью инструмента **Текст** выделите текст.

2 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.

3 В окне настройки **Свойства текста** введите значение в поле **Интервал между словами**.

Сглаживание текста

Сглаживание используется для создания сглаженного представления текста. Сглаживание позволяет улучшить разборчивость текста на экране, особенно текста, написанного шрифтом небольшого размера. Сглаживание применяется по умолчанию при добавлении текста на изображение. Однако можно удалить сглаживание текста.

Применение сглаживания текста

1 Выберите текст с помощью инструмента **Текст** .

2 На панели свойств в списке **Сглаживание текста** выберите один из следующих параметров.

- **Программный**: создание менее контрастного текста с сохранением формы шрифта.
- **Аппаратный**: создание очень четкого текста.

Удаление сглаживания текста

1 Выберите текст с помощью инструмента **Текст** .

2 На панели свойств в списке **Сглаживание текста** выберите **Нет**.

Расположение текста вдоль пути

После создания пути можно расположить вдоль него текст, чтобы придать ему определенную форму. После расположения текста вдоль пути можно настроить положение текста относительно этого пути. Например, можно расположить текст с внутренней или внешней стороны пути, можно настроить расстояние между текстом и путем.

Текст можно представить в виде объекта, чтобы отделить его от пути; при этом текст сохранит форму пути, вдоль которого он был расположен. Чтобы отделить текст от пути, не сохраняя при этом его форму, выпрямите текст. Для получения дополнительных сведений о создании путей см. раздел «Создание путей» на стр. 317.

Расположение текста вдоль пути

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .

2 Выделите текст.

3 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Текст вдоль пути**.

4 Щелкните путь в том месте, где должен начинаться текст.



Для расположения текста вдоль пути можно также выбрать инструмент **Текст** , навести указатель на текст и щелкнуть в том месте, где текст должен начинаться. При наведении указателя на путь форма указателя изменяется. Когда это произойдет, можно щелкнуть и ввести текст.



Можно создать текст вдоль пути.

Настройка расположения текста вдоль пути

1 Выберите текст с помощью инструмента **Текст** A.

2 На панели свойств выберите параметр в любом из следующих списков.
- **Ориентация текста** — задает ориентацию текста.
- **Вертикальное расположение** — задает расположение текста по вертикали.
- **Размещение текста** — задает размещение текста.
- **Расстояние до пути** — задает расстояние между текстом и путем.
- **Смещение** — задает положение текста по горизонтали.

Если требуется переместить текст на другую сторону пути, нажмите кнопку **Размещение с другой стороны** A на панели свойств.

Для изменения настроек текста можно также выделить его с помощью инструмента **Выбор объекта** , выбрать режим на панели свойств и перетащить маркеры выделения в окне изображения.

Представление текста в виде объекта

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .

2 Выделите текст.

3 Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Обработать как объект**.

Текст можно представить в виде редактируемой области, выбрав объект текста с помощью инструмента **Текст** и нажав кнопку **Создать маску** на панели свойств. В результате будет создана редактируемая область в форме текста, которую можно изменять.

Выпрямление текста

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Указатель** .
2. Выделите текст.
3. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Выпрямить текст**.

Работа с текстом из прежних версий

Если открыть документ с текстом, который был создан в предыдущей версии Corel PHOTO-PAINT, например Corel PHOTO-PAINT X5, необходимо обновить текст в старом стиле, прежде чем применять текстовые возможности OpenType. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с возможностями шрифтов OpenType» на стр. 470.

Обновление текста из прежних версий

1. Откройте документ, содержащий текст из предыдущих версий приложения.
   Панель инструментов **Обновление** отображается в верхней части окна изображения.
2. Нажмите кнопку **Обновить**.
   Чтобы отменить обновление, щелкните **Отменить** на панели инструментов **Обновление**. Однако после внесения изменений в обновленный текст этот параметр становится недоступным.

Кроме того, текст можно обновить старый текст, нажав кнопку **Обновить** в окне настройки **Свойства текста**.



Управление шрифтами

Corel PHOTO-PAINT можно управлять шрифтами и просматривать их.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Просмотр шрифтов» (стр. 485)
- «Фильтрация шрифтов» (стр. 487)
- «Поиск шрифтов» (стр. 488)
- «Приобретение дополнительных шрифтов» (стр. 490)
- «Идентификация шрифтов» (стр. 491)
- «Выбор шрифтов с использованием площадки шрифтов» (стр. 491)
- «Использование Corel Font Manager» (стр. 494)

Просмотр шрифтов

Для облегчения поиска шрифтов предусмотрена возможность настройки меню **Список шрифтов**. Например, можно менять размер имен шрифтов, отображаемых в поле **Список шрифтов**. Можно сгруппировать шрифты по семейству или показать их в виде простого списка. Если у вас установлены нелатинские шрифты, можно отобразить их названия латиницей или на языке оригинала. Кроме того, можно отобразить недавно использованные шрифты в верхней части списка или скрыть их, а также задать количество недавно использованных шрифтов, показываемых в этом списке.

Названия могут отображаться как соответствующими шрифтами (настройка по умолчанию), так и одним общим шрифтом.

Corel PHOTO-PAINT можно предварительно просматривать шрифты в области **Просмотр** в нижней части списка шрифтов или окна рисования. Кроме того, шрифт можно просмотреть в любых имеющихся стилях, например жирным или курсивом.

Размер меню **Список шрифтов** настраивается: можно изменить его ширину и высоту, а также скрыть или отобразить область просмотра.

Настройка списка шрифтов

1. Выберите инструмент **Текст** в наборе инструментов и откройте **Список шрифтов** на панели свойств.
2. Чтобы изменить размер названий шрифтов, переместите регулятор **Масштаб**.
3. Нажмите кнопку **Параметры шрифтов** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Группировка шрифтов по семействам или отображение в виде простого списка	Выберите **Группировать по семействам**, чтобы включить или отключить эту команду.
Отображение названий нелатинских шрифтов латиницей или на языке оригинала	Выберите **Показывать латинские названия**, чтобы включить или отключить эту команду. Данная опция полезна при работе с кириллическими, арабскими и азиатскими шрифтами.
Отображение названий соответствующими шрифтами	Выберите **Использовать шрифт для отображения имени**, чтобы включить или отключить эту команду.
Отображение или скрытие недавно использованных шрифтов	Выберите **Показывать недавно использованные шрифты**, чтобы включить или отключить эту команду.
Указание количества недавно использованных шрифтов, показываемых в меню «Список шрифтов»	Выберите **Параметры списка шрифтов** и на странице **Шрифты** диалогового **Параметры** окна введите нужное значение в поле **Количество отображаемых недавно использованных шрифтов**. Максимальное число последних использованных шрифтов, которое можно задать для отображения — 20.

Предварительный просмотр шрифта

1. Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов.

   Если необходимо просмотреть шрифт в окне документа, выберите нужный текст.
2. На панели свойств щелкните поле **Список шрифтов**.

   Имя шрифта отображается данным шрифтом.

   Чтобы просмотреть выбранный текст, применив к нему нужный шрифт, наведите указатель мыши на имя шрифта в поле **Список шрифтов**.

Имена специальных шрифтов отображаются шрифтом интерфейса пользователя по умолчанию с примерами специального шрифта, которые отображаются справа от его имени в области «Просмотр».

Если шрифт имеет другие стили, например жирный и курсив, то шрифт можно просмотреть, нажав на раскрывающую стрелку ▸ рядом с именем шрифта.

Изменение размера списка шрифтов

1. Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов и откройте список **Шрифт** на панели свойств.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - чтобы скрыть область просмотра, нажмите кнопку **Скрыть область просмотра**;

- чтобы настроить ширину области **Список шрифтов**, наведите курсор на вертикальную зону захвата (правый край) и, когда появится двунаправленная стрелка, перетащите его;
- чтобы настроить высоту меню, наведите указатель на горизонтальную зону захвата (под регулятором **Масштаб**) и, когда появится двунаправленная стрелка, перетащите курсор.

Фильтрация шрифтов

Можно отфильтровать список шрифтов, чтобы отображать только те шрифты, которые соответствуют определенным требованиям. Например, можно отобразить только шрифты, используемые в документе, или только символьные шрифты. Шрифты можно фильтровать по формату, толщине, ширине, стилю, поддерживаемым языкам, функциям OpenType и другим параметрам. Кроме того, можно применять одновременно несколько фильтров.

В приведенной ниже таблице представлены доступные фильтры и категории фильтров шрифтов.

Категория фильтров шрифтов	**Описание**
Content Exchange	Отображение только шрифтов, загруженных из Content Exchange.
Шрифты документа	Отображение только шрифтов, используемых в документе
Состояние шрифта	Фильтрация шрифтов по состоянию: установлен, не установлен и защищенные системные шрифты.
Права	Позволяет фильтровать шрифты на основе прав: встраивание шрифтов, установка и просмотр. Доступные фильтры: редактируемый, устанавливаемый, без внедрения, просмотр и печать. Если шрифты с определенными правами недоступны, соответствующий фильтр не отображается. Например, если все ваши шрифты можно встроить в документ, фильтр **Без внедрения** не отображается.
Формат шрифтов	Фильтрация шрифтов по формату: OpenType — TrueType, OpenType — PostScript, TrueType или Type1. Если технология шрифта не поддерживается вашим компьютером, она не появится в списке фильтров.
Толщина	Отображение шрифтов определенной толщины: тонкие, средние или жирные.
Ширина	Отображение шрифтов определенной ширины: сжатые, нормальные и расширенные.
Стиль	Отображение шрифтов определенного стиля: декоративные, экранные, моноширинные, гротесковые, рукописные, с засечками и символьные.

Категория фильтров шрифтов	Описание
Диапазон символов	Фильтрация шрифтов по языку или набору символов. К этой группе относятся следующие фильтры: арабские, китайские упрощенные, китайские традиционные, кириллические, деванагари, греческие, ивритские, японские, корейские, латинские и турецкие.
OpenType	Отображение шрифтов с определенными особенностями OpenType, например с расстоянием между прописными буквами, чувствительностью к регистру и т. д.

Фильтрация шрифтов

1. Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов.
2. Откройте список **Шрифт** на панели свойств и нажмите кнопку **Показать фильтры**.
3. Установите флажки для необходимых фильтров.

Дополнительные возможности

Снятие всех фильтров	Выберите **Снять фильтры**.
Закрытие списка фильтров	Нажмите кнопку **Скрыть фильтры**.

Использовать фильтры можно только для шрифтов, установленных на компьютере.

Шрифты также можно фильтровать в поле **Список шрифтов** в окне настройки **Свойства текста**, в разделе «Площадка шрифтов» и **Вставка символа**.

Поиск шрифтов

Служба шрифтов Corel представляет собой новую утилиту, проверяющую установленные на компьютере шрифты и создающую базу данных шрифтов с ключевыми словами. К ключевым словам относятся названия, форматы и другие метаданные, которые могут использоваться для поиска локальных шрифтов в меню **Список шрифтов**.

Когда вы начнете печатать название шрифта или другое ключевое слово, отобразится список подходящих результатов. По мере ввода этот список будет автоматически обновляться. Для уточнения критериев поиска можно ввести два ключевых слова и более. Например, чтобы найти все доступные шрифты Arial, имеющие жирное начертание, в меню **Список шрифтов** можно напечатать **Arial жирный**.

Поиск шрифтов по ключевым словам

1. Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов.
2. Откройте **Список шрифтов** на панели свойств.
3. Дважды щелкните в меню **Список шрифтов** и введите ключевое слово, например название или формат шрифта.

4 Для уточнения критериев поиска можно поставить пробел и ввести дополнительное ключевое слово.



В представленной ниже таблице приводятся ключевые слова (по категориям), которые можно использовать для поиска.

Категория	**Ключевые слова**
Шрифты документа	Шрифты документа
Формат шрифтов	OpenType — TrueType, OpenType — PostScript, TrueType, Type1
Толщина	Сверхтонкий, особо тонкий, тонкий, обычный, средний, полужирный, жирный, особо жирный, черный
Ширина	Сверхсжатый, сильносжатый, сжатый, полусжатый, нормальный, полурасширенный, расширенный, сильнорасширенный и сверхрасширенный
Стиль	Декоративный, экранный, моноширинный, гротесковый, рукописный, с засечками, символьный
Диапазон символов	Арабский, армянский, вьетнамский, греческий, грузинский, гуджарати, деванагари, ивритский, каннада, катакана, кириллический, китайский традиционный, китайский упрощенный, коптский, корейский, латинский, русский, сирийский, тайский, тамильский, телугу, турецкий, хирагана, японский
Разработчик	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Права	Редактируемый, устанавливаемый, без внедрения, просмотр и печать, ограниченный
OpenType	Все малые прописные, дополнительные формы примечаний, дополнительные полуширины, дополнительные вертикальные размерности, дополнительные дроби, расстояние между прописными, чувствительные к регистру формы, выравнивания знаков препинания по центру для китайского, японского и корейского, варианты символов, контекстные начертания, контекстные лигатуры, знаменатели, дополнительные лигатуры, экспертные формы, дроби, половина ширины, каноничные формы, каноничные лигатуры, формы ходжо кандзи, дополнительные горизонтальные символы каны, формы JIS2004, формы JIS78, формы JIS83, формы JIS90, кернинг, прописные цифры, локализованные формы, NLC кандзи, числители,

Категория	Ключевые слова
	порядковые числительные, орнаменты, пропорциональная кана, пропорциональное выравнивание, пропорциональный старый стиль, пропорциональная ширина, четверть ширины, научные индексы, упрощенные формы, малые прописные перечеркнутого нуля, малые прописные из прописных, стандартные лигатуры, стилистические варианты начертания, стилистические наборы, подстрочный, надстрочный, варианты орнаментов, табличный, табличный старый стиль, треть ширины, наклон, традиционные формы, традиционные формы имен, дополнительные вертикальные символы и вращение

Приобретение дополнительных шрифтов

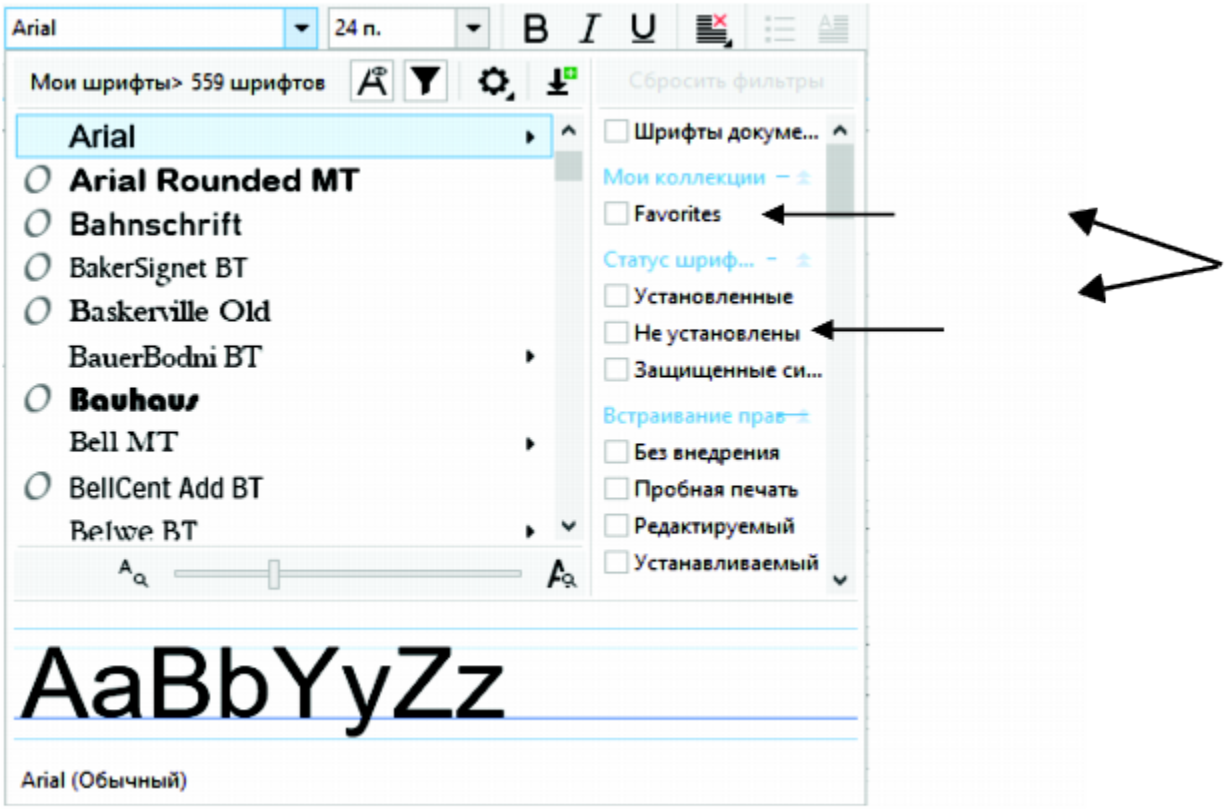
Дополнительные шрифты можно загрузить в поле **Список шрифтов** в Corel PHOTO-PAINT и Corel Font Manager. Эти шрифты обычно объединены в пакеты. Пакеты шрифтов могут быть платными и бесплатными. Можно получить информацию о пакетах шрифтов и их компонентах, а также просмотреть примеры шрифтов. Кроме того, можно загрузить файл с примерами для каждого пакета.

Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся шрифты. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение расположений содержимого» на стр. 127.

Получение пакета шрифтов

1. Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов.
2. Откройте **Список шрифтов** на панели свойств.
3. Нажмите кнопку **Дополнительно**.
4. В диалоговом окне **Дополнительно** выберите пакет и выполните одно из следующих действий.
   - Для просмотра краткого описания пакета и названий шрифтов в нем щелкните вкладку **Обзор**.
   - Для просмотра примеров шрифтов щелкните вкладку **Примеры**. Для загрузки файла с примерами щелкните ссылку сверху страницы **Примеры**.
   - Для получения информации о лицензии, поддерживаемых языках, месте загрузки и названиях шрифтов щелкните вкладку **Сведения**.
5. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите **Купить** и следуйте инструкциям на экране, чтобы приобрести нужный пакет шрифтов
   - Щелкните **Загрузить**, если пакет шрифтов бесплатный.

   Загруженный пакет шрифтов доступен в поле **Список шрифтов**. Кроме того, он появится в списке **Фильтры** в разделе **Мои коллекции**.



Шрифты из загруженных пакетов легко найти с помощью фильтров.

Идентификация шрифтов

Можно без труда идентифицировать шрифт в текстовой части веб-страницы или графического дизайна. Corel PHOTO-PAINT позволяет захватывать образец изображения и автоматически выгружать его на сайт www.whatthefont.com для последующей идентификации.

Идентификация шрифта

1 Нажмите **Текст** ▸ **WhatTheFont?!**

2 Отметьте область со шрифтом, который требуется идентифицировать, с помощью выделяющей рамки. Для выполнения захвата щелкните внутри области захвата или нажмите клавишу **Enter**. Для отмены процедуры нажмите клавишу **Esc**.

На веб-узле WhatTheFont?! отображается захваченный шрифт.

3 Следуйте инструкциям, приведенным на веб-узле WhatTheFont?!, чтобы выполнить определение шрифта.

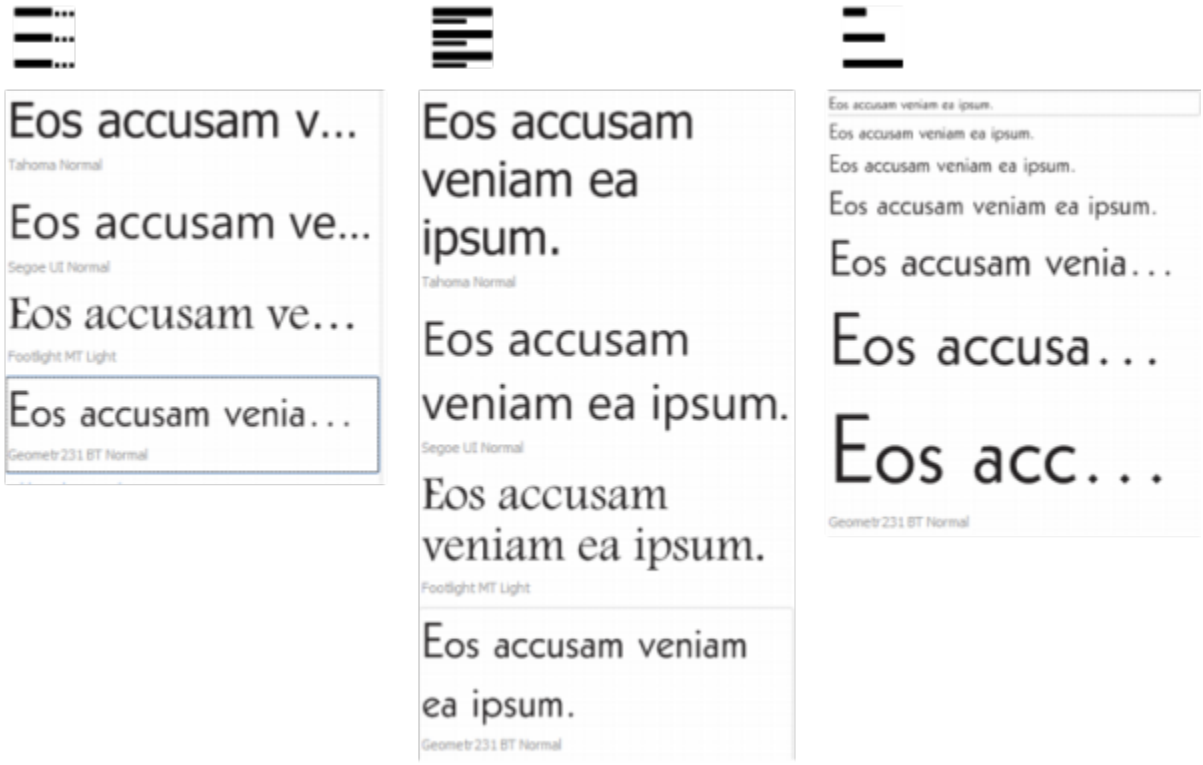
Наиболее подходящая высота букв, при которой обеспечиваются наилучшие результаты поиска, составляет 100 пикселей. Захватывать следует только буквы верхнего или нижнего регистра, но не цифры и не специальные символы. Строки захватываемого текста должны располагаться горизонтально, а буквы не должны соприкасаться друг с другом.

Выбор шрифтов с использованием площадки шрифтов

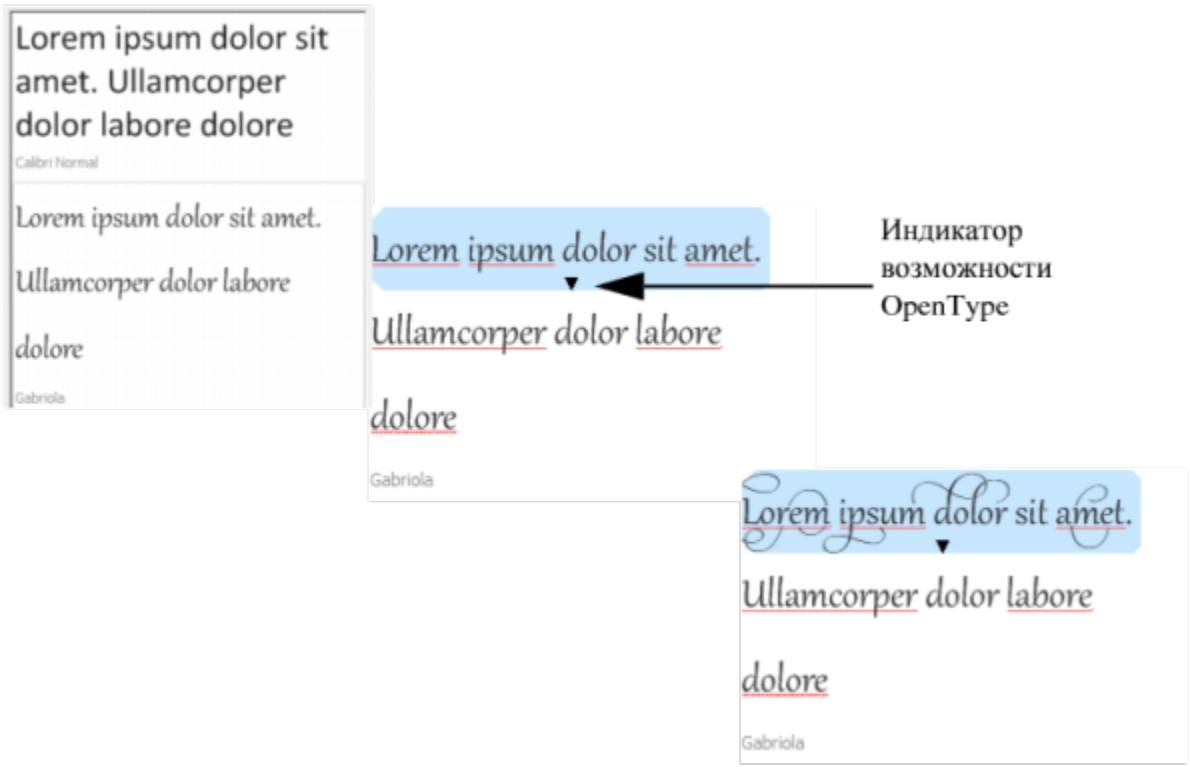
Площадка шрифтов позволяет просматривать один и тот же образец текста с использованием разных шрифтов и размеров, что позволяет выбрать шрифты для вашего проекта.

Можно выполнить предварительный просмотр заготовленных образцов текста или ввести/вставить свой текст. Кроме того, можно просмотреть образцы в виде отдельных строк текста или в виде многострочного текста, а также можно просмотреть образец текста в виде отдельных строк текста с постепенно увеличивающимся размером шрифта.

Если для образца текста используется шрифт OpenType, можно просмотреть доступные возможности OpenType и применить их к образцу текста.



Представления слева направо: отдельная строка, несколько строк и водопад



Благодаря образцам текста с шрифтами OpenType можно выбрать текст для отображения индикатора возможности OpenType и применить соответствующую возможность OpenType. В этом примере к выбранному тексту был применен стилистический набор.

Чтобы просмотреть образец текста в контексте документа, можно вставить текст в нужное место окна рисунка.

Просмотр шрифтов с помощью площадки шрифтов

1. Нажмите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Площадка шрифтов**.
2. Чтобы изменить шрифт образца, щелкните образец, затем выберите шрифт в поле **Список шрифтов**.
   Если необходимо изменить текст во всех образцах, дважды щелкните образец ,нажмите **Ctrl+A** для выбора текста, затем введите новый текст.
3. Чтобы выбрать параметр просмотра, нажмите одну из следующих кнопок:
   - **Отдельная строка** : отображает образцы в виде отдельных строк текста
   - **Несколько строк** : отображает образцы в качестве многострочного текста
   - **Водопад** : отображает выбранный образец как отдельные строки текста с увеличивающимся размером
4. Для изменения размера текста образца, переместите регулятор точечного источника переместите регулятор **Масштаб**.
   Если необходимо изменить размер текста с заранее заданным приращением, нажмите кнопки **Масштаб** рядом с регулятором **Масштаб**.

Дополнительные возможности

Добавление образца текста	Нажмите **Добавить другой образец** и выберите шрифт в поле **Список шрифтов**.

Дополнительные возможности

Вставьте в документ образец текста	Щелкните образец текста и выберите пункт **Копировать**. В инструменте **Текст** щелкните правой кнопкой мыши в месте, где следует разместить образец текста, затем выберите пункт **Вставить**. Можно также перетащить образец текста в окно документа.
Удаление образца текста	Щелкните образец текста и нажмите кнопку **Закрыть** в правом верхнем углу образца.
Вставка текста в образец текста	Щелкните образец текста, затем нажмите сочетание клавиш **Ctrl+V**.
Изменение порядка образцов текста	Перетащите образец текста в новое место списка.

Использование Corel Font Manager

Corel Font Manager — это отдельное приложение для управления шрифтами, входящее в состав CorelDRAW Graphics Suite. Corel Font Manager позволяет с легкостью упорядочивать, обрабатывать и просматривать коллекции гарнитур и шрифтов с помощью комплексных инструментов для управления рабочим процессом допечатной подготовки. Можно найти и предварительно просмотреть локально установленные или онлайн-шрифты, установить новые шрифты или отменить их установку, а также удалить те шрифты, которые больше не используются. Дополнительные сведения см. в справке по Corel Font Manager.

Запуск Corel Font Manager

- Нажмите кнопку **Запуск приложения** на стандартной панели инструментов, а затем выберите Corel Font Manager.

Доступ к справке по Corel Font Manager

- В Corel Font Manager нажмите кнопку **Справка** в строке заголовка.



Работа с текстом на разных языках

В приложении Corel PHOTO-PAINT можно работать с текстом на разных языках. Например, если на компьютере установлена операционная система с поддержкой азиатских языков, можно воспользоваться преимуществами дополнительных средств форматирования азиатского текста, доступных в приложении Corel PHOTO-PAINT.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Изменение параметров кодировки для правильного отображения текста» (стр. 495)
- «Работа с азиатским и ближневосточным текстом» (стр. 496)
- «Поддержка шрифтов OpenType для азиатского текста» (стр. 497)

Изменение параметров кодировки для правильного отображения текста

В приложении Corel PHOTO-PAINT весь текст, добавляемый в документ, кодируется с помощью набора символов Юникода, который определяет кодировку текста. Во время открытия или импорта изображения, содержащего текст, приложение Corel PHOTO-PAINT преобразует в Юникод систему кодирования, использованную в файле. Например, в случае импорта ранее созданного документа, содержащего 8-разрядный текст ANSI и использующего определенную кодовую страницу (например, 949 ANSI/OEM — Корейский), Corel PHOTO-PAINT преобразует кодовую страницу 949 в Юникод. Однако если кодовая страница не задана во время открытия изображения, Corel PHOTO-PAINT использует для преобразования текста кодовую страницу по умолчанию, что может привести к неправильному отображению текста. Текст можно отобразить правильно путем его выбора и преобразования в Юникод с помощью подходящей кодовой страницы.

Параметры кодировки не влияют на отображение текста вне окна рисования, например ключевых слов, имен файлов и текстовых элементов в окнах настройки «Диспетчер объектов» и «Диспетчер данных объектов». Для этих типов текста необходимо использовать параметры кодовой страницы диалогового окна «Открыть» или «Импорт». Для получения сведений об использовании параметров кодовой страницы см. раздел «Открытие изображений» на стр. 71.

Правильное отображение текста на любом языке

1. Выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Кодировать**.
3. В диалоговом окне **Кодировка текста** выберите параметр **Другая кодировка**.
4. В списке **Другая кодировка** выберите параметр кодировки, при использовании которого текст становится читаемым.

   Текст в окне предварительного просмотра примет вид, соответствующий текущему параметру кодировки.

Работа с азиатским и ближневосточным текстом

Ввод азиатского или ближневосточного текста возможен на компьютере с операционной системой, поддерживающей соответствующий язык, или при наличии редактора метода ввода (IME). Можно изменить свойства шрифта для азиатского и ближневосточного текстов. Чтобы ограничить применение изменений только азиатским и ближневосточным текстом, можно выбрать подходящий тип сценария. Например, если необходимо изменить размер шрифта японского текста в документе, который содержит английский и японский текст, можно выбрать азиатский тип сценария, а затем выполнить необходимые изменения. В результате новый размер шрифта применяется только к японскому тексту, а размер шрифта английского текста остается без изменений.

Кроме того, в одном текстовом объекте можно использовать азиатские и латинские символы, задавая при этом интервал между двумя словами. Например, можно указать интервал между японским и английским текстами в текстовом объекте. Если на компьютере установлена операционная система с поддержкой какого-либо азиатского языка, можно также изменить ориентацию текста.

Изменение свойств шрифта и языка текста

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Текст** ▸ **Свойства текста**.
3. В окне настройки **Свойства текста** укажите атрибуты шрифта.
4. В списке **Языковые группы и сценарии** выберите один из следующих параметров.
   - **Все языки**
   - **Латинский**
   - **азиатский**
   - **Ближневосточный**

Указание интервала между латинским и азиатским текстом

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст, содержащий латинские и азиатские символы.
2. В окне настройки **Свойства текста** введите значение в поле **Интервал между языками**.

Значение межъязыкового интервала указывается на основании процентного соотношения со стандартным межсловным интервалом. Например, двойной пробел задается путем ввода значения 200.

Изменение ориентации азиатского текста

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст.
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Вертикальная ориентация текста**: ориентация выделенного текста изменяется на вертикальную.
   - **Горизонтальная ориентация текста**: ориентация выделенного текста изменяется на горизонтальную.

Текстовый объект может иметь только одну ориентацию. Изменение ориентации текста в процессе ввода приведет к изменению ориентации всего текстового объекта.

Для азиатского текста по умолчанию установлена ориентация по горизонтали.

Поддержка шрифтов OpenType для азиатского текста

Можно применять расширенный набор типографских функций OpenType для азиатского текста. Функции OpenType доступны в окне настройки **Свойства текста** (**Объект ▸ Текст ▸ Свойства текста**). В следующей таблице перечислены функции OpenType, доступные для применения в азиатских текстах при условии, что эти функции поддерживаются шрифтом.

Функция OpenType	**Описание**
Ширина азиатских символов	Изменяет ширину при помощи интервалов и замены глифов Функция выравнивания знаков препинания по центру для китайского, японского и корейского языков помещает знаки препинания горизонтально и вертикально по центру.
Формы азиатских символов	Заменяет выделенные символы глифами другой формы. Формы не могут сочетаться.
Вертикальная размерность азиатских символов	Функция дополнительной вертикальной размерности выравнивает более мелкие символы вертикально по центру относительно полноразмерных символов. Эта функция также применима к глифам латинских полноразмерных шрифтов. Функция дополнительной вертикальной размерности выравнивает символы вертикально по центру относительно полуразмерных символов.
Дополнительные горизонтальные символы каны	Заменяет стандартные глифы каны горизонтальными.
Дополнительные вертикальные символы каны	Заменяет стандартные глифы каны вертикальными.
Дополнительные вертикальные символы и вращение	Изменяет форму символов для соответствия тексту с вертикальной ориентацией, зачастую вращая их на 90 градусов.
Дополнительные формы примечаний	Применяет форму примечаний для выделенных символов. Данная функция OpenType применяется для латинского и азиатского текста.

Дополнительные сведения о работе с функциями OpenType см. в следующих разделах:

- «Работа с возможностями шрифтов OpenType» на стр. 470
- «Применение возможностей OpenType к тексту» на стр. 475

Веб-изображения и фильмы

Создание и редактирование фильмов **501**

Создание изображений для Интернета **511**



Создание и редактирование фильмов

В Corel PHOTO-PAINT можно делать фильмы. Фильм состоит из ряда изображений, называемых кадрами. При изменении положения объектов в последовательных кадрах создается иллюзия движения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Открытие и воспроизведение фильмов» (стр. 501)
- «Создание фильмов» (стр. 502)
- «Изменение последовательности кадров и времени их отображения» (стр. 505)
- «Сохранение фильмов» (стр. 508)

Открытие и воспроизведение фильмов

Можно открыть весь фильм или только его часть. Загрузка и воспроизведение части фильма выполняется быстрее, поскольку компьютеру приходится обрабатывать меньше данных за один раз.

Элементы управления фильмом позволяют воспроизводить, перематывать на начало или конец, а также останавливать фильм на любом кадре. Можно также проматывать по одному кадру вперед или назад и переходить к определенному кадру.

Открытие фильма

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится фильм.
3. Щелкните имя файла.
4. В поле списка рядом с кнопкой **Отмена** выберите одно из следующих значений.
   - **Часть**
   - **Открыть**
   - **Изменить разрешение и загрузить**
   - **Обрезать и загрузить**

   При выборе пункта **Часть** в диалоговом окне **Частичная загрузка фильма** введите значения в полях **Из** и **До**, чтобы задать диапазон кадров, которые требуется открыть.

Использование элементов управления воспроизведением фильма

1. Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Фильм**.

2 Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Выполните одно из следующих действий
Воспроизведение фильма	Щелкните **Воспроизвести фильм** .
Остановка воспроизведения фильма	Щелкните **Остановить фильм** .
Перемотка на начало фильма	Щелкните **Перемотать на начало** .
Переход на другой кадр	Выберите **Перейти к кадру**  и введите номер кадра в поле **Кадр**.
Перемотка на один кадр вперед	Щелкните **Перемотать на один кадр вперед** .
Перемотка на один кадр назад	Щелкните **Перемотать на один кадр назад** .



Можно также использовать элементы управления в окне настройки **Фильм** для воспроизведения, остановки, перемотки назад вперед к концу фильма, а также для покадровой перемотки вперед и назад. Если окно настройки **Фильм** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.

Чтобы перейти к определенному кадру, можно также дважды щелкнуть эскиз этого кадра в окне настройки **Фильм**.

Создание фильмов

Фильмы содержат фон и объекты на переднем плане.



Фильм состоит из ряда изображений, называемых кадрами. Ключевыми элементами являются фон и движущиеся объекты. Фон — это первый кадр фильма.

Создание фона

При создании фона фильма можно выбрать его цвет, размер, разрешение и цветовой режим. Фон фильма можно также создать на основе существующего изображения. Это фоновое изображение автоматически становится первым и единственным кадром для нового файла фильма. Кадр можно добавить, используя существующее изображение в качестве фона. Для получения сведений о добавлении кадров см. раздел «Вставка кадров в фильм» на стр. 506.

Создание движущихся объектов

В фильмах можно анимировать объекты путем их перемещения небольшими приращениями от одного кадра к следующему. Объект отображается в каждом кадре, если не сделать его неотделимой частью текущего кадра, объединив его с фоном. Для получения дополнительных сведений о создании и объединении объектов см. раздел «Работа с объектами» на стр. 425.

Можно просматривать несколько кадров одновременно, что помогает размещать объект в кадрах. Смежные кадры накладываются на текущий, позволяя размещать движущийся объект относительно соседних объектов.

Создание фона фильма

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Создать**.
2. Выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
3. Откройте меню выбора **Цвет фона** и выберите цвет.
4. Выберите размер кадра в списке **Размер**.
   Если необходимо использовать другую единицу измерения, выберите ее в списке рядом с полем **Ширина**.
5. Выберите значение в списке **Разрешение**.
6. Введите число от 1 до 1000 в поле **Число кадров**, чтобы задать число кадров в фильме.

Чтобы создать анимированный файл GIF для веб-страницы, выберите **Палитра 8 бит** в списке **Цветовой режим**. В этом режиме создается файл небольшого размера, что облегчает его загрузку. Для получения дополнительных сведений о цветовом режиме палитры см. раздел «Изменение цветового режима изображений» на стр. 231.

Максимальное разрешение цветного монитора: 96 точек на дюйм. При выборе более высокого разрешения уменьшается быстродействие системы во время воспроизведения.

Создание фона фильма на основе существующего изображения

1. Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Фильм**.
2. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
3. Выберите папку, в которой хранится файл.
4. Дважды щелкните имя файла.
5. На панели инструментов **Фильм** нажмите кнопку **Создать фильм**.

   Изображение используется в качестве фона для первого кадра.

Добавление кадра с использованием существующего изображения в качестве фона

1. В окне настройки **Фильм** дважды щелкните эскиз кадра, который находится перед кадром, в который требуется добавить фон.

   Если окно настройки **Фильм** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.
2. В окне настройки **Фильм** нажмите кнопку **Вставить из файла** .
3. Дважды щелкните имя файла изображения.
4. В диалоговом окне **Вставка файла** выберите параметр **После**.

Создание движущегося объекта

1. Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .
2. Выберите пункт **Правка** ▸ **Копировать**.
3. Выберите **Объект** ▸ **Объединить** ▸ **Объекты с фоном**.
4. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.
5. В окне настройки **Фильм** нажмите кнопку **Следующий кадр** .

   Если требуется добавить кадр, нажмите кнопку **Вставка кадра** в окне настройки **Фильм**.
6. Выберите пункт **Правка** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить как новый объект**.
7. Расположите объект на текущем кадре.
8. Выберите **Объект** ▸ **Объединить** ▸ **Объекты с фоном**.



Объект можно точно расположить на текущем кадре с помощью функции наложения текущего кадра на смежные. При этом смежные кадры отображаются полупрозрачными.

Расположение движущегося объекта по отношению к другим кадрам

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.
2. Нажмите кнопку **Наложение** в окне настройки **Фильм**.
3. Переместите красный регулятор **Наложение кадров**, чтобы указать кадры, которые требуется просмотреть.
4. Переместите регулятор **Наложение**, чтобы изменить степень непрозрачности наложенных объектов.
5. Выберите объект на текущем кадре с помощью инструмента **Указатель** .
6. Расположите объект на текущем кадре.
7. Выберите **Объект** ▸ **Объединить** ▸ **Объекты с фоном**.

Можно изменить положение красного регулятора **Наложение кадров**, дважды щелкнув эскиз кадра, на который требуется переместить этот регулятор.

Изменение последовательности кадров и времени их отображения

Фильмы можно редактировать путем изменения и настройки последовательности кадров. Можно вставлять пустые кадры или файлы фильмов. Можно также перемещать кадры и файлы целых фильмов или изображений. Можно также удалять кадры для уменьшения времени воспроизведения.

Время отображения означает время, в течение которого каждый кадр отображается на экране. При изменении времени отображения изменяется скорость движущихся объектов. Время отображения можно задавать для кадров как по отдельности, так и для нескольких кадров сразу.

Изменение порядка кадров фильма

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.
2. В поле **Окно настройки «Фильм»** перетащите кадр в новую позицию списка.

В окне настройки **Фильм** красным абрисом выделяется эскиз активного кадра. Это кадр, который отображается в окне изображения. Активные кадры можно редактировать. Активным может быть только один кадр.

Выбранные кадры выделяются синим. Выбранные кадры можно перемещать, удалять и изменять время их отображения. Можно выбирать сразу несколько кадров.

Порядок кадров фильма можно также изменить, нажав кнопку **Кадр фильма** на панели инструментов **Фильм**.

Вставка кадров в фильм

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.
2. В поле **Окно настройки «Фильм»** нажмите кнопку **Вставить кадр** .
3. Введите значение в поле **Вставка**, чтобы задать количество кадров, которые требуется добавить.
4. Выберите один из следующих параметров.
   - **До**: вставка кадров перед кадром, указанным в поле **Кадр**.
   - **После**: вставка кадров после кадра, указанного в поле **Кадр**.
5. Введите значение в поле **Кадр**, чтобы задать положение новых кадров.
6. Выберите один из следующих параметров.
   - **Копировать текущий кадр**: добавление кадров с использованием копии текущего кадра.
   - **Использовать цвет фона**: добавление пустых кадров с использованием цвета текущего фона.

При вставке кадров в частично загруженный фильм место вставки можно определить в окне настройки **Фильм**. В окне настройки **Фильм** отображаются действительные номера кадров фильма. В строке состояния фильма, расположенной в нижней части окна изображения, отображается только общее количество кадров в частично загруженном фильме, а не номера кадров.

В окне настройки **Фильм** красным абрисом выделяется эскиз активного кадра. Это кадр, который отображается в окне изображения. Активные кадры можно редактировать. Активным может быть только один кадр.

Выбранные кадры выделяются синим. Выбранные кадры можно перемещать, удалять и изменять время их отображения. Можно выбирать сразу несколько кадров.

За один раз в фильм можно вставить до 100 кадров.

Кадры можно также вставлять в фильм с помощью кнопки **Вставка кадра** на панели инструментов **Фильм**.

Вставка файлов в фильм

1. В окне настройки **Фильм** нажмите кнопку **Вставить из файла** .

   Если окно настройки **Фильм** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Щелкните имя файла.
4. Нажмите кнопку **Открыть**.
5. Выберите один из следующих параметров.
   - **До**: вставка файлов перед кадром, указанным в поле **Кадр**.

- **После**: вставка файлов после кадра, указанного в поле **Кадр**.

6 Введите значение в поле **Кадр**, чтобы задать положение файла в фильме.



Если размер вставленного файла отличается от размера текущего фильма, он приводится в соответствие с размерами текущего фильма.

В окне настройки **Фильм** красным абрисом выделяется эскиз активного кадра. Это кадр, который отображается в окне изображения. Активные кадры можно редактировать. Активным может быть только один кадр.

Выбранные кадры выделяются синим. Выбранные кадры можно перемещать, удалять и изменять время их отображения. Можно выбирать сразу несколько кадров.



Чтобы вставить файлы в фильм, можно также выбрать **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Фильм** и нажать кнопку **Вставить из файла** .

Удаление кадров из фильма

1 В окне настройки **Фильм** щелкните эскиз кадра, который следует удалить.

Если окно настройки **Фильм** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.

2 В окне настройки **Фильм** нажмите кнопку **Удалить кадры** .



В окне настройки **Фильм** красным абрисом выделяется эскиз активного кадра. Это кадр, который отображается в окне изображения. Активные кадры можно редактировать. Активным может быть только один кадр.

Выбранные кадры выделяются синим. Выбранные кадры можно перемещать, удалять и изменять время их отображения. Можно выбирать сразу несколько кадров.



Кадры можно также удалить, перейдя к нужному кадру и нажав кнопку **Удалить кадры**  на панели инструментов **Фильм**. Если окно настройки **Фильм** закрыто, выберите пункт **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Фильм**.

Изменение времени отображения кадра

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Фильм**.

2 Щелкните эскиз кадра в окне настройки **Фильм**.

3 Введите значение в поле **Задержка кадра** рядом с эскизом.

Если необходимо проверить результат изменения времени отображения кадра в фильме, нажмите кнопку **Воспроизвести** .



В окне настройки **Фильм** красным абрисом выделяется эскиз активного кадра. Это кадр, который отображается в окне изображения. Активные кадры можно редактировать. Активным может быть только один кадр.

Выбранные кадры выделяются синим. Выбранные кадры можно перемещать, удалять и изменять время их отображения. Можно выбирать сразу несколько кадров.

Можно изменить время отображения сразу нескольких кадров. Для этого выберите кадры, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, и введите значение в поле **Задержка кадра**.

Сохранение фильмов

Фильмы можно сохранять до или после добавления фона и объектов, однако при сохранении фильма в формате QuickTime, анимированного GIF или AVI объекты автоматически объединяются с фоном во всех кадрах и становятся недоступными для редактирования.

Если фильм требуется использовать на веб-странице, сохраните его в формате анимированного GIF. При сохранении фильма в этом формате его необходимо преобразовать в палитру 8 бит, состоящую из 256 цветов. Для получения сведений о преобразовании 24-битного изображения в цветовой режим палитры (8 бит) см. раздел «Преобразование изображений в черно-белый цветовой режим» на стр. 233.

При сохранении фильма в формат анимированного GIF цвет можно сделать прозрачным, чтобы фон веб-страницы можно было видеть сквозь фильм. Можно указать, сколько раз фильм будет воспроизводиться.

Сохранение фильма

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В списке **Тип файла** выберите формат файла.
4. Введите имя файла в поле **Имя файла** и нажмите кнопку **Сохранить**.

Сохранение фильма в формате анимированного GIF

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Выберите **GIF — анимация GIF** в списке **Тип файла** и нажмите кнопку **Сохранить**.
5. В диалоговом окне **Преобразование в палитру** измените необходимые параметры и нажмите кнопку **OK**.
6. В диалоговом окне **Параметры анимации GIF 89** перейдите на вкладку **Параметры кадра**.
7. Выберите один из следующих параметров в области **Палитра**.
   - **Использовать глобальный**: использование одной палитры для всех кадров.
   - **Не загружать**: использование разной палитры для каждого кадра.
8. Введите значение в поле **Задержка кадра**, чтобы указать паузу между кадрами.
9. Нажмите одну из следующих кнопок.
   - **Применить только для измененных**: применение только измененных параметров кадра.
   - **Применить все**: применение всех параметров кадра.

Дополнительные возможности

Выбор цвета, который требуется сделать прозрачным в фильме	Выберите параметр **Цвет изображения** и нажмите кнопку **Выбор цвета**. В диалоговом окне **Выбор цвета** выберите цвет, затем нажмите кнопку **OK**.
Обновление изображения после загрузки каждого кадра	Установите флажок **Чередующиеся строки**.

Дополнительные возможности

Определение смещения кадра в пикселях	Введите значения в полях **X** и **Y** для смещения текущего кадра от верхнего левого угла страницы. Введите значения в полях **dX** и **dY** для смещения каждого последующего кадра по отношению к предыдущему.
Выбор способа смены кадров	Выберите пункт в списке **Способ размещения**. Для прозрачного фона выберите **Заменить фоном**.
Многократное воспроизведение анимации	Перейдите на вкладку **Параметры файла**, установите флажок **Цикл кадров** и выберите параметр в области **Повторение кадра**.
Определение размера страницы	Установите флажок **Авто** или введите значения в полях **Ширина** и **Высота**, чтобы задать размер фона вручную.
Сохранение только тех пикселей, которые отличаются от первого кадра	Установите флажок **Сохранить отличия только между кадрами**.



Изменения применяются только для выбранных кадров. Выберите все кадры в левом окне, чтобы применить изменения ко всем кадрам.

При сохранении фильма в формате анимированного GIF объекты автоматически объединяются с фоном во всех кадрах. Это значит, что объекты становятся недоступными для редактирования отдельно от изображения.



Создание изображений для Интернета

В программе Corel PHOTO-PAINT имеются инструменты, необходимые для создания изображений для Интернета.

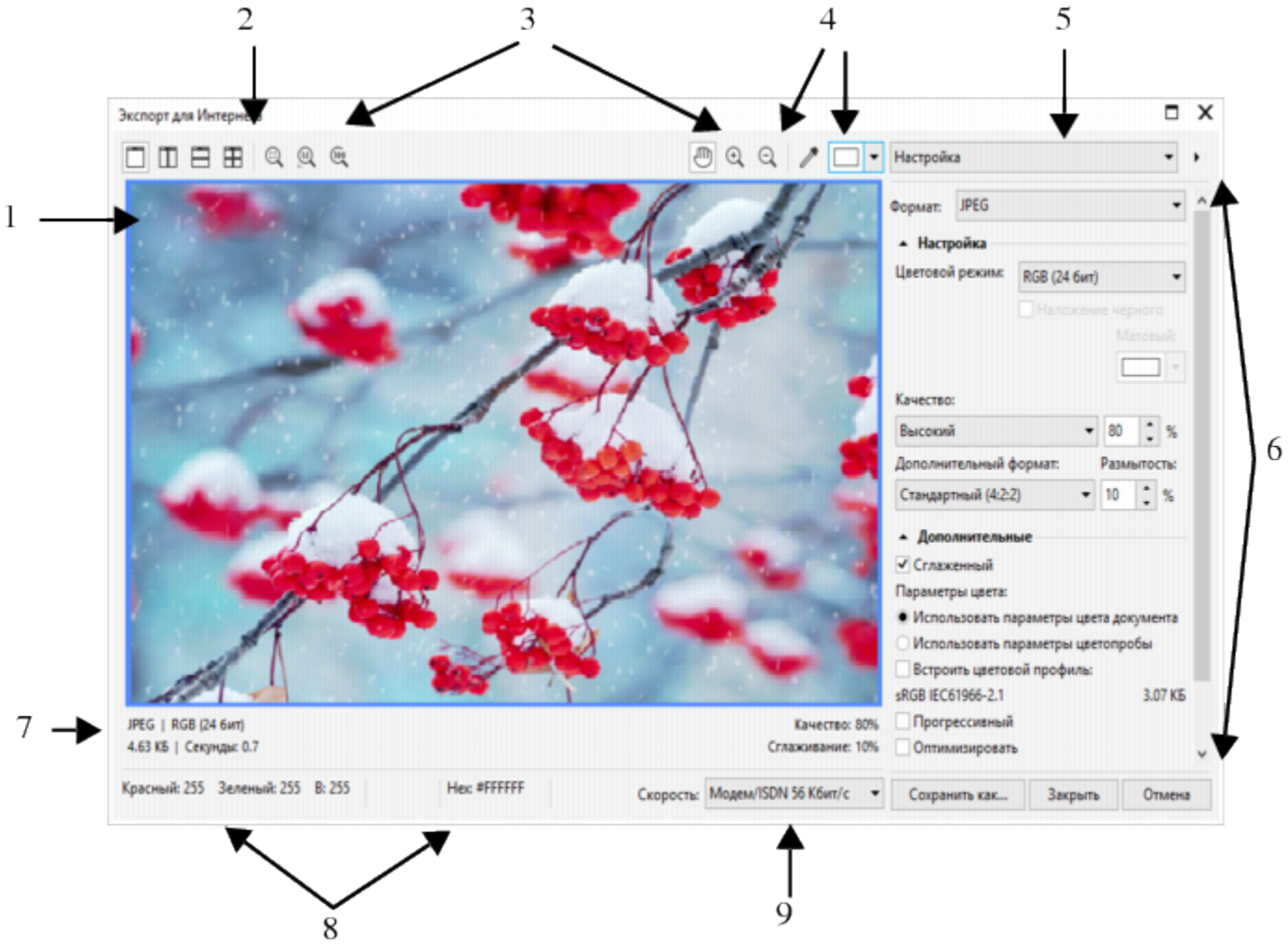
В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Экспорт изображений для Интернета» (стр. 511)
- «Экспорт и выгрузка растровых изображений в WordPress» (стр. 518)
- «Сохранение и применение веб-заготовок» (стр. 519)
- «Создание изображений на основе палитры с прозрачными цветами и фоном» (стр. 519)
- «Разделение изображений» (стр. 520)
- «Создание и редактирование ролловеров» (стр. 524)
- «Отправка изображений по электронной почте» (стр. 527)

Экспорт изображений для Интернета

В приложении Corel PHOTO-PAINT можно экспортировать следующие веб-совместимые форматы файлов: GIF, PNG и JPEG.

При установке параметров экспорта можно выполнить предварительный просмотр изображения, используя до четырех различных конфигураций параметров. Можно сравнивать форматы файлов, заготовки параметров, скорости загрузки, степени сжатия, размеры файлов, качество изображений, а также диапазоны цветов. Кроме того, в окнах предварительного просмотра можно выполнять масштабирование и панорамирование.



Компонент	Описание
1. Окно предварительного просмотра	Отображение предварительного просмотра документа.
2. Режимы просмотра	Предварительный просмотр результатов настройки в одном или разделенном кадре.
3. Инструменты масштабирования и панорамирования	Увеличение и уменьшение изображения, отображающегося в окне предварительного просмотра, панорамирование изображения, уровень масштабирования которого выше 100 %, и расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра
4. Инструмент «Пипетка» и выбранный образец цвета	Выбор образца цвета и его отображение.
5. Список «Заготовки»	Выбор параметров заготовки для формата файла.

Компонент	Описание
6. Параметры экспорта	Настройка параметров экспорта, таких как цвет, параметры отображения и размер
7. Информация о формате	Просмотр информации о формате файла, доступной для каждого кадра предварительного просмотра.
8. Информация о цвете	Отображение цветовых значений для выбранного цвета.
9. Список «Скорость»	Выбор скорости подключения к Интернету для сохранения файла.

Можно экспортировать веб-совместимые файлы с использованием заготовок параметров. Благодаря этому можно оптимизировать файл без изменения отдельных параметров. Кроме того, можно настроить параметры для получения определенного результата. Например, можно отрегулировать цвет, настроить качество отображения и размер файла.

Выбор веб-совместимого формата файла

Эта таблица представляет собой краткий справочник для выбора веб-совместимого формата файла.

Формат файла	Назначение
GIF	Штриховые рисунки, текст, изображения с небольшим количеством цветов или изображения с резкими переходами, например отсканированные черно-белые изображения или логотипы. Формат GIF поддерживает несколько расширенных характеристик графики, включая прозрачный фон, изображения с чересстрочной разверткой и анимацию. Он также позволяет создавать специальные палитры для изображения.
PNG	Различные типы изображений, в том числе фотографии и штриховые рисунки. Формат файлов PNG (в отличие от форматов GIF и JPEG) поддерживает альфа-канал. Это обеспечивает превосходные результаты при сохранении прозрачных изображений.
JPEG	Фотографии и сканированные изображения. В файлах JPEG для хранения приближенного вида изображения используется сжатие, влекущее потерю некоторых данных изображения без ухудшения качества большинства фотографий. При сохранении изображения можно выбрать его качество: чем выше качество изображения, тем больше размер файла.

Экспорт изображений на основе палитры

Изображения на основе палитры, такие как изображения GIF и PNG (8 бит) на основе палитры, позволяют сохранять точное цветовое значение для отдельных пикселей. Благодаря этому можно управлять отображением цветов в файле при экспорте. Изображения на основе палитры позволяют добавить прозрачность в файл путем выбора цвета на изображения и применения к нему прозрачности. Для получения сведений см. раздел «Создание изображений на основе палитры с прозрачными цветами и фоном» на стр. 519.

Настройка предварительного просмотра экспорта изображения

1 Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **Интернет**.

2 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Просмотр объекта в одном кадре предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр** в наборе инструментов **Вид**.
Просмотр двух версий объекта в расположенных рядом друг с другом кадрах	Нажмите кнопку **Предварительный просмотр, две страницы по вертикали**.
Просмотр двух версий объекта в двух кадрах, упорядоченных по вертикали	Нажмите кнопку **Предварительный просмотр, две страницы по горизонтали**.
Просмотр четырех версий объекта в отдельных кадрах	Нажмите кнопку **Четыре вида предварительного просмотра**.
Расположение объекта в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Отображение каждого пикселя данных изображения в масштабе 1:1	Нажмите кнопку **Масштаб 1:1 в пикселях**.
Панорамное перемещение в другую область объекта	Используя инструмент **Панорама**, перетаскивайте изображение, пока необходимая область не будет видна.
Отображение объекта в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %**.
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение** или **Уменьшение**, щелкните в окне предварительного просмотра.
Изменение параметров отображения объекта в кадре предварительного просмотра	Щелкните кадр, затем выберите другие параметры экспорта в области параметров экспорта.

Экспорт веб-совместимого изображения

1. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **Интернет**.
2. В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выберите параметры заготовки в списке **Заготовка** в верхнем правом углу диалогового окна.

   Если необходимо изменить заготовки параметров, измените параметры экспорта в диалоговом окне.
3. Нажмите кнопку **Сохранить как**.
4. Выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файл.
5. Введите имя в поле **Имя файла**.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Цель	Действие
Выбор цветового режима	В области **Параметры** выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**. Этот параметр недоступен для формата файлов GIF.
Встраивание цветового профиля	В области «Дополнительно» установите флажок **Встроить цветовой профиль**.



Кроме того, можно экспортировать изображение в веб-совместимый формат, выбрав **Файл** ▸ **Экспорт** и выбрав формат файла в списке **Тип файла**.

Можно выбрать скорость интернет-соединения в списке **Скорость** в нижней части диалогового окна.

Изменение размера изображения при экспорте в веб-совместимый формат

- В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор единицы измерения для объекта	В области **Преобразование** выберите единицы измерения в списке **Единицы измерения**.
Указание размеров объекта	В области **Преобразование** введите значения в поля **Ширина** и **Высота**.
Изменение размера объекта в процентном отношении к его исходному размеру	В области **Преобразование** введите значения в поля **Ширина %** и **Высота %**.
Исключение искажения благодаря сохранению соотношения ширины и высоты изображения	В области **Преобразование** установите флажок **Сохранить пропорции**.

Цель	Действие
Указание разрешения объекта	В области **Преобразование** введите значение в поле **Разрешение**.
Сохранение размера файла на жестком диске при изменении разрешения объекта	В области **Преобразование** установите флажок **Сохранить размер**.

Настройка параметров экспорта растрового изображения JPEG

1 В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** в списке **Формат** выберите **JPEG**.

2 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Управление качеством изображения	В области **Параметры** выберите параметр качества в списке **Качество** или введите значение в процентах.
Выбор параметра кодировки	В области **Параметры** выберите параметр в списке **Дополнительный формат**.
Размытие перехода между соседними пикселями различного цвета	В области **Параметры** введите значение в поле **Размытость**.
Постепенная загрузка изображений JPEG в определенных средствах просмотра для отображения частей изображений перед завершением загрузки	В области **Дополнительно** установите флажок **Прогрессивный**.
Использование оптимального метода кодировки для получения наименьшего размера файла JPEG	В области **Дополнительно** установите флажок **Оптимизировать**.
Дополнительные возможности	
Применение параметров цвета документа	В области **Дополнительно** установите флажок **Использовать параметры цвета документа**.
Применение параметров цветопробы к документу	В области **Дополнительно** установите флажок **Использовать параметры цветопробы**.
Включение наложения печати черного при экспорте в CMYK	В области **Параметры** установите флажок **Наложение черного**.
Применение матового цвета к фону объекта, чтобы обеспечить плавность перехода краев сглаженных объектов	В области **Параметры** откройте меню выбора цвета **Матовый** и выберите цвет.

Определение параметров качества отображения для экспорта веб-совместимых изображений

- В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Применение матового цвета к фону объекта, чтобы обеспечить плавность перехода краев сглаженных объектов	В области **Параметры** откройте меню выбора цвета **Матовый** и выберите цвет.
Сглаживание краев объекта	В области **Дополнительно** установите флажок **Сглаженный**.
Постепенная загрузка файла с помощью определенных веб-браузеров; пользователю будут видны только части изображения, пока оно не будет загружено целиком	В области **Дополнительно** установите флажок **Чередующийся**.

Определение параметров цвета для экспорта веб-совместимых изображений на основе палитры

- В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор цветового режима	В области **Параметры** выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**. Этот параметр недоступен для формата файлов GIF.
Выбор цветовой палитры	В области **Параметры** выберите палитру в списке **Цветовая палитра**.
Определение параметра и величины смешивания	В области **Параметры** выберите параметр смешивания в списке **Смешивание** и введите значение в поле.
Встраивание цветового профиля	В области **Дополнительно** установите флажок **Встроить цветовой профиль**.
Дополнительные возможности	
Загрузка цветовой палитры	В области **Параметры** щелкните стрелку рядом с полем списка **Цветовая палитра** и выберите **Загрузить палитру**.
Выбор образца цвета и добавление его в цветовую палитру	Выберите инструмент **Пипетка** на панели инструментов и затем щелкните изображение, чтобы выбрать цвет. В области **Параметры** нажмите кнопку **Добавить в палитру цвета образца** .

Дополнительные возможности

Добавление или изменение цветов	Дважды щелкните образец цвета в цветовой палитре.
Выбор числа отображаемых цветов	В области **Параметры** выберите значение в списке **Число цветов**.
Удаление цвета из цветовой палитры	В области **Параметры** щелкните цвет в цветовой палитре и нажмите кнопку **Удалить выбранный цвет**.



Можно также применить прозрачность к документу на основе палитры, выбрав цвет на изображении и сделав его прозрачным. Для получения сведений см. раздел «Создание изображений на основе палитры с прозрачными цветами и фоном» на стр. 519.

Экспорт и выгрузка растровых изображений в WordPress

С помощью Corel PHOTO-PAINT можно выполнять экспорт проектов в соответствующие для WordPress растровые изображения и выгружать их в учетную запись WordPress без выхода из приложения.

После выбора формата файла и необходимых параметров можно выгрузить изображения в учетную запись WordPress. При наличии нескольких сайтов WordPress можно выбрать требуемый для выгрузки растрового изображения. Растровое изображение экспорта добавляется в медиабиблиотеку выбранного сайта.

При выгрузке растровых изображений в WordPress в первый раз необходимо выполнить проверку подлинности учетной записи WordPress и войти в систему. При наличии нескольких учетных записей WordPress можно переключаться между ними в любое время.

Экспорт и выгрузка растрового изображения в WordPress

1. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **WordPress**.
2. В диалоговом окне **Экспорт в WordPress** выберите требуемый формат файла из списка **Формат** и настройте любые необходимые параметры экспорта.

   Диалоговое окно **Экспорт в WordPress** позволяет получать доступ к тем же параметрам экспорта, которые доступны в диалоговом окне **Экспорт для Интернета**. Подробные сведения о параметрах экспорта см. в разделе «Экспорт изображений для Интернета» на стр. 511.
3. Нажмите **Выгрузить**.
4. В диалоговом окне **Выгрузка в WordPress** выполните одну или несколько задач из следующей таблицы.

Цель	**Действие...**
Проверка подлинности учетной записи WordPress и вход в систему	Нажмите **Проверить подлинности учетной записи WordPress**.
Выберите сайт WordPress	Выберите сайт из списка **Сайт**.
Выгрузите растровое изображение	Нажмите **Выгрузить**.

Цель	Действие...
Войдите в другую учетную запись WordPress	Нажмите **Выйти или переключить учетные записи**.



Растровые изображения экспорта сохраняются во временный файл, который удаляется после выгрузки изображения в WordPress.

Сохранение и применение веб-заготовок

С помощью веб-заготовок можно сохранять пользовательские параметры для экспорта веб-совместимых форматов файлов.

Сохранение заготовки для экспорта веб-совместимых изображений

1. В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выберите формат файла в списке **Формат**.
2. Выберите параметры, которые необходимо сохранить в качестве заготовки.
3. Щелкните стрелку рядом с полем списка **Заготовка** и выберите **Сохранить заготовку**.
4. Введите имя заготовки в поле **Имя файла**.
5. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Можно удалить сохраненную заготовку. Для этого выберите заготовку в списке «Заготовка», щелкните стрелку рядом с полем списка «Заготовка» и выберите «Удалить заготовку».

Применение заготовки для экспорта веб-совместимых изображений

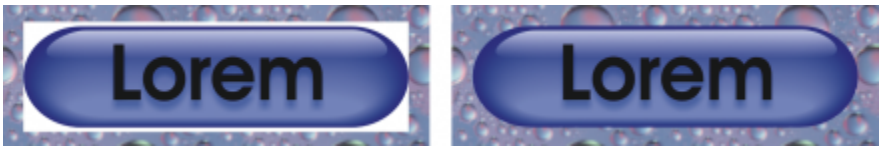
1. В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** щелкните стрелку рядом со списком **Заготовка** и выберите **Загрузить заготовку**.
2. Щелкните имя файла.
3. Нажмите кнопку **Открыть**.

Создание изображений на основе палитры с прозрачными цветами и фоном

Приложение Corel PHOTO-PAINT позволяет экспортировать изображения на основе палитры, такие как GIF или PNG (8 бит) на основе палитры, с прозрачными цветами и фоном. Эти изображения, например кнопки и логотипы, обычно используются на веб-страницах с цветным или узорчатым фоном.

При размещении изображения с непрозрачным фоном на веб-странице фоновый цвет изображения отображается на этой странице как прямоугольник. Благодаря прозрачности фона изображения он лучше смотрится на странице. Прозрачный фон изображения позволяет также изменить цвет и текстуру фона веб-страницы без изменения фона изображения.

Фон должен иметь один сплошной цвет, который не используется для других областей изображения. Кроме того, прозрачной можно сделать редактируемую или защищенную область. Для получения сведений об определении этих областей см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.



Можно создать изображение с прозрачным фоном для использования на веб-странице.

Кроме того, прозрачный фон можно создать в изображениях, имеющих другие форматы файла. Для получения сведений см. раздел «Вырезание изображений» на стр. 312.

Экспорт изображения на основе палитры с прозрачным фоном

1 В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выберите формат файла на основе палитры, например GIF или PNG (8 бит), в списке **Формат**.

2 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Применение прозрачности к фону объекта	В области **Параметры** установите флажок **Прозрачность**.
Применение прозрачности к выбранному цвету	Выберите инструмент **Пипетка** на панели инструментов и затем щелкните изображение, чтобы выбрать цвет. В области **Параметры** нажмите кнопку **Сделать выбранный цвет прозрачным** .
Применение матового цвета к фону объекта, чтобы обеспечить плавность перехода краев сглаженных объектов	В области **Параметры** откройте меню выбора цвета **Матовый** и выберите цвет.

Для получения наилучших результатов выберите **Нет** в списке **Смешивание** в области **Параметры**.

Разделение изображений

Функция разделения изображений позволяет загружать большие изображения на веб-страницу по частям путем их разделения на несколько файлов меньшего размера. Полученные файлы (или части) могут быть предназначены только для просмотра или быть активными (с гиперссылками).

Части могут иметь только прямоугольную форму. Если требуется создать активные области другой формы, можно использовать ролловеры. Дополнительные сведения о ролловерах см. в разделе «Создание и редактирование ролловеров» на стр. 524.

Создание сеток частей

Чтобы разделить изображение, сначала необходимо создать сетку частей, разместив в изображении горизонтальные и вертикальные линии деления. Сетку частей можно создать автоматически на основе положения объектов в изображении; можно также создать равные части на основе заданного числа столбцов и строк. Кроме того, сетки частей можно импортировать или экспортировать.

Сетка частей создает наложение в окне изображения. При работе с разделенным изображением можно пользоваться другими функциями. Кроме того, сетку частей и наложение можно скрыть.

Присвоение имен частям и экспорт частей

После разделения изображения на части можно указать имя файла. Отдельные части можно также экспортировать в файлы разных форматов и оптимизировать независимо от других. Для всех частей, которым не назначены конкретные свойства, применяются параметры по умолчанию. Частям без имен автоматически присваиваются имена на основе координат строки и столбца в сетке частей. Например, в разделенном изображении, которое называется «баннер», часть, расположенная в первой строке и первом столбце, будет называться «баннер_r1c1».

Кроме того, часть изображения может быть ролловером. Для получения дополнительных сведений о создании и редактировании ролловеров см. раздел «Создание и редактирование ролловеров» на стр. 524.



В данном разделенном изображении имеются кнопки ролловера и части с текстом, оптимизированные отдельно от других. Зеленые линии означают сетку частей.

Стирание частей

Добавленные линии деления можно переместить или стереть. Чтобы удалить часть линии деления, можно выбрать и объединить смежные части. Кроме того, можно удалить всю сетку частей. При удалении линии деления из нескольких частей создается одна. В результате теряются параметры, примененные для отдельных частей. Для новой более крупной части будут использованы параметры по умолчанию.

Экспортирование разделенных изображений

По окончании разделении изображения его необходимо экспортировать. При экспорте приложение Corel PHOTO-PAINT создает папку, в которой содержатся части изображения.

Если разделенное изображение уже было экспортировано и повторно открыто для изменения, то можно экспортировать только части изображения.

Оптимизация разделенных изображений

Разделенное изображение можно оптимизировать в окне настройки «Разделение изображения» или при его экспорте. На этом этапе нельзя указать параметры для отдельных частей. Можно также оптимизировать все изображение полностью и выполнить сброс всех частей и их параметров. Для получения дополнительных сведений об оптимизации изображений для Интернета см. раздел «Экспорт изображений для Интернета» на стр. 511.

Разделение изображения

1. Выберите инструмент **Разделение изображений** .
2. На панели свойств нажмите любую из следующих кнопок для создания сетки частей.
   - **Деление по вертикали** : позволяет, щелкнув изображение, добавить одну вертикальную линию деления.
   - **Деление по горизонтали** : позволяет, щелкнув изображение, добавить одну горизонтальную линию деления.

- **Автоматическое деление** : позволят разделить все изображение на основе размещения объектов.
- **Одинаковые части** : позволяет разделить изображение на одинаковые части путем указания числа строк и столбцов.

3 Нажмите кнопку **Выбор части** на панели свойств.

Если линию деления требуется переместить, перетащите ее в другое положение на изображении.

4 Щелкните часть изображения.

5 В окне настройки **Разделение изображения** введите следующие данные для выбранной части или частей.
- **Имя**: имя файла части. Если не указать имя файла, то будет вставлено имя по умолчанию на основе имени файла исходного изображения и координат строки и столбца части.
- **URL**: вставка гиперссылки.

6 В области **Формат** выберите для части формат файла в списке.

Если не выбрать формат файла, то часть изображения будет автоматически сохранена в формате по умолчанию.

Сведения об экспорте разделенных изображений см. в разделе «Экспорт разделенного изображения» на стр. 523.

Дополнительные возможности

Оптимизация части	Выберите часть, затем в окне настройки **Разделение изображения** нажмите кнопку **Дополнительно** и настройте параметры формата файла.
Импорт сетки частей	Щелкните раскрывающую стрелку ▶ и выберите **Импортировать сетку частей**.
Экспорт сетки частей в другое изображение	Щелкните раскрывающую стрелку ▶ и выберите **Экспортировать сетку частей**.
Сохранение заданных параметров формата файла как заготовки	Щелкните раскрывающую стрелку ▶ и выберите **Сохранить заготовку**.

Если требуется выбрать несколько частей, щелкайте части, удерживая нажатой клавишу **Shift**.

Чтобы переключиться между кнопками **Деление по горизонтали** и **Деление по вертикали**, нажмите клавишу **Shift**.

Отображение или скрытие разделения наложения и сетки

- Выберите **Вид** ▶ **Сетка частей**.

Если выбран инструмент **Разделение изображений** , то задать отображение или скрытие сетки частей невозможно.

Если выбран инструмент разделения, сетка частей отображается постоянно.

Удаление линии деления изображения

1. Выберите инструмент **Разделение изображений** .
2. Нажмите кнопку **Стереть линию**  на панели свойств.
3. Щелкните линию, чтобы стереть ее.

   Если требуется стереть все части, на панели свойств нажмите кнопку **Стереть линию** .



Когда линия деления будет стерта, для новой объединенной части снова будут использоваться параметры по умолчанию. Никакие параметры, примененные для отдельных частей, теперь действовать не будут.

Экспорт разделенного изображения

1. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **Интернет**.
2. В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выберите параметры заготовки в списке **Заготовка** в верхнем правом углу диалогового окна.
3. В области **HTML и части** выберите параметр **Изображение и HTML** в списке **Экспорт**.
4. Установите флажок **Включить части**.
5. Нажмите кнопку **Сохранить как**.
6. Выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файлы.
7. В поле **Имя файла** введите имя файла.
8. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Замена существующих частей изображения	В области **HTML и части** установите флажок **Перезаписать существующие файлы**.
Просмотр разделенного изображения в средстве просмотра	Установите флажок **Отображать в средстве просмотра** для запуска средства просмотра, заданного по умолчанию, и просмотра файла с текущими параметрами.



Если флажок **Части** не установлен, то части и все параметры, заданные в окне настройки **Разделение изображения**, для экспортированного изображения применены не будут. Если будет решено не применять части и параметры, в списке **Тип файла** можно выбрать формат файла для всего изображения.

Если выбранное имя файла не является веб-совместимым, при экспорте оно будет автоматически исправлено. Если имя файла по случайности дублирует уже существующее имя, оно также будет автоматически исправлено.



Если требуется экспортировать только части изображения, выберите параметр **Только изображение**.

Создание и редактирование ролловеров

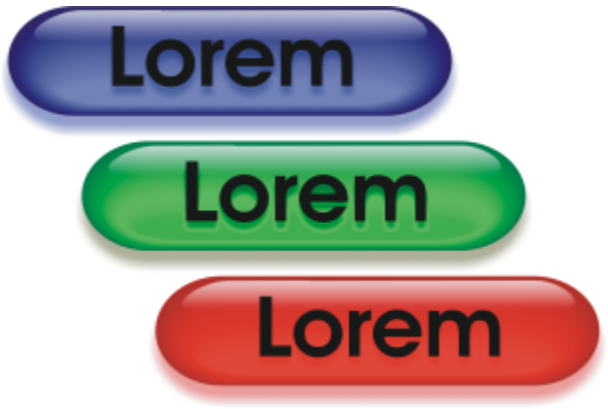
Ролловер — это интерактивное изображение, внешний вид которого изменяется, если на него нажать или навести курсор. Например, можно сделать так, чтобы при нажатии на кнопку ее цвет изменялся, а при наведении на нее курсора отображался текст. Ролловеры часто используются на веб-страницах в качестве кнопок навигации.

Создание ролловеров

Ролловеры создаются на основе объектов, таких как фигуры, мазки кисти и текст. Для этого можно использовать один объект или группу объектов, например эллипс с текстом. Ролловеры имеют следующие состояния.

- **Норма**: состояние по умолчанию.
- **Наведение**: запуск при наведении на него курсора.
- **Нажатие**: запуск при щелчке кнопкой мыши.

Для каждого состояния можно выбрать один или несколько объектов.



Три состояния ролловера: норма, наведение и нажатие

Редактирование объектов ролловера

Состояния ролловеров можно изменить путем добавления в них объектов, а также изменения или удаления этих объектов. При создании ролловера исходные объекты копируются в состояния «норма», «наведение» и «нажатие». При добавлении объекта в одно из состояний ролловера он добавляется и во все другие состояния. Однако изменения, вносимые в объект, применяются только для текущего состояния. Объекты можно также удалить из текущего состояния.

Если требуется создать ролловер на основе редактируемой области или фона, их сначала необходимо преобразовать в объекты. Чтобы получить дополнительные сведения об определении редактируемых областей, см. раздел «Работа с масками» на стр. 291.

При создании ролловера изображение разделяется на части, а ролловер становится частью. Для получения дополнительных сведений о работе с частями изображений, а также экспорте и оптимизации разделенных изображений см. раздел «Разделение изображений» на стр. 520.

Создание ролловера

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ролловеры**.
2. Выделите объект.
3. В окне настройки **Ролловеры** нажмите кнопку **Создать ролловер из объекта** .
4. Выберите одно из следующих состояний ролловера в списке **Состояния**.
   - **Норма**

- **Наведение**
- **Нажатие**

5 Измените выбранное состояние ролловера путем добавления объектов, а также изменения или удаления этих объектов.

6 Нажмите кнопку **Применить изменения** .

В каждом состоянии будут сохранены объекты, входящие в состав ролловера, поэтому его изменение можно продолжить.

Дополнительные возможности

Удаление ролловера	В окне настройки **Ролловер** нажмите кнопку **Удалить ролловер** .
Изменение существующего ролловера	В окне настройки **Ролловер** нажмите кнопку **Редактировать ролловер** .

В окне настройки **Диспетчер объектов** объекты ролловеров выделены и сгруппированы, а справа от имени объекта отображается значок **Объект ролловера** . Значок **Текстовый объект ролловера** A означает, что объект ролловера является текстом.

Наложенные ролловеры нельзя экспортировать. Необходимо переместить ролловер таким образом, чтобы он не накладывался на другой объект ролловера.

Для начала можно выбрать один объект, а затем добавить в него другие объекты, чтобы изменить внешний вид ролловера.

Редактирование ролловера

1 В окне настройки **Диспетчер объектов** выберите какой-либо ролловер.

Объекты ролловеров отмечены значком **Объект ролловера** рядом с именем.

2 Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Интернет**.

3 На панели инструментов **Интернет** нажмите кнопку **Редактировать ролловер** .

4 В окне настройки **Ролловеры** выберите одно из следующих состояний ролловера в списке **Состояния**.

- **Норма**
- **Наведение**
- **Нажатие**

5 Измените состояние ролловера путем добавления объектов, а также изменения или удаления этих объектов.

6 На панели инструментов **Интернет** нажмите кнопку **Завершить ролловер** .

Дополнительные возможности

Возвращение к текущему состоянию «Норма», чтобы начать сначала	В окне настройки **Ролловеры** щелкните **Сброс**.

Дополнительные возможности

Возвращение всех состояний в ролловере к простым объектам	На панели инструментов **Интернет** нажмите кнопку **Извлечь объекты из ролловера**.



При извлечении простых объектов из ролловера объектам, входящим в него, автоматически присваиваются имена.

Невозможно редактировать два ролловера одновременно.



Ролловер можно отредактировать, дважды щелкнув его в окне изображения.

Кроме того, ролловер можно отредактировать, нажав кнопку **Редактировать ролловер** в окне настройки **Ролловеры**.

Добавление объекта в ролловер

1. В окне настройки **Ролловеры** выберите одно из следующих состояний ролловера в списке **Состояния**.
   - **Норма**
   - **Наведение**
   - **Нажатие**
2. В наборе инструментов выберите инструмент фигуры.
3. Перетащите курсор в окне изображения, чтобы создать фигуру.

   Объект будет добавлен во все состояния ролловера.

Дополнительные возможности

Добавление мазков кисти	В наборе инструментов выберите инструмент **Краска** , а затем перетащите курсор в окне изображения для создания мазка кисти.
Добавление текста	Выберите инструмент **Текст** A, щелкните в окне изображения и введите текст.



Для получения дополнительных сведений о добавлении форм и мазков кисти см. раздел «Работа с объектами» на стр. 425. Для получения дополнительных сведений о добавлении текста см. раздел «Создание и форматирование текста» на стр. 465.

Кроме того, объекты можно создать на основе фона изображения и редактируемых областей. Для получения сведений см. раздел «Работа с объектами» на стр. 425.



По умолчанию все мазки кисти добавляются к активному объекту. Для создания объекта можно также нажать кнопку **Создать объект** в окне настройки **Диспетчер объектов**. Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.

Изменение объекта в текущем состоянии ролловера

1 В окне настройки **Ролловеры** выберите одно из следующих состояний ролловера в списке **Состояния**.
   - **Норма**
   - **Наведение**
   - **Нажатие**
2 В окне настройки **Диспетчер объектов** выберите объект, который требуется изменить.

   Если окно настройки **Диспетчер объектов** закрыто, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Диспетчер объектов**.
3 Измените объект.

   Изменения применяются только для объекта в текущем состоянии.



Для получения дополнительных сведений об изменении объектов см. разделы «Работа с объектами» на стр. 425 и «Изменение объектов» на стр. 445.

Кроме того, можно закрасить текст или изменить цвет, заливку и форматирование. Для получения дополнительных сведений об изменении текста см. раздел «Создание и форматирование текста» на стр. 465.



В разных состояниях ролловера («норма», «наведение» и «нажатие») может отображаться различный текст. Чтобы отредактировать текст в ролловере, выберите инструмент **Текст** A, наводите указатель на текст, пока он не примет форму курсора, а затем выберите текст. Введите новый текст вместо текущего.

Удаление объекта из текущего состояния ролловера

1 В окне настройки **Ролловеры** выберите одно из следующих состояний ролловера в списке **Состояния**.
   - **Норма**
   - **Наведение**
   - **Нажатие**
2 В окне настройки **Диспетчер объектов** выберите объект, который требуется удалить.
3 Дважды щелкните инструмент **Ластик** .

   Объект удаляется только из текущего состояния.



При удалении объекта с помощью клавиши **Delete** он удаляется из всех состояний ролловера.

Отправка изображений по электронной почте

После создания или открытия изображения в программе Corel PHOTO-PAINT его можно отправить по электронной почте в качестве вложения с помощью программы электронной почты. Если, однако, изображение не было сохранено, отобразится подсказка о необходимости его сохранения перед отправкой по электронной почте. Кроме того, должно быть установлено приложение электронной почты. Если оно не установлено, запустится мастер настройки Интернет-соединения или установки приложения электронной почты.

Отправка изображения по электронной почте

- Выберите **Файл** ▸ **Отправить**.

Печать

Основы печати **531**

Подготовка файлов для поставщиков услуг печати **541**



Основы печати

Corel PHOTO-PAINT содержит широкий набор параметров для печати.

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Печать работ» (стр. 531)
- «Создание макетов заданий на печать» (стр. 532)
- «Предварительный просмотр заданий на печать» (стр. 533)
- «Применение стилей печати» (стр. 534)
- «Точная настройка заданий на печать» (стр. 535)
- «Точная передача цветов при печати» (стр. 536)
- «Печать на принтере PostScript» (стр. 538)
- «Просмотр сводок по подготовке» (стр. 539)

Печать работ

С помощью Corel PHOTO-PAINT можно распечатать одну или несколько копий одного изображения. Можно распечатать текущее изображение или выбрать другие изображения для печати. Перед печатью изображения можно указать свойства принтера, включая размер бумаги и параметры устройства.

Настройка свойств принтера

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Вывод** выберите принтер в списке **Принтер**.
4. Щелкните **Параметры**.
5. Настройте необходимые свойства в диалоговом окне.

Печать работы

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Вывод** выберите принтер в списке **Принтер**.

4 В области **Вывод** выберите параметр размера и ориентации страницы в списке **Страница**.

5 В области **Копии** введите значение в поле **Количество копий**.
Если необходимо выполнить разбор по копиям, установите флажок **Разобрать по копиям**.

6 В области **Печатать** выберите один из следующих параметров:
- **Текущий документ** — печать активного рисунка.
- **Текущая страница** — печать активной страницы.
- **Страницы** — печать заданных страниц.
- **Документы** — печать заданных документов.
- **Выбранное** — печать выбранных объектов.

Если включен параметр **Страницы**, можно выбрать печать диапазона страниц, четных и/или нечетных страниц.

Дополнительные возможности

Автоматическое сопоставление ориентации принтера ориентации документа	В области **Вывод** выберите пункт **Сопоставить ориентацию** в списке **Страница**.
Применение размера страницы принтера, заданного по умолчанию	В области **Вывод** выберите пункт **Использовать параметр принтера по умолчанию** в списке **Страница**.



Перед печатью выбранного необходимо выбрать объекты.

Создание макетов заданий на печать

Можно создать макет для задания на печать, указав размер, положение и масштаб. При разбиении задания на печать на плитки части каждой страницы распечатываются на отдельных листах бумаги, которые затем можно объединить в один лист. Разбиение задания на печать на плитки выполняется, например, в том случае, если размер задания на печать превышает размер бумаги в принтере.

Настройка размера и расположения задания на печать

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Макет**.

3 В области **Положение и размер изображения** включите один из следующих параметров:
- **Как в документе** — сохранение размера, который изображение имеет в документе.
- **По размеру страницы** — изменение размера и положения задания на печать в соответствии с размером печатаемой страницы.
- **Изменение положения изображений на** — выбор положения задания на печать в списке.



При выборе параметра **Изменение положения изображений на** можно указать размер, положение и масштаб в соответствующих полях.



Кроме того, в списке **Компоновка макета** можно выбрать компоновку макета, например **2 x 2 (4 страницы)** или **2 x 3 (6 страниц)**. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с компоновками макета» на стр. 542.

Разбиение задания на печать на плитки

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Макет**.
3. В области **Положение и размер изображения** установите флажок **Печать плитками**.
4. Введите значения в следующих полях.
   - **Перекрытие** — позволяет указать степень перекрытия плиток.
   - **% ширины** — позволяет указать процент ширины страницы, отведенной под плитки.



Можно включить метки выравнивания плиток, установив флажок **Метки плиток**.

Предварительный просмотр заданий на печать

Можно выполнить предварительный просмотр работы, чтобы узнать размер задания на печать и способ его размещения на бумаге. Для более детального просмотра можно сделать область крупнее. Можно просматривать отдельные цветоделения, которые будут распечатаны.

Перед печатью работы можно просмотреть сводку проблем задания на печать для выявления потенциальных проблем печати. Например, можно проверить текущее задание на печать на предмет ошибок, возможных проблем с печатью и предложений по решению проблем.

Предварительный просмотр задания на печать

- Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.

  Чтобы закрыть предварительный просмотр печати, выберите пункт **Файл** ▸ **Закрыть предварительный просмотр**.



Можно быстро выполнить предварительный просмотр в диалоговом окне **Печать**, выбрав пункт **Файл** ▸ **Печать** и нажав кнопку **быстрого просмотра** .

Увеличение страницы просмотра

1. Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.
2. Выберите пункт **Вид** ▸ **Масштаб**.
3. Выберите параметр **Процент** и введите значение в поле.



Страницу просмотра можно также увеличить, выбрав заготовку уровня масштабирования.

Можно также увеличить только часть просматриваемого документа, выбрав инструмент **Масштаб** в наборе инструментов и выделив область рамкой.

Предварительный просмотр цветоделения

1. Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Включить цветоделения** .



Можно выполнить предварительный просмотр совмещенных цветов, выбрав пункт **Вид** ▸ **Просмотреть цветоделение** ▸ **Совмещение**.

Можно также просматривать отдельные цветоделения, выбирая вкладки внизу окна приложения.

Просмотр сводки проблем задания на печать

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Подготовка**.
   Если проблемы с заданием на печать отсутствуют, с именем вкладки отображается сообщение **Нет проблем**. Если проблемы существуют, с именем вкладки отображается число найденных проблем.

   Если требуется исключить определенные проблемы при подготовке, нажмите кнопку **Параметры**, дважды щелкните **Печать** и снимите флажки, соответствующие проблемам, которые желательно игнорировать.



Для сохранения параметров нажмите кнопку **Добавить параметры подготовки** + и введите имя в поле **Сохранение стиля подготовки**.

Применение стилей печати

Стиль печати — это набор сохраненных параметров печати. Каждый стиль печати является отдельным файлом. Это позволяет перемещать стили печати с одного компьютера на другой, создавать их резервные копии и хранить стили, относящиеся к документу, в одной папке с файлом этого документа.

Можно выбрать существующий стиль печати, создать новый, а также отредактировать стиль печати и сохранить изменения. Можно также удалить стиль печати.

Выбор стиля печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В списке **Стиль печати** выберите один из следующих стилей.
   - **Corel PHOTO-PAINT (стандарт)**
   - **Обзор**

Создание стиля печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. Укажите необходимые параметры печати.
4. Нажмите кнопку **Сохранить как**.
5. Выберите папку, в которой необходимо сохранить стиль печати.
6. Введите имя стиля в поле **Имя файла**.



Стиль печати можно также сохранить, выбрав пункт **Файл** ▸ **Просмотр** и нажав кнопку **Сохранить стиль печати как**.

Редактирование стиля печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Выберите стиль печати в списке **Стиль печати**.
3. Измените необходимые параметры печати.
4. Нажмите кнопку **Сохранить как**.
5. Выберите папку, в которой хранится стиль печати.
6. Щелкните имя файла.
7. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Необходимо сохранить измененные параметры в качестве стиля печати или применить изменения перед отменой, иначе все изменения параметров будут потеряны.

Удаление стиля печати

1. Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.
2. Выберите стиль печати.
3. Нажмите кнопку **Удалить стиль печати** —.

Точная настройка заданий на печать

Время печати можно сократить путем настройки совместимости драйвера для печатающих устройств, не поддерживающих PostScript. Дополнительные сведения см. в разделе «Точная передача цветов при печати» на стр. 536.

Если в печатающем устройстве возникают проблемы с печатью крупного растрового изображения, его можно разделить на более мелкие блоки, которые легче обработать, путем настройки порога вывода. Если при печати изображения блоками возникают линии, можно настроить перекрытие, чтобы изображение выходило цельным.

Чтобы уменьшить размер файла, можно выполнить субдискретизацию изображения. Так как изображения состоят из пикселей, при их субдискретизации количество пикселей на одну линию уменьшается, в результате чего размер файла становится меньше.

Определение параметров совместимости драйвера

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, **Печать**, затем выберите параметр **Совместимость драйвера**.
3. В списке **Принтер** выберите печатающее устройство, не поддерживающее PostScript.
4. Установите флажки параметров, которые необходимо задать.

Выбор порога и перекрытия блоков

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите параметр **Печать**.
3. В списке **Дополнительная настройка** выберите один из следующих параметров.
   - **Порог вывода растрового изображения (K)**
   - **Пиксели перекрытия блоков растровых изображений**
4. Выберите значение в списке **Настройка**.

Субдискретизация изображений

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Субдискретизация изображения** установите любые из следующих флажков и введите значения в соответствующие поля.
   - **Цвет и оттенки серого**
   - **Монохромный**

Точная передача цветов при печати

Corel PHOTO-PAINTпозволяет управлять цветами во время печати, чтобы обеспечить точное цветовоспроизведение. Можно распечатать документ с применением параметров цветов документа или выбрать альтернативные параметры цвета только для печати. Кроме того, документ можно распечатать с использованием параметров цветопробы, ранее заданных в окне настройки **Параметры цветопробы**.

Помимо этого, можно выбрать способ цветопередачи для эффективной интерпретации цветов, не входящих в гамму, при печати. Выбираемый способ цветопередачи зависит от графического содержимого документа.

Сведения о выборе цветовых профилей печатающего устройства см. в разделе «Управление цветом» на стр. 239.

Замечания относительно принтеров GDI

Принтеры GDI поддерживают только два цветовых пространства: RGB и оттенки серого. Если документ содержит цвета из нескольких цветовых пространств, например цвета RGB, CMYK и плашечные цвета, перед печатью необходимо преобразовать все цвета в RGB или оттенки серого.



Можно определить, является ли принтер принтером GDI, выбрав пункт **Файл** ▸ **Печать** и принтер в списке **Принтер**. Если вкладка **PostScript** не отображается в верхней части диалогового окна, выбранный принтер является принтером GDI.

В следующей таблице описаны различные способы управления цветом при печати на принтере GDI.

Цель	В диалоговом окне «Печать»
Печать документа и сохранение цветов RGB или оттенков серого	Перейдите на вкладку **Цвет** и выберите соответствующий цветовой режим в списке **Вывести цвета как**.
Печать документа с исходными цветами	Перейдите на вкладку **Цвет**, выберите цветовой профиль документа в области **Профиль документа** списка **Коррекция цветов с использованием цветового профиля**.
Печать документа и преобразование цветов документа в цвета принтера	Выберите цветовой профиль принтера в списке **Коррекция цветов с использованием цветового профиля**.

Замечания относительно принтеров PostScript

Большинство принтеров PostScript поддерживают использование в документе нескольких цветовых пространств. Например, документ может содержать цвета из нескольких цветовых пространств, таких как RGB, CMYK и оттенки серого.

В следующей таблице описаны различные способы управления цветом при печати на принтере PostScript.

Цель	В диалоговом окне «Печать»
Печать документа с исходными цветами	Перейдите на вкладку **Цвет** и выберите пункт **В исходном формате** в списке **Вывести цвета как**.
Печать документа, содержащего несколько цветовых режимов, с использованием одного цветового режима	Перейдите на вкладку **Цвет** и выберите цветовой режим в списке **Вывести цвета как**. Если принтер поддерживает только один цветовой режим, в приложении Corel PHOTO-PAINT можно управлять преобразованием цветов.
Печать документа, содержащего только один цветовой режим	Перейдите на вкладку **Цвет**, выберите цветовой профиль в списках **Вывести цвета как** и **Коррекция цветов с использованием цветового профиля**.

Указание параметров цвета для печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Использовать параметры цвета документа**.
   Если выбран принтер PostScript, в списке **Преобразования цветов выполнил** можно выбрать один из следующих параметров:
   - Corel PHOTO-PAINT — позволяет приложению выполнять преобразование цветов.
   - (выбранный принтер) — позволяет выбранному принтеру выполнять преобразование цветов (этот параметр доступен только для принтеров PostScript).
4. Выберите цветовую модель в списке **Вывести цвета как**.
   Благодаря этому обеспечивается объединение всех цветов документа в определенную цветовую модель при печати.

Дополнительные возможности

Преобразование плашечных цветов в триадные цвета	Установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в**. Если в списке **Вывести цвета как** выбран пункт **В исходном формате**, необходимо выбрать цветовой режим в списке.
Выбор цветового профиля для коррекции цветов при печати на определенном принтере	Выберите цветовой профиль в списке **Коррекция цветов с использованием цветового профиля**. Этот параметр доступен только для некоторых цветовых моделей.
Сохранение цветовых значений, связанных с выбранной цветовой моделью	Установите флажок **Сохранять числовые значения (цветовая модель)**.

Печать с использованием параметров цветопробы

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 Включите параметр **Использовать параметры цветопробы** для применения параметров цвета, заданных в окне настройки **Параметры цветопробы**.

Если необходимо исправить цвета пробы, можно выбрать цветовой профиль в списке **Коррекция цветов с использованием цветового профиля**.

4 Нажмите кнопку **Печать**.

Указание способа цветопередачи для печати

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 В списке **Способ цветопередачи** выберите один из следующих параметров:

- **Относительный колориметрический** — создание проб на принтерах без сохранения белой точки.
- **Абсолютный колориметрический** — сохранение белой точки и создание пробы.
- **Перцепционный** — подходит для широкого набора изображений, особенно для растровых изображений и фотографий.
- **Насыщенность** — подходит для векторной графики и сохранения цветов с высокой степенью насыщенности (линии, текст и объекты, имеющие сплошной цвет, например диаграммы).

Печать на принтере PostScript

PostScript является языком описания страниц, на котором написаны инструкции, отправляемые в устройство PostScript. Все элементы в задании на печать (например, кривые и текст) представлены в виде кода PostScript, который используется печатающим устройством для печати документа. Для лучшей совместимости можно выбрать аппаратно-независимый вариант печати PostScript. Можно также выбрать файл описания принтера PostScript (PPD). В файле описания принтера PostScript содержится описание возможностей и функций принтера PostScript. Файл описания можно получить у производителя принтера.

Если в задании на печать содержится слишком много шрифтов, оно может неправильно распечататься, а если в задании слишком много плашечных цветов, размер файла увеличивается. В параметрах PostScript можно задать отображение соответствующего предупреждения, если в задании на печать число шрифтов или плашечных цветов превышает заданное количество. Существует возможность указать максимальное количество растровых шрифтов, которые могут содержаться в задании на печать.

Выбор файла описания принтера PostScript (PPD)

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Общие**.

3 В области **Вывод** выберите принтер PostScript в списке **Принтер**.

4 Установите флажок **Использовать PPD**.

5 Выберите папку, в которой хранится файл.

6 Дважды щелкните имя файла.

Печать в устройстве PostScript

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Общие**.

3 В области **Вывод** выберите принтер PostScript в списке **Принтер**.

4 Перейдите на вкладку **PostScript**.

5 В списке в области **Совместимость** выберите версию PostScript, поддерживаемую принтером.

Если необходимо сжать растровые изображения при печати, выберите параметр в списке **Тип сжатия** в области **Растровые изображения**. Если выбрано сжатие JPEG, можно переместить регулятор **Качество JPEG** для настройки сжатия.



Параметры сжатия растровых изображений можно сохранять в файлах интерпретированных PostScript (PS или PRN) при печати в файл с помощью драйвера PostScript. Для получения сведений о печати в файл см. раздел «Печать в файл» на стр. 541.

Проверка фонтанных заливок на наличие полос

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Подготовка**.
   Если проблемы с заданием на печать отсутствуют, с именем вкладки отображается сообщение **Нет проблем**.
3. Нажмите кнопку **Настройка**.
4. Дважды щелкните **Печать**.
5. Установите флажок **Фонтанная заливка с полосами**.



Проверка фонтанных заливок на наличие полос применяется только для линейных фонтанных заливок.

Настройка параметров предупреждений о цветоделениях и шрифтах

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите параметр **Печать**.
3. Выберите пункт **Предупреждение о цветоделениях плашечных цветов** в списке **Дополнительная настройка**.
4. В списке **Настройка** выберите одно из следующих значений.
   - **Если используются плашечные цвета**
   - **Если используется более одного плашечного цвета**
   - **Если используется более двух плашечных цветов**
   - **Если используется более трех плашечных цветов**
5. Выберите пункт **Множество шрифтов (подготовка)** в списке **Дополнительная настройка**, а затем выберите число в появившемся списке **Настройка**.

Выбор максимального количества растровых шрифтов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите параметр **Печать**.
3. Выберите пункт **Ограничение шрифта растрового изображения (PS)** в списке **Дополнительная настройка**.
4. Выберите значение в списке **Настройка**.

   Если необходимо задать максимальный размер растрового шрифта, выберите его в списке **Порог размера шрифта растрового изображения (PS)**.

Просмотр сводок по подготовке

Подготовка позволяет проверить состояние файла перед его выводом, а также позволяет получить сводную информацию о затруднениях и потенциальных проблемах вместе с предложениями по их решению. Можно указать проблемы, которые подлежат проверке при выполнении подготовки. Можно также сохранить параметры подготовки. Для получения сведений об определенных параметрах подготовки см. следующие разделы.

- Для получения сведений о проверке на наличие проблем с печатью файла см. раздел «Просмотр сводки проблем задания на печать» на стр. 534.

- Для получения сведений о проверке на наличие проблем с публикацией в файл PDF см. раздел «Просмотр сводки по подготовке для файла PDF» на стр. 562.



Подготовка файлов для поставщиков услуг печати

С помощью Corel PHOTO-PAINT можно подготовить задание на печать для отправки поставщику услуг печати.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Подготовка задания печати для поставщика услуг печати» (стр. 541)
- «Работа с компоновками макета» (стр. 542)
- «Печать меток принтера» (стр. 544)
- «Печать цветоделений» (стр. 547)
- «Работа с треппингом цветов и наложениями» (стр. 548)
- «Печать совмещений» (стр. 549)
- «Печать на пленке» (стр. 549)
- «Подготовка изображений к печати картин» (стр. 550)
- «Работа с поставщиком услуг печати» (стр. 551)

Подготовка задания печати для поставщика услуг печати

Можно выполнить печать изображения в файл, что позволяет поставщику услуг печати отправить файл непосредственно в устройство вывода. Для получения сведений о выборе параметров обратитесь к поставщику услуг печати.

Для получения дополнительных сведений о печати в коммерческих целях см. раздел «Работа с поставщиком услуг печати» на стр. 551.

Печать в файл

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Вывод** установите флажок **Печать в файл**.
4. Щелкните раскрывающую стрелку и выберите одну из следующих команд:
   - **Для Mac** — сохранение рисунка, который можно просмотреть на компьютере Macintosh.
   - **Один файл** — печать всех страниц документа в один файл.
   - **Страницы в отдельные файлы** — печать каждой страницы в отдельный файл.
   - **Формы в отдельные файлы** — печать каждой формы в отдельный файл.

5 Нажмите кнопку **Печать**.

6 Выберите один из типов файла в списке **Тип файла**:
- **Файл печати** — сохранение файла в формате файла PRN.
- **Файл PostScript** — сохранение файла в формате файла PS.

7 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

8 В поле **Имя файла** введите имя файла.

9 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Если подготовка файлов PostScript нежелательна, поставщики услуг печати, имеющие в своем распоряжении приложение, в котором создан рисунок, могут принять исходные файлы (например, файлы CorelDRAW) и применить для них нужные параметры допечатной подготовки.

Работа с компоновками макета

Работа с компоновками макета позволяет выполнять печать нескольких страниц документа на одном листе бумаги. Можно выбрать заготовку компоновки макета для создания журналов и книг, предназначенных для печати в коммерческих целях; создания документов, для которых требуется обрезка или сгиб, например почтовых наклеек, визитных карточек, проспектов или поздравительных открыток; или печати нескольких эскизов документа на одной странице. Кроме того, можно отредактировать заготовку компоновки макета и создать собственную компоновку.

Можно выбрать метод брошюровки из трех имеющихся методов или настроить свой собственный метод брошюровки. При выборе готового метода брошюровки все подписи, кроме первой, будут располагаться автоматически.

Можно расположить страницы на подписи вручную или автоматически. При автоматическом расположении страниц можно выбрать ракурс изображения. Если по горизонтали или по вертикали требуется расположить несколько страниц, можно задать размер переплетов между страницами. Например, можно выбрать параметр автоматических интервалов переплета, с помощью которого задается переплет, при котором страницы документа занимают все доступное пространство компоновки.

Если печать выполняется на настольном принтере, можно настроить поля, в которых будет располагаться непечатаемая область страницы. Если задать поле меньше, чем непечатаемая область страницы, кромки некоторых страниц или некоторые метки принтера могут быть обрезаны.

Выбор заготовки компоновки макета

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Макет**.

3 Выберите компоновку макета в списке **Компоновка макета**.



Выбранный макет влияет не на исходный документ, а только на его печатный вариант.

Редактирование компоновки макета

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Макет**.

3 Выберите компоновку макета в списке **Компоновка макета**.

4 Нажмите кнопку **Изменить**.

5 Отредактируйте любой из параметров компоновки макета.

6 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранение компоновки макета**.

7 В поле **Сохранить как** введите имя компоновки макета.

При редактировании компоновки макета ее следует сохранить под новым именем. В противном случае параметры заготовки компоновки макета будут переопределены.

Выбор метода брошюровки

1 Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.

2 Выберите инструмент **Компоновка макета** .

3 Выберите пункт **Редактировать основные параметры** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.

4 Введите значения в полях **Страницы по горизонтали/вертикали**.

Если требуется печать на обеих сторонах станицы, нажмите кнопку **Односторонний/двусторонний** .

5 В списке **Режим брошюровки** выберите один из следующих методов брошюровки:

- **Правильная брошюровка** — разрезание отдельных страниц и их склеивание в области переплета.
- **Брошюровка внакидку** — сгибание страниц и их вставка друг в друга.
- **Разбор по копиям и разрезание** — разбор по копиям и наложение всех подписей друг на друга.
- **Специальная брошюровка** — упорядочивание страниц, печатаемых на каждой подписи.

Если выбран параметр **Брошюровка внакидку** или **Специальная брошюровка**, введите значение в соответствующем поле.

Если нажать кнопку **Односторонний/двусторонний**, чтобы выполнить печать на обеих сторонах листа в устройстве, не поддерживающем двустороннюю печать, то мастер автоматически предоставит инструкции о том, как надо вставить бумагу в принтер, чтобы выполнить печать на обеих сторонах листа.

Настройка последовательности страниц

1 Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.

2 Выберите инструмент **Компоновка макета** .

3 Выберите пункт **Редактировать размещение страницы** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.

4 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Интеллектуальная автосортировка**  — автоматическое упорядочение страниц в подписи.
- **Последовательная автосортировка**  — упорядочение страниц слева направо и сверху вниз.
- **Клонированная автосортировка**  — помещение рабочей страницы в каждую рамку печатаемой страницы.

Если требуется настроить нумерацию страниц вручную, щелкните страницу и укажите номер страницы в поле **Номер последовательности страницы**.

5 Выберите значение угла поворота в поле **Поворот страницы**.

Редактирование переплетов

1 Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.

2 Выберите инструмент **Компоновка макета** .

3 Выберите пункт **Редактировать переплеты и отделку** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.

4 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Автоинтервалы переплета** — изменение размера переплетов, чтобы страницы документа заполняли все доступное место в макете.
- **Одинаковые переплеты** — установка равных размеров для горизонтальных и вертикальных переплетов.

5 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Местоположение выреза** — добавление меток выреза между страницами.
- **Место сгиба** — добавление меток сгиба между страницами.

Если нажать кнопку **Одинаковые переплеты**, то необходимо указать значение в поле **Размер переплета**.

Редактирование переплетов доступно, только если выбрана компоновка макета, на которой расположены две или более страниц по горизонтали или вертикали.

Регулировка полей

1 Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.

2 Выберите инструмент **Компоновка макета**.

3 Выберите пункт **Редактировать поля** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.

4 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Автополя** — настраивает поля автоматически.
- **Одинаковые поля** — позволяет сделать правое поле равным левому, а нижнее поле равным верхнему.

При нажатии кнопки **Одинаковые поля** необходимо указать значения в полях **Левые верхние поля**.

Во время подготовки задания к печати в коммерческих целях поставщик услуг печати может предложить минимальные возможные размеры полей, например полей, необходимых для зоны зажима страницы и меток принтера.

Печать меток принтера

Печать меток принтера позволяет отобразить на странице информацию о способе печати документа. Можно указать расположение меток принтера на странице.

Доступны следующие метки принтера

- **Метки обреза/сгиба** — несут информацию о размере бумаги и печатаются в углах страницы. Можно напечатать метки обреза/сгиба, чтобы по ним обрезать бумагу. Если на одном листе печатаются несколько страниц (например, в две строки и в два столбца), можно напечатать метки обреза/сгиба на внешнем крае страницы, чтобы они были удалены после обрезки, или добавить метки обреза рядом с каждой строкой и столбцом. Метки обреза/сгиба будут присутствовать в каждой форме отдельного файла CMYK.
- **Порог выхода за обрез** — определяет расстояние, на которое может выходить изображение за пределы меток обреза. При использовании выхода за обрез для того, чтобы изображение простиралось до края страницы, необходимо задать порог выхода за обрез. При использовании выхода за обрез размер используемой бумаги должен быть больше, чем нужный размер бумаги, и задание на печать должно выходить за пределы края бумаги нужного размера.
- **Метки совмещения** — требуются для выравнивания пленки для проверки или печатных форм на устройстве для многокрасочной печати. Они печатаются на каждом листе цветоделения.

- **Цветовые калибровочные шкалы** — это цветовые шкалы, которые печатаются на каждом листе цветоделения и обеспечивают точное воспроизведение цвета. Для печати калибровочной шкалы убедитесь, что размер страницы для задания печати больше размера страницы, на которой печатается документ.
- **Шкала плотности** — это ряд серых клеток, оттенок которых варьируется от самого светлого до самого темного. Эти клетки необходимы для тестирования плотности полутоновых изображений. Можно расположить шкалу плотности в любом месте страницы. Кроме того, можно настроить уровни серого в каждой из семи клеток шкалы плотности.
- **Номера страниц** — помогают разобрать по копиям страницы изображения, на которых отсутствуют номера или номера которых не соответствуют фактическому номеру страницы.
- **Сведения о файле** — предоставляют информацию о файле, например о его цветовом профиле; настройки полутонов; имя изображения, дату и время его создания; номер формы и имя задания

Печать меток обреза и сгиба

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Метки обреза/сгиба** установите флажок **Метки обреза/сгиба**.

   Если необходимо напечатать все метки обреза и сгиба, снимите флажок **Только за пределами**.

Чтобы напечатать метки обреза и сгиба, размер бумаги, используемой для печати, должен быть на 0,5 дюйма больше со всех сторон, чем размер бумаги, на которой печатается изображение.

Для получения сведений об определении меток обреза и сгиба см. раздел «Редактирование переплетов» на стр. 543.

Печать совмещенных меток обреза и сгиба

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите параметр **Печать**.
3. Выберите пункт **Совмещенные метки обреза (PS)** в списке **Параметр**.
4. Выберите пункт **Вывод на все печатные формы** в списке **Настройка**.

Настройка порога выхода за обрез

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Макет**.
3. Установите флажок **Порог выхода за обрез**.
4. Введите значение в поле **Порог выхода за обрез**.

Обычно достаточное значение порога выхода за обрез составляет от 0,125 до 0,25 дюймов. Любой объект, выходящий за пределы заданной границы, без пользы занимает определенный объем памяти и может стать причиной возникновения проблем при печати на одном листе бумаги нескольких страниц с выходом за обрез.

Печать меток совмещения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.

3 В области **Метки совмещения** установите флажок **Печатать метки совмещения**.

4 Выберите стиль метки совмещения в меню выбора **Стиль**.



Чтобы напечатать метки совмещения, размер бумаги, используемой для печати, должен быть на 0,5 дюйма больше со всех сторон, чем размер бумаги, на которой печатается изображение.

Печать цветовой калибровочной шкалы и шкалы плотности

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.

3 В области **Калибровочная шкала** установите любой из следующих флажков.

- **Цветовая калибровочная шкала**
- **Шкала плотности**

Если требуется настроить уровни серого в одной из клеток шкалы плотности, выберите число в списке **Плотность** (чем меньше значение, тем светлее тон клетки) и введите новое значение плотности для этой клетки.

Печать номеров страниц

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.

3 В области **Сведения о файле** установите флажок **Печатать номера страниц**.

Если требуется расположить номер страницы в пределах страницы, установите флажок **В пределах страницы**.

Печать сведений о файле

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.

3 В области **Сведения о файле** установите флажок **Печатать сведения о файле**.

4 Введите имя задания печати в поле **Печатать сведения о файле**.

Если требуется расположить сведения о файле в пределах страницы, установите флажок **В пределах страницы**.

Расположение меток принтера

1 Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.

2 Выберите инструмент **Размещение меток** .

3 Нажмите кнопку **Авторасположение прямоугольника меток**  на панели свойств.

4 Введите значения в полях **Прямоугольник выравнивания меток**.



Кроме того, можно изменить расположение меток принтера, если щелкнуть значок метки принтера в окне предварительного просмотра и перетащить ограничивающий блок.

Печать цветоделений

При отправке цветного материала поставщику услуг печати или в типографию пользователь или поставщик услуг печати должен создать цветоделения. Цветоделения необходимы, поскольку обычные печатные машины при печати одновременно могут использовать на листе бумаги чернила только одного цвета. Можно задать цветоделения для печати, включая порядок печати цветов.

Для воспроизведения цвета машины для печати используют либо триадный цвет, либо плашечный цвет, либо оба цвета. Во время печати можно преобразовать плашечные цвета в триадные. Дополнительные сведения о плашечных и триадных цветах см. в разделе «Выбор цветов» на стр. 210.

При настройке полутоновых растров для печати цветоделений рекомендуется использовать параметры по умолчанию. В противном случае настройка может оказаться неверной и привести к нежелательному эффекту муара и низкому качеству воспроизведения цвета. Однако если используется фотонаборное устройство, следует задать такой алгоритм растра, чтобы фотонаборное устройство пользователя и устройство, используемое поставщиком услуг печати, соответствовали друг другу. Прежде чем выполнять настройку полутонового растра, определите подходящие параметры, проконсультировавшись с поставщиком услуг печати.

Печать цветоделений

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Печатать с цветоделением**.

   Если требуется распечатать определенное цветоделение, перейдите на вкладку **Цветоделение** и установите соответствующий флажок в списке цветоделений.



Можно изменить порядок печати цветоделений, установив флажок **Дополнительные параметры** в области **Параметры**. В списке цветоделений в нижней части диалогового окна щелкните столбец **Порядок** рядом с цветоделением, которое необходимо изменить. Выберите новое порядковое значение в списке.

Если необходимо распечатать цветоделения с использованием цветового профиля, отличного от цветового профиля документа, перейдите на вкладку **Цвет** и выберите цветовой профиль в списке **Коррекция цветов с использованием цветового профиля**.

Преобразование плашечных цветов в триадные

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Печатать с цветоделением**.
4. Установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в**.



При преобразовании плашечных цветов в триадные цвета исходный файл Corel PHOTO-PAINT не изменяется. Преобразование влияет только на способ отправки цветов на принтер.

Настройка полутонового растра

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Печатать с цветоделением**.

4 Перейдите на вкладку **Цветоделение**.
5 В области **Параметры** установите флажок **Дополнительные параметры**.
6 Нажмите кнопку **Дополнительно**.
7 Измените любой из следующих параметров.
   - **Алгоритм растра**
   - **Разрешение**
   - **Базовый растр**
   - **Тип полутонов**



Можно задать параметры частоты, угла и наложения растра как для плашечных цветов, так и для триадных цветов. Например, если используется фонтанная заливка, состоящая из двух плашечных цветов, можно задать печать одного цвета под углом 45 градусов, а другого — под углом 90 градусов.

Работа с треппингом цветов и наложениями

При треппинге цветов они намеренно перекрываются таким образом, что несовпадения цветоделений незаметны. Если треппинг выполняется вручную, один цвет должен перекрывать другой. Наложение обеспечивается за счет печати одного цвета поверх другого. Для треппинга, получаемого путем наложения, требуется, чтобы верхний цвет был намного темнее, чем нижний. В противном случае может получиться нежелательный третий цвет (например, в результате наложения голубого цвета на желтый объект он становится зеленым).

Когда материал готов к печати, можно сохранить параметры наложения документа, выбрав цветоделения, заданные для наложения, задав порядок их печати и указав, для чего требуется наложение — для графики, или текста, или для того и другого.

Наложение выбранных цветоделений

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2 Перейдите на вкладку **Цвет**.
3 Включите параметр **Печатать с цветоделением**.
4 Перейдите на вкладку **Цветоделение**.
5 В области **Параметры** установите флажок **Дополнительные параметры**.
6 Нажмите кнопку **Дополнительно**.
7 В диалоговом окне **Дополнительная настройка цветоделения** выберите цветоделение в списке **Алгоритм растра**.
8 В столбце **Наложение** щелкните один или оба следующих значка.
   - **Наложение графики**
   - **Наложение текста** A



Если для цветоделения назначено наложение, значок становится темнее.



Можно изменить порядок печати цветоделений, выбрав цветоделение и порядок печати в списке **Порядок**.

Печать совмещений

Совмещения изображения можно напечатать с помощью объединения всех цветов, текста и объектов на одном листе с целью цветопробы. В совмещении сплошной тон имитируется с помощью напечатанных в линиях точек полутонов. Выбор большего количества линий на дюйм (lpi) сокращает размер точек полутонов и пространство между ними, создавая более точно детализированный результат.

Печать совмещения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Печать совмещения**.
4. Выберите один из следующих параметров.
   - **Использовать параметры цветопробы** — применяет к документу настройки цветопробы.
   - **Использовать параметры цвета документа** — применяет цветовые настройки документа.

   Если выбран принтер PostScript, в списке **Преобразования цветов выполнил** можно выбрать один из следующих параметров:
   - **Corel PHOTO-PAINT** — позволяет приложению выполнять преобразование цветов.
   - (выбранный принтер) — позволяет выбранному принтеру выполнять преобразование цветов (этот параметр доступен только для принтеров PostScript).
5. Выберите цветовую модель в списке **Вывести цвета как**.

   Благодаря этому обеспечивается объединение всех цветов документа в определенную цветовую модель при печати.
6. Выберите из списка **Коррекция цветов с использованием цветового профиля** цветовой профиль для корректировки цветов при печати на определенном принтере.
7. Выберите из списка **Способ цветопередачи** способ цветопередачи, соответствующий готовому изображению.

   Для получения дополнительных сведений о способах цветопередачи см. раздел «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 242.
8. Перейдите на вкладку **Совмещение**.
9. Выберите управление линиатурой растра из списка **Частота экрана**.
10. Нажмите кнопку **Применить**.

Печать на пленке

Для задания на печать можно установить печать негативов. Фотонаборное устройство создает изображения на пленке, которые, возможно, потребуется сделать негативами, что зависит от используемого печатного устройства. Чтобы определить, возможно ли напечатать изображения на пленке, обратитесь к поставщику услуг печати.

Можно задать печать эмульсией вниз. При печати эмульсией вниз на настольных принтерах можно получить изображения-негативы.

Печать негатива

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Бумага/пленка** установите флажок **Инвертировать**.



Не выбирайте негативную пленку, если печать выполняется на настольном принтере.

Установка пленки эмульсией вниз

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Настройки бумаги/пленки** установите флажок**Зеркальное отражение**.

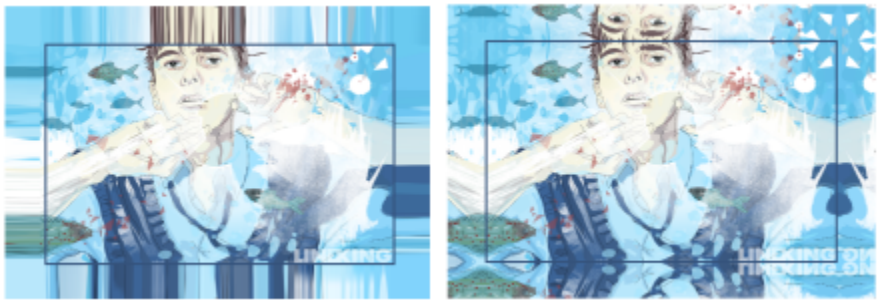
Подготовка изображений к печати картин

Новое окно настройки **Подготовка и растяжка** позволяет подготовить фотографии и изображения к печати картины за три шага. Изменяя размер изображения, растягивая его и точно настраивая, вы сможете добиться точного впечатления картины, которую можно повесить на стену.

Прежде всего, укажите размер печати, пропорционально изменив размер изображения. Для достижения лучших результатов сначала укажите меньший размер. Например, если размер финального печатного образца должен быть 8 x 10 дюймов, а ориентация альбомной, установите высоту 8 дюймов. Ширину не изменяйте.

Затем, точно подстройте размер печати, обрезая изображение. Можно также задать точную высоту или ширину, а затем настроить размер в окне изображения. При печати картины и заключении в раму, обрезанное изображение будет обращено лицом к зрителю.

И, наконец, укажите растяжение, так чтобы изображение могло быть напечатано на холсте и заключено в раму, не потеряв важные детали. При растяжении пиксели копируются с границ изображения и добавляются вокруг изображения. Чтобы растянуть изображение, потяните или скопируйте его края. Растянутые области в финальном варианте окажутся обернутыми вокруг рамы.



Растяжение краев изображения (слева) и копирование краев изображения (слева). В финальном варианте растянутые области, которые выходят за края прямоугольника, будут казаться обернутыми вокруг рамы. (Иллюстрация Дмитрия Демиденко)

Чтобы подготовить изображения для печати картины, выполните следующие действия.

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Подготовка и растяжка**.
2. Нажмите кнопку **Пропорционально изменить размер изображения**.
3. В области **Пропорционально изменить размер** в полях **Ширина** или **Высота** введите нужное значение и нажмите кнопку **Изменить размер**.

   Значения в других окнах автоматически изменяются соответствующим образом и новые размеры появляются в области **Текущее изображение**.
4. Нажмите кнопку **Обрезать изображение** и в полях **Ширина** и **Высота** введите точные значения ширины и высоты. В областях, которые должны быть обрезаны, появляется красная полоса.

   При необходимости нажмите кнопку **Настроить изображение** и переместите прямоугольник для обрезки, чтобы отобразить элементы изображения, которые вы хотите сохранить.
5. Нажмите **Обрезать**.
6. Нажмите кнопку **Растянуть изображение**, а затем в области **Растянуть** нажмите одну из следующих кнопок:

- **Растянуть края изображения** — чтобы края изображения казались растянутыми.
- **Скопировать изображение по всем направлениям** — чтобы вставить отражение краев изображения вокруг изображения.

7 Введите значение в поле **Глубина** и нажмите кнопку **Применить**.

Работа с поставщиком услуг печати

После отправки файла поставщику услуг печати файл напрямую переносится на пленку или печатную форму.

При подготовке задания к печати можно отправить графический оригинал на бумаге или на диске. Если материал отправляется поставщику услуг печати на диске, это должен быть либо файл PostScript, либо файл, созданный непосредственно в используемом приложении. Если файл создается для фотонаборного устройства или фотонаборной машины с выводом изображения на формную пластину, проконсультируйтесь с поставщиком услуг печати по вопросу выбора наиболее подходящего формата файла и настроек для печатающего устройства. Поставщику услуг печати следует отправлять окончательный вариант работы, даже если это лишь черно-белый вариант. Это поможет поставщику услуг печати определить и оценить возможные проблемы.

Перед печатью рисунка необходимо выбрать и правильно настроить драйвер соответствующего печатающего устройства. Чтобы выбрать наиболее оптимальный вариант настройки драйвера печатающего устройства, ознакомьтесь с инструкциями производителя печатающего устройства или проконсультируйтесь у поставщика услуг печати или в типографии, в которой печатается ваша работа.

Форматы файлов

Экспорт в PDF **555**

Работа с приложениями пакета Office **565**

Работа с файлами камеры RAW **567**

Поддерживаемые форматы файлов **577**



Экспорт в PDF

PDF — это формат файла, созданный для сохранения шрифтов, изображений, графики и форматирования файла исходного приложения. Можно также создать компактный фотоальбом и отправить его друзьям, сохранив в одном файле PDF несколько изображений.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Экспорт документов в формате файлов PDF» (стр. 555)
- «Включение гиперссылок, закладок и эскизов в файлы PDF» (стр. 557)
- «Уменьшение размера файлов PDF» (стр. 558)
- «Указание формата кодирования для файлов PDF» (стр. 559)
- «Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF» (стр. 559)
- «Установка параметров безопасности для файлов PDF» (стр. 560)
- «Оптимизация файлов PDF» (стр. 562)
- «Просмотр сводок по подготовке файлов PDF» (стр. 562)
- «Подготовка файлов PDF для поставщика услуг печати» (стр. 563)

Экспорт документов в формате файлов PDF

Документ можно экспортировать в формате файла PDF. Файл PDF можно просматривать, открывать для общего доступа и печатать на любой платформе при условии, что на компьютере пользователя установлено приложение Adobe Acrobat, Adobe Reader или другая программа, поддерживающая просмотр файлов PDF. Файл PDF можно выгрузить во внутреннюю сеть или Интернет.

При экспорте документа в формате PDF можно выбрать одну из заготовок PDF с индивидуальными параметрами. Например, с помощью **веб-заготовки** можно создать файл PDF, предназначенный для интерактивного просмотра.

Можно также создать новую заготовку PDF или редактировать любую из существующих заготовок. Параметры безопасности файла PDF не сохраняются в заготовке PDF. Для получения сведений о параметрах безопасности файлов PDF см. раздел «Установка параметров безопасности для файлов PDF» на стр. 560.

Экспорт документа в файл формата PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.

4 Выберите один из следующих параметров в списке **Заготовка PDF**.

- **Архивирование (CMYK)**: создание файла PDF/A-1b, который можно архивировать. По сравнению с обычными файлами PDF файлы PDF/A-1b больше подходят для долгосрочного хранения документов, поскольку они более независимы, в том числе и от устройства. Файлы PDF/A-1b включают аппаратно-независимый цвет, а также собственное описание в качестве метаданных XMP. В стиле PDF сохраняются все плашечные цвета или цвета Lab, принадлежащие исходному документу, однако все другие цвета, например оттенки серого или RGB, преобразовываются в цветовой режим CMYK. Кроме того, этот стиль характеризуется встроенным цветовым профилем, который определяет, как цвета CMYK должны интерпретироваться в устройстве визуализации.
- **Архивирование (RGB)** — похож на предыдущий стиль, при выборе которого создается файл PDF/A-1b, сохраняющий все плашечные цвета и цвета Lab. Все другие цвета преобразовываются в цветовой режим RGB.
- **Текущие параметры пробы** — применение цветового профиля пробы к файлу PDF.
- **Распространение документов** — создание файла PDF, который можно напечатать на лазерном или настольном принтере и который подходит для обычной доставки документов. Этот стиль предполагает сжатие растровых изображений по алгоритму JPEG и позволяет включать в документ закладки и гиперссылки.
- **Правка** — сжатие по алгоритму LZW, возможность включать в документ гиперссылки, закладки и эскизы. В файле PDF, экспортированном в данном стиле, сохраняются все шрифты, изображения с высоким разрешением и гиперссылки, что позволяет редактировать файл в дальнейшем.
- **PDF/X-1a** — сжатие растровых изображений по алгоритму ZIP, преобразование всех объектов в цветовое пространство назначения CMYK.
- **PDF/X-3**: данный стиль является расширенной версией PDF/X-1a. Он позволяет сохранять в файле PDF данные как в цветовой модели CMYK, так и в других цветовых моделях (например, в Lab или в оттенках серого).
- **Допечатная подготовка** — обеспечивает сжатие растровых изображений по алгоритму ZIP, возможность встраивания шрифтов и сохранения параметров плашечных цветов для достижения высокого качества печати. Прежде чем подготавливать файл PDF для печати, всегда лучше проконсультироваться с поставщиком принтера для определения наиболее оптимальных параметров.
- **Веб** — создание файла PDF, предназначенного для интерактивного просмотра, например файла PDF, для рассылки по электронной почте или публикации в Интернете. Этот стиль обеспечивает более быстрое отображение файла, предполагает сжатие растровых изображений по алгоритму JPEG и позволяет использовать гиперссылки.

5 Нажмите кнопку **Настройка**.

Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

6 В области **Диапазон экспорта** выберите один из следующих параметров.

- **Текущий документ** — экспорт текущего документа.
- **Документы** — экспорт указанных документов.
- **Выбранное** — экспорт выбранных объектов.
- **Текущий кадр** — экспорт выбранного кадра.
- **Кадры** — экспорт только указанных кадров.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Экспорт нескольких документов в один файл PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 В поле **Имя файла** введите имя файла.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.

Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 На вкладке **Общие** включите параметр **Документы** в области **Диапазон экспорта**.

6 Отметьте галочками документы, которые необходимо сохранить.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Создание заготовки PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
5. В диалоговом окне **Параметры PDF** укажите любые необходимые параметры.
6. Перейдите на вкладку **Общие**.
7. Нажмите кнопку **Добавить заготовку PDF** + рядом со списком **Заготовка PDF**.
8. Введите имя стиля в списке **Сохранить заготовку PDF как**.
9. Нажмите кнопку **ОК**.
10. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Если требуется удалить стиль PDF, выберите его и нажмите кнопку **Удалить заготовку PDF** — рядом со списком **Заготовка PDF**.

Редактирование заготовки PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
5. В диалоговом окне **Параметры PDF** укажите любые необходимые параметры.
6. Перейдите на вкладку **Общие**.
7. Нажмите кнопку **Добавить заготовку PDF** + рядом со списком **PDF**.
8. В списке **Сохранить заготовку PDF как** выберите стиль, который необходимо отредактировать.
9. Нажмите кнопку **ОК**.
10. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Если сохранить изменения, внесенные в параметры заготовки, исходные параметры будут изменены. Во избежание этого сохраняйте изменения, внесенные в параметры заготовки, под новым именем.

Включение гиперссылок, закладок и эскизов в файлы PDF

В файл PDF можно включать гиперссылки, закладки и эскизы. Гиперссылки используются для создания переходов на веб-страницы или к URL-адресам Интернета. Закладки позволяют помечать отдельные места в файле PDF. Можно включить или отменить функцию отображения закладок и эскизов при первом открытии файла PDF в приложении Adobe Acrobat или Acrobat Reader.

Включение гиперссылок, закладок и эскизов в файл PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 В поле **Имя файла** введите имя файла.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Документ**.

6 В области **Закладки** установите любой из следующих флажков.
- **Включать гиперссылки**
- **Создавать закладки**
- **Создавать эскизы**

Если требуется настроить отображение закладок или эскизов при запуске, нажмите кнопку **Закладки** или **Эскизы** в области **Отобразить при запуске**.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Уменьшение размера файлов PDF

Для уменьшения размера файла PDF можно сжать растровые изображения. Можно выбрать один из следующих способов сжатия растрового изображения: JPEG, LZW и ZIP. Качество растровых изображений, сжатых по алгоритму JPEG, оценивается в диапазоне от 2 (высокое качество, низкий уровень сжатия) до 255 (более низкое качество, высокий уровень сжатия). Чем выше качество изображения, тем больше размер файла.

Субдискретизация цветных, монохромных растровых изображений и изображений в оттенках серого также уменьшает размер файла.

Настройка сжатия растрового изображения в файле PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 В поле **Имя файла** введите имя файла.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Объекты**.

6 Выберите один из предложенных типов сжатия в списке **Тип сжатия**.
- **Нет**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Нажмите кнопку **ОК**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Параметр **JP2** (JPEG 2000) доступен только для приложений Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 и Adobe Acrobat 9.0



При выборе типа сжатия **JPEG** можно указать качество сжатия с помощью регулятора **Качество JPEG**.

Субдискретизация растровых изображений в файле PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Объекты**.
6. Установите любые из следующих флажков и введите значения в соответствующих полях.
   - **Цвет**
   - **Оттенки серого**
   - **Монохромный**
7. Нажмите кнопку **ОК**.
8. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Субдискретизация цветных, монохромных растровых изображений и изображений в оттенках серого эффективна, только если разрешение изображения выше разрешения, указанного в области **Субдискретизация изображения**.

Указание формата кодирования для файлов PDF

Формат ASCII и двоичный формат предназначены для документов. При публикации файла в PDF можно выбрать экспортирование файлов ASCII или двоичных файлов. Файлы в формате ASCII распознаются на всех платформах. Файлы в двоичном формате меньше по размеру, однако они не распознаются на некоторых платформах.

Указание формата кодирования для файла PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Документ**.
6. Выберите один из следующих параметров.
   - **ASCII 85**
   - **Двоичный**
7. Нажмите кнопку **ОК**.
8. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF

Можно указать параметры управления цветом для экспорта файлов в формат PDF. Можно выбрать цветовой профиль или сохранить объекты в исходном цветовом пространстве. Кроме того, можно встроить цветовой профиль в файл PDF.

При наличии в файле плашечных цветов можно либо сохранить их, либо преобразовать в триадные цвета, чтобы в файле было четыре формы для вывода CMYK.

Если необходимо экспортировать документ в формат PDF для выполнения программной цветопробы, можно применить параметры цветопробы документа. Помимо этого, можно выбрать дополнительные параметры программной цветопробы, такие как сохранение перекрытий документа и печать наложения черного.

Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Цвет**.
6. В области **Управление цветом** установите флажок **Использовать параметры цвета документа**.
7. Выберите цветовой профиль в списке **Вывести цвета как**.
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **Оттенки серого**
   - **В исходном формате**
8. Нажмите кнопку **ОК**.
9. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Применение цветового профиля пробы в файле PDF	В области **Управление цветом** включите параметр **Использовать параметры цветопробы**.
Преобразование всех плашечных цветов, примененных в документе, в выбранный цветовой профиль	Установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в**.
Встраивание цветового профиля в файл PDF	Установите флажок **Встроить цветовой профиль**.

Установка параметров безопасности для файлов PDF

Можно задать параметры безопасности для защиты созданных файлов PDF. При просмотре файла PDF в приложении Adobe Reader параметры безопасности позволяют контролировать выбор действия при просмотре, а также степень доступа к файлу и возможности его редактирования и воспроизведения.

Доступный уровень безопасности также зависит от версии Adobe Reader, используемой для создания файла PDF. Уровни шифрования, которые обеспечивает приложение Adobe Reader, со временем повысились. Например, при сохранении в Adobe Reader 6 или более ранней версии поддерживается стандартная кодировка, в версии 8 поддерживается 128-битная кодировка, в версии 9 — 256-битная кодировка. Для получения сведений о выборе версии см. раздел «Оптимизация файлов PDF» на стр. 562.

Параметры безопасности управляются двумя паролями: паролем с правами и паролем на открытие.

Пароль с правами — это главный пароль, позволяющий контролировать процесс печати, редактирования и копирования файла. Например, владелец файла может защитить целостность содержимого файла, установив параметры разрешений, которые защитят файл от редактирования.

Можно также установить открытый пароль, который позволит контролировать доступ к файлу. Открытый пароль устанавливается, например, если файл содержит информацию личного характера и требуется ограничить круг пользователей, которые могут его просмотреть. Не рекомендуется устанавливать открытый пароль, если не установлен пароль с правами, поскольку в этом случае у пользователей будет неограниченный доступ к файлу PDF, в том числе появится возможность установки нового пароля.

Параметры безопасности применяются при сохранении файла PDF. Данные параметры отображаются при открытии файла PDF в Adobe Acrobat.

Установка разрешений на файл PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.

   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Безопасность**.
6. Установите флажок **Пароль с правами**.
7. Введите пароль в поле **Пароль**.
8. Повторно введите пароль в поле **Подтвердить пароль с правами**.
9. В поле **Права на печать** выберите один из следующих параметров:
   - **Нет**: позволяет пользователям просматривать файл PDF на экране, но запрещает его печать.
   - **Низкое разрешение**: позволяет пользователям печатать версию файла PDF с низким разрешением. Данный параметр доступен для файлов PDF, поддерживаемых Adobe Acrobat 5 или более поздней версией.
   - **Высокое разрешение**: позволяет пользователям печатать версию файла PDF с высоким разрешением.
10. В поле **Права на правку** выберите один из следующих параметров:
    - **Нет**: не допускает редактирование файла PDF пользователями.
    - **Вставить, удалить и повернуть страницы**: позволяет пользователям вставлять, удалять и поворачивать при редактировании файла PDF. Данный параметр доступен для файлов PDF, поддерживаемых Adobe Acrobat 5 или более поздней версией.
    - **Все, кроме извлеченных страниц**: позволяет пользователям редактировать файл, но запрещает извлекать из него страницы.

    Если требуется разрешить копирование содержимого файла PDF в другие документы, установите флажок **Разрешить копирование текста, изображений и другого содержимого**.
11. Нажмите кнопку **ОК**.
12. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Пароль с правами — это главный пароль документа. Владелец файла может использовать его для назначения разрешений или для открытия файла, если установлен открытый пароль.

Некоторые параметры совместимости PDF, такие как **PDF/X-3** и **PDF/A-1b**, не допускают установки прав на файл PDF. При выборе такого параметра совместимости все элементы управления на странице **Безопасность** будут отключены. Сведения об изменении параметров совместимости см. в разделе «Выбор параметра совместимости» на стр. 562.

Установка пароля пользователя для файла PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Безопасность**.
6 Установите флажок **Открытый пароль**.
7 Введите пароль в поле **Пароль**.
8 Повторно введите пароль в поле **Подтвердить открытый пароль**.
9 Нажмите кнопку **ОК**.
10 Нажмите кнопку **Сохранить**.



При установке открытого пароля рекомендуется также установить пароль с правами.

Оптимизация файлов PDF

Файлы PDF можно оптимизировать для различных версий Adobe Acrobat или Acrobat Reader с помощью параметра совместимости, соответствующего типу программы просмотра, которая используется получателями файла PDF. В Corel PHOTO-PAINT можно выбрать один из следующих параметров совместимости: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 или PDF/A-1b. Доступность различных элементов управления зависит от выбранного параметра совместимости. Если файл PDF публикуется в целях широкого распространения, рекомендуется выбрать параметр совместимости, соответствующий более ранней версии, например Acrobat 5.0 или 6.0, чтобы файл можно было просматривать в более ранних версиях Acrobat. Однако в целях обеспечения безопасности, возможно, потребуется выбрать более позднюю версию, поскольку она поддерживает более высокие уровни шифрования. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка параметров безопасности для файлов PDF» на стр. 560.

Выбор параметра совместимости

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3 В поле **Имя файла** введите имя файла.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Общие**.
6 В списке **Совместимость** выберите параметр совместимости.

Просмотр сводок по подготовке файлов PDF

Перед сохранением документа в качестве файла PDF можно проверить его на наличие возможных проблем. С помощью функции подготовки можно проверить документ и отобразить сводку ошибок, возможных проблем и советов по их устранению. По умолчанию в процессе подготовки проверяется большинство потенциальных проблем PDF, но пользователь может отменить проверку отдельных пунктов.

Просмотр сводки по подготовке для файла PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3 В поле **Имя файла** введите имя файла.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Подготовка**.

Можно отменить проверку отдельных проблем в процессе допечатной подготовки. Для этого выберите вкладку **Нет проблем**, щелкните пункт **Настройка** и в диалоговом окне **Параметры подготовки** снимите флажки рядом с пунктами, которые необходимо пропустить в процессе допечатной подготовки.



Можно сохранить параметры. Для этого выберите вкладку **Нет проблем, щелкните пункт** Настройка и в диалоговом окне **Параметры подготовки** нажмите кнопку **Добавить параметры подготовки** + и введите имя в поле **Сохранить стиль подготовки как**.

Подготовка файлов PDF для поставщика услуг печати

Метки принтера предоставляют поставщику услуг печати сведения об объеме работ по печати. Можно указать, какие метки принтера следует добавить на страницу. Доступны следующие метки принтера

- **Метки обреза** — отображаются в углах страницы и несут информацию о размере бумаги. Метки обреза можно добавить в качестве направляющих для обрезки бумаги. Если на одном листе представлено несколько страниц (например, две строки в два столбца), можно добавить метки обреза на внешнем крае страницы, чтобы они были удалены после обрезки, или добавить метки обреза вокруг каждой строки и столбца. Выход за обрез определяет расстояние, на которое может выходить изображение за пределы меток обреза. При использовании параметра выхода за обрез для того, чтобы изображение располагалось до края страницы, необходимо задать порог выхода за обрез. При использовании параметра выхода за обрез размер используемой бумаги следует устанавливать больше необходимого размера бумаги. При этом область изображения должна выходить за границы бумаги требуемого размера.
- **Метки совмещения**требуются для выравнивания пленки для проверки или печатных форм на устройстве для многокрасочной печати. Метки совмещения печатаются на каждом листе цветоделения.
- **Шкала плотности** — это ряд серых клеток, оттенок которых варьируется от самого светлого до самого темного. Эти клетки необходимы для тестирования плотности полутоновых изображений. Можно расположить шкалу плотности в любом месте страницы. Кроме того, можно настроить уровни серого в каждой из семи клеток шкалы плотности.
- **Сведения о файле** — , доступные для печати: цветовой профиль; параметры полутоновых изображений, имя, дата и время создания изображения; номер формы и имя задания.

Включение меток принтера в файл PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3 В поле **Имя файла** введите имя файла.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Подготовка**.
6 Установите любой из следующих флажков.
- **Метки обреза**
- **Сведения о файле**
- **Метки совмещения**
- **Шкала плотности**

Если требуется настроить перетекание, установите флажок **Порог выхода за обрез** и введите значение уровня перетекания в соответствующем поле.

Обычно достаточное значение порога выхода за обрез составляет от 0,125 до 0,25 дюймов. Любой объект, выходящий за пределы заданной границы, без пользы занимает определенный объем и может стать причиной возникновения проблем при печати на одном листе бумаги нескольких страниц с выходом за обрез.



Работа с приложениями пакета Office

Corel PHOTO-PAINT поддерживает множество форматов приложений пакета Office, таких как Microsoft Word, и WordPerfect. Например, можно импортировать и экспортировать файлы из приложения в приложение, а также копировать и вставлять объекты из Corel PHOTO-PAINT в документы пакета Office.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Экспорт файлов в приложения пакета Office» (стр. 565)
- «Добавление объектов в документы» (стр. 565)

Экспорт файлов в приложения пакета Office

Можно экспортировать файл, оптимизированный для использования в приложениях пакета Office, таких как Microsoft Word и WordPerfect. Для получения дополнительных сведений об экспорте файлов из Corel PHOTO-PAINT см. «Экспорт изображения в Microsoft Office или Corel WordPerfect Office» на стр. 108.

Добавление объектов в документы

Corel PHOTO-PAINT позволяет копировать объекты и вставлять их в изображение. Можно также копировать объекты и вставлять их в документы, созданные в приложениях Office, таких как Microsoft Word или WordPerfect. Для получения дополнительных сведений о копировании объектов см. раздел «Перемещение, копирование и удаление объектов» на стр. 430.

Объекты можно вставлять в документы приложений пакета Office. Дополнительные сведения о вставке объектов в документы приложений пакета Office см. в разделе «Вставка связанных или встроенных объектов в другое приложение» на стр. 461 или в справке приложения Office.



Работа с файлами камеры RAW

Файлы RAW можно импортировать и обрабатывать в программе Corel PHOTO-PAINT

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Использование файлов камеры RAW» (стр. 567)
- «Перенос файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT» (стр. 568)
- «Настройка цвета и тона файлов камеры RAW» (стр. 571)
- «Повышение резкости и уменьшение шума в файлах RAW» (стр. 573)
- «Предварительный просмотр файлов RAW и получение сведений об изображении» (стр. 574)

«AfterShot 3 HDR» на стр. 112.

Использование файлов камеры RAW

Файлы RAW содержат сведения об изображении, записанные датчиком изображения цифровой камеры. Такие файлы носят название RAW, что в переводе с английского означает «сырье». В отличие от файлов JPEG и TIFF файлы RAW подвергаются в камере минимальной обработке. Для их редактирования и подготовки к печати необходимо специальное приложение.

Файлы формата RAW не подвергаются автоматической цветовой настройке и не преобразовываются камерой. Пользователь самостоятельно контролирует процесс обработки данных изображений. Пользователь может настроить баланс белого, тоновый диапазон, контрастность, насыщенность цветов и резкость изображения RAW без ущерба для качества. Кроме того, изображения RAW можно обрабатывать в любое время для достижения желаемого результата. В этом смысле изображения RAW можно сравнить с отснятой, но не проявленной пленкой.

Чтобы воспользоваться преимуществами файлов RAW необходимо настроить камеру для сохранения файлов в собственном формате файлов RAW. Corel PHOTO-PAINT позволяет открывать и импортировать файлы камеры RAW с поддерживаемых моделей камер. Поддерживаемые модели камер:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 и Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20

- Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

Кроме того, поддерживаются также файлы в формате цифрового негатива Adobe с потерями (DNG) и в формате Imacon Flexframe 3f.

Дополнительные сведения о поддерживаемых камерах см. Corel Knowledge Base.

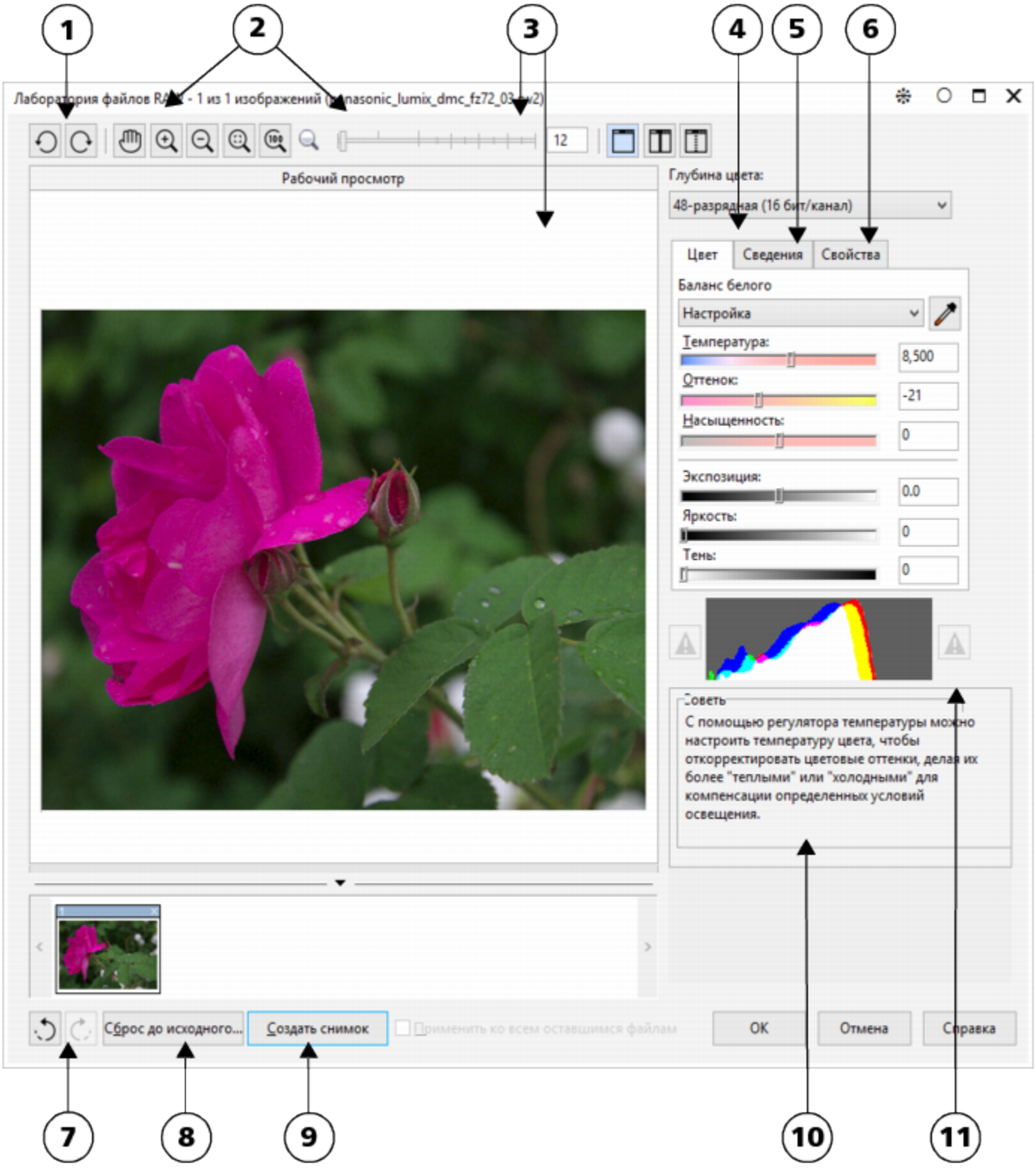
Перенос файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT

При открытии одного или нескольких файлов RAW в Corel PHOTO-PAINT они сначала отображаются в лаборатории файлов RAW. В лаборатории файлов RAW имеются элементы управления, с помощью которых можно настроить цвет и тон изображений RAW. Если настройка файла даст желаемый результат, те же настройки можно применить и для остальных файлов.

После обработки файлы RAW можно отредактировать с помощью инструментов в программе Corel PHOTO-PAINT. После редактирования файлы RAW можно сохранить в формате TIFF, JPEG или любом другом формате, поддерживаемом программой Corel PHOTO-PAINT.

Обратите внимание, что в программе Corel PHOTO-PAINT. файлы RAW нельзя сохранить в формате RAW.Обработка файлов камеры RAW

В лаборатории файлов RAW имеются элементы управления, предназначенные для корректировки цвета и выполнения других настроек изображений RAW. Элементы организованы в логической последовательности. Рекомендуется начинать с верхней части страницы **Цвет** и двигаться вниз. После коррекции цвета и тона изображения можно повысить его резкость и удалить шум с помощью элементов управления на странице **Детали**. Для получения сведений о настройках на странице **Цвет** см. раздел «Настройка цвета и тона файлов камеры RAW» на стр. 571. Для получения сведений о настройках на странице «Детали» см. раздел «Повышение резкости и уменьшение шума в файлах RAW» на стр. 573.



Camera RAW Lab: цифры в кружочках соответствуют номерам в приведенной ниже таблице, содержащей описание основных компонентов лаборатории.

Компонент	Описание
1. Инструменты поворота	Поворот изображения на 90° по часовой и против часовой стрелки
2. Инструменты масштабирования и панорамирования	Увеличение и уменьшение изображения, отображающегося в окне предварительного просмотра, панорамирование изображения, уровень масштабирования которого выше 100 %, и расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра
3. Режимы и окно предварительного просмотра	Просмотр настроек, выполненных для изображения RAW, в отдельном или разделенном окне. Для сравнения исходного и отредактированного изображений можно отобразить их рядом.
4. Страница **Цвет**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно настраивать цвет и тон изображений RAW для удаления цветовых оттенков и выявления скрытых деталей
5. Страница **Детали**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно удалить шум на изображениях RAW
6. Страница **Свойства**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно просмотреть такие сведения об изображении RAW, как размер, цветовой режим и настройки камеры
7. Кнопки **отмены** и **возврата**	Позволяют выполнить отмену и возврат последнего выполненного действия.
8. Кнопка **Сброс до исходного состояния**	Отмена всех исправлений и возврат к исходному изображению RAW
9. **Создать снимок**	Создание снимка новой версии корректируемого изображения в любое время. Эскизы снимков отображаются в окне, расположенном под изображением.
10. Область советов	Показ информации об активном элементе управления
11. Гистограмма	Предварительный просмотр тонового диапазона изображения.

Перенос файла камеры RAW в программу Corel PHOTO-PAINT

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
- Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите файл или несколько файлов RAW и нажмите кнопку **Открыть** или **Импорт.**

3 В лаборатории файлов RAW настройте цвет и тон изображения. При необходимости можно также повысить четкость изображения и уменьшить уровень шума.

Если выбрано несколько файлов RAW и требуется применить для них одинаковые настройки, установите флажок **Применить ко всем оставшимся файлам**.

Перед обработкой изображения в лаборатории файлов RAW его можно обрезать или изменить разрешение. Дополнительные сведения см. в разделах «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75 и «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.

Изображение можно повернуть, нажав кнопку **Повернуть влево** или **Повернуть вправо**.

Настройка цвета и тона файлов камеры RAW

Цвет и тон изображения можно настроить с помощью следующих параметров.

Глубина цвета

Под глубиной цвета подразумевается количество цветов, которое может содержать изображение. Одним из преимуществ файлов RAW является то, что они могут содержать больше цветов, чем фотографии, сохраненные в файлах формата JPEG или TIFF. Большее количество цветов облегчает процесс точного воспроизведения цветов, выявления деталей в затененных областях и настройки уровней яркости.

В лаборатории файлов RAW можно обрабатывать файлы RAW как 48-битные или 24-битные изображения. 48-битная обработка изображений обеспечивает более точную передачу цветов и позволяет избежать потери качества при ретушировании. Обратите внимание, что некоторые специальные эффекты, доступные в Corel PHOTO-PAINT, нельзя использовать при работе с 48-битными изображениями.

Баланс белого

Баланс белого — это процесс удаления неестественных цветовых оттенков на изображениях, позволяющий получить реалистичное отображение цветов. При настройке баланса белого учитываются условия освещения, при которых была снята фотография, и устанавливается баланс цветов для реалистичной цветопередачи.

По умолчанию для файла RAW, перенесенного в программу Corel PHOTO-PAINT, установлен баланс белого в соответствии с настройками камеры. Эта настройка предварительно задана значением **Как при съемке** в списке **Баланс белого**. Если результат применения данной настройки неудовлетворительный, можно настроить баланс белого автоматически, выбрав параметр **Авто**. Можно также применить одну из следующих заготовок: **Естественное освещение**, **Облачность**, **Тень**, **Лампа накаливания**, **Флуоресцентная лампа** или **Вспышка**. С помощью этих заготовок можно создать эффект различных условий освещения.



Изображение RAW с неправильным балансом белого (слева); то же изображение с настроенным балансом белого (справа)

Кроме того, для автоматической настройки контрастности изображения в соответствии с выбранной в окне предварительного просмотра белой или серой точкой можно использовать инструмент **Пипетка**.

Если применение параметров **Баланс белого** не дало желаемых результатов, для удаления цветовых оттенков можно использовать следующие элементы управления.

- Регулятор **Температура** позволяет корректировать цветовые оттенки в изображениях путем настройки цветовой температуры изображения, компенсируя тем самым неподходящие условия освещения при съемке. Например, чтобы скорректировать желтый оттенок на фотографии, получившийся в результате съемки в помещении с тусклым электрическим освещением, можно сдвинуть регулятор влево. А чтобы скорректировать синий оттенок, получившийся в результате съемки при ярком освещении, можно сдвинуть регулятор вправо.
- Регулятор **Оттенок** позволяет скорректировать цветовые оттенки путем настройки зеленого или пурпурного цветов в изображении. При перемещении регулятора вправо добавляется зеленый цвет, при перемещении регулятора влево — пурпурный. Используйте регулятор **Оттенок** для точной настройки изображения после использования регулятора **Температура**.

Настройка тона

Для настройки тона файлов RAW можно использовать следующие элементы управления.

- Регулятор **Насыщенность** позволяет регулировать яркость цветов. Например, переместив регулятор вправо, можно добавить яркость голубому небу на изображении. Переместив регулятор влево, можно уменьшить яркость цветов.
- Регулятор **Экспозиция** позволяет компенсировать условия освещения, при которых была снята фотография. Экспозиция — это количество света, попадающее на датчик изображения цифровой камеры. При установке высоких значений экспозиции отдельные области изображения получаются абсолютно белыми (без деталей); при установке низких значений экспозиции затененные участки становятся еще более темными. Допускаются значения экспозиции в диапазоне от –3,0 до +3,0.
- Регулятор **Яркость** позволяет сделать все изображение светлее или темнее. Если требуется сделать темнее только темные области изображения, воспользуйтесь регулятором **Тени**.
- Регулятор **Тени** позволяет настраивать яркость темных областей изображения, не изменяя более светлые области. Например, объект, снятый на фоне яркого света (задняя подсветка), на изображении может получиться затененным. Чтобы исправить это, переместите регулятор **Тени** вправо. В результате темные области станут светлее и проявятся детали.

Использование гистограммы

При выполнении настроек на гистограмме отображается тоновый диапазон изображения. Гистограмма помогает определить, нет ли потери деталей в затененных или светлых областях. Потеря деталей происходит в результате смещения пикселей изображения к белому (в светлых участках) или черному цвету (в затененных участках). Такие области изображения получаются совершенно белыми (светлые участки) или черными (затененные участки), и на них не видны детали.

Кнопка с левой стороны гистограммы: предупреждение о потере деталей в затененных участках изображения. Кнопка с правой стороны гистограммы: предупреждение о потере деталей в светлых участках изображения. Отредактировать области со скрытыми деталями можно также в окне предварительного просмотра.

Настройка цвета и тона файла RAW

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
   - Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите файл или несколько файлов RAW и нажмите кнопку **Открыть** или **Импорт.**
3. В списке **Глубина цвета** выберите один из следующих параметров.
   - **48-разрядная (16 бит/канал)**
   - **24-разрядная (8 бит/канал)**
4. Для удаления цветового оттенка выберите параметр **Авто** в списке **Баланс белого**.
   Если автоматическая настройка не дала желаемых результатов, можно точнее задать белую точку, указав образец белого или серого цвета на изображении с помощью инструмента **Пипетка** .
5. Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Создание эффекта различных условий освещения	Выберите параметр в списке **Баланс белого**.
Коррекция цвета изображения	Настройте регулятор **Температура**, затем выполните точную настройку цвета с помощью регулятора **Оттенок**.
Настройка яркости цветов	Переместите регулятор **Насыщенность** вправо, чтобы увеличить содержание цвета в изображении, или влево, чтобы уменьшить содержание цвета в изображении.
Настройка экспозиции	Переместите регулятор **Экспозиция** влево, чтобы компенсировать высокие значения экспозиции, установленные для камеры, или вправо, чтобы компенсировать низкие значения экспозиции, установленные для камеры.
Преобразование изображения в более темное или светлое	Переместите регулятор **Яркость** вправо, чтобы сделать изображение светлее, или влево, чтобы сделать его темнее.
Настройка яркости темных областей изображения без изменения более светлых участков	Переместите регулятор **Тени**.
Отображение затемненных областей с потерей деталей	Нажмите кнопку слева от гистограммы.
Отображение светлых областей с потерей деталей	Нажмите кнопку справа от гистограммы.



С помощью кнопки **Создать снимок** можно создать снимок новой версии корректируемого изображения. Эскизы снимков будут отображаться в окне, расположенном под изображением. Каждый снимок нумеруется последовательно и может быть удален с помощью кнопки закрытия в правом верхнем углу строки заголовка снимка.

Для пошагового изменения цвета или тона щелкните в поле справа от регулятора и нажимайте клавиши со стрелками **Вверх** или **Вниз**.

С помощью кнопок **Отменить** и **Вернуть** можно отменить или восстановить последнее изменение. Чтобы отменить все исправления, нажмите кнопку **Сброс до исходного состояния**.

Повышение резкости и уменьшение шума в файлах RAW

Чтобы сделать края изображения более четкими, можно повысить резкость изображения RAW.

В файлах RAW может присутствовать шум светимости (в оттенках серого) и цветовой (хроматический) шум. Особенно шум заметен на темных областях изображения. Шум светимости проявляется в виде «белого снега», цветовой шум – в виде цветных пикселей, разбросанных по изображению в случайном порядке. Для улучшения качества изображения можно уменьшить шум в файлах RAW.



До (слева) и после (справа) уменьшения уровня шума на изображении RAW

Повышение резкости файла камеры raw

1 Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
   - Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2 Выберите файл или несколько файлов RAW и нажмите кнопку **Открыть** или **Импорт.**
3 В лаборатории RAW перейдите на вкладку **Детали**.
4 Переместите регулятор **Резкость**, чтобы сделать края изображения более четкими.

Уменьшение шума в файле RAW

1 Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
   - Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2 Выберите файл или несколько файлов RAW и нажмите кнопку **Открыть** или **Импорт.**
3 Перейдите на вкладку **Детали**.
4 Переместите один из следующих регуляторов вправо.
   - **Шум светимости**: уменьшение уровня шума светимости.
   - **Цветовой шум** : уменьшение уровня цветового шума. Обратите внимание, что установка высоких значений может сказаться на точности цветопередачи.

Для получения лучших результатов рекомендуется настраивать оба параметра: **Шум светимости** и **Цветовой шум**.

Предварительный просмотр файлов RAW и получение сведений об изображении

Благодаря различным возможностям предварительного просмотра файлов RAW можно оценивать результаты выполняемой настройки цвета и тона. Например, изображение можно повернуть, увеличить или уменьшить, перейти в другую его область и выбрать способ отображения обработанного изображения в окне предварительного просмотра.

Можно получить сведения о цветовом режиме, размере и разрешении файла RAW. Кроме того, можно получить сведения о камере и настройках камеры, которые были использованы при съемке фотографии.

Предварительный просмотр файла RAW

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
- Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите файл или несколько файлов RAW и нажмите кнопку **Открыть** или **Импорт.**

3 В лаборатории RAW выполните действие, описанное в приведенной ниже таблице.

Цель	Действие
Перемещение в другую область изображения	С помощью инструмента **Панорама** передвигайте изображение до тех пор, пока необходимая область не будет видна.
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение** или **Уменьшение**, щелкните в окне предварительного просмотра. Увеличить или уменьшить изображение можно также с помощью регулятора **Масштаб**.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %**.
Просмотр скорректированного изображения в отдельном окне предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр**.
Просмотр скорректированного изображения в одном окне, а оригинала в другом	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр «До и после»**.
Просмотр оригинала и исправленного варианта в одном окне с разделителем	Нажмите кнопку **Разделенный просмотр «До и после»**. Наведите курсор на полосу, разделяющую изображения, и перетащите ее в другую область изображения.

Получение сведений о файле RAW

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
- Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите файл RAW и нажмите кнопку **Открыть** или **Импорт.**

3 В лаборатории RAW перейдите на вкладку **Свойства** и просмотрите такие свойства выбранного файла RAW, как цветовое пространство, производитель и модель камеры, фокусное расстояние, время экспозиции и индекс чувствительности ISO.



Поддерживаемые форматы файлов

Формат файла определяет, каким образом приложение хранит информацию в файле. Если требуется открыть файл, созданный приложением, отличным от того, которое используется в данный момент, его необходимо импортировать. И наоборот, если файл, созданный одним приложением, требуется открыть в другом приложении, его необходимо экспортировать в соответствующий формат.

Когда задается имя файла, приложение автоматически добавляет к нему расширение, состоящее обычно из трех символов (например, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** и **.eps**). По расширению имени файла пользователь и система определяют формат файла.

В приведенном ниже списке перечислены форматы файлов, используемые в данном приложении. Не все фильтры форматов файла установлены по умолчанию. Если не удается выполнить экспорт или импорт файла из списка, необходимо установить обновленную версию CorelDRAW Graphics Suite.Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение и исправление установки» на стр. 20.

- «Adobe Illustrator (AI)» (стр. 578)
- «Растровое изображение Windows (BMP)» (стр. 578)
- «Растровое изображение OS/2 (BMP)» (стр. 579)
- «Метафайл компьютерной графики (CGM)» (стр. 579)
- «CorelDRAW (CDR)» (стр. 580)
- «Corel Presentation Exchange (CMX)» (стр. 580)
- «Corel PHOTO-PAINT (CPT)» (стр. 581)
- «Ресурс курсоров (CUR)» (стр. 581)
- «AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)» (стр. 581)
- «Инкапсулированный PostScript (EPS)» (стр. 582)
- «PostScript (PS или PRN)» (стр. 585)
- «GIF» (стр. 585)
- «JPEG (JPG)» (стр. 587)
- «JPEG 2000 (JP2)» (стр. 587)
- «Kodak Photo CD Image (PCD)» (стр. 589)
- «PICT (PCT)» (стр. 590)
- «PaintBrush (PCX)» (стр. 591)
- «файл плоттера HPGL (PLT)» (стр. 592)
- «Переносимая сетевая графика (PNG)» (стр. 593)
- «Adobe Photoshop (PSD)» (стр. 594)
- «Corel Painter (RIF)» (стр. 596)
- «TARGA (TGA)» (стр. 596)

- «TIFF» (стр. 597)
- «Corel Paint Shop Pro (PSP)» (стр. 598)
- «Графика WordPerfect (WPG)» (стр. 598)
- «Форматы файлов камеры Raw» (стр. 599)
- «Сжатое растровое изображение вейвлета (WI)» (стр. 599)
- «Формат метафайла Windows (WMF)» (стр. 599)
- «Дополнительные форматы файлов» (стр. 599)
- «Форматы, которые рекомендуется использовать для импорта графики» (стр. 600)
- «Форматы, которые рекомендуется использовать для экспорта графики» (стр. 601)

Adobe Illustrator (AI)

Формат файлов Adobe Illustrator (AI) был создан компанией Adobe Systems Incorporated для платформ Macintosh и Windows. Это векторный формат, хотя последние версии редактора поддерживают и растровую информацию.

Импорт файла Adobe Illustrator

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Щелкните имя файла.
4. Нажмите кнопку **Импорт**.
5. Щелкните в окне изображения, в которое необходимо импортировать файл.
6. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Технические замечания по формату Adobe Illustrator (AI)

Импорт файла AI

- Программы Corel обеспечивают поддержку всех форматов AI, в том числе Adobe Illustrator CS4.
- Так как многостраничные документы не поддерживаются в Corel PHOTO-PAINT, все объекты рабочих листов помещаются на одной странице.

Растровое изображение Windows (BMP)

Формат файлов растрового изображения Windows (BMP) был создан как стандартный графический формат для представления графики в виде растровых изображений в операционной системе Windows.

Импорт файла растрового изображения

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **BMP – растровое изображение Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.

Сохранение в формате растрового изображения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **BMP - растровое изображение Windows** в списке **Тип файла**.

4 В поле **Имя файла** введите имя файла.

5 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Технические замечания по формату растрового изображения Windows (BMP)

Импорт файла BMP

- Можно импортировать файлы растровых изображений Windows, соответствующие техническим требованиям Windows и OS/2 BMP.
- Файлы растровых изображений Windows могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, 16 цветов, оттенки серого, на основе палитры или RGB (24 бита). Они печатаются в соответствии с цветовым режимом, в зависимости от возможностей принтера.
- Сжимать путем продольного кодирования (RLE) можно все растровые изображения, за исключением изображений в цветовой палитре RGB (24 бита) и черно-белых изображений.
- Разрешение может варьироваться в диапазоне от 72 до 300 точек на дюйм. При настройке дополнительных параметров можно получить более высокое разрешение.
- Максимальный размер изображения — 64 535 × 64 535 пикселей.

Экспорт файла BMP

- Поскольку растровые изображения отображаются на странице попиксельно, разрешение не увеличивается. Напротив, растровое изображение получается неровным, и его разрешение существенно уменьшается.

Растровое изображение OS/2 (BMP)

Данный вид файла растрового изображения предназначен для использования в операционной системе OS/2. Формат растрового изображения OS/2 поддерживает максимальный размер изображения 64 535 × 64 535 пикселей. OS/2 поддерживает сжатие по алгоритму продольного кодирования (RLE).

Технические замечания по формату растрового изображения OS/2 (BMP)

- Программы Corel поддерживают стандартную версию 1.3 и расширенную версию 2.0, а также более поздние версии формата файла растрового изображения OS/2.
- При импорте и экспорте файлов BMP программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: черно-белый (1 бит), 256 оттенков серого (8 бит), 16 цветов (4 бита), палитра из 256 цветов (8 бит) и RGB (24 бита).

Метафайл компьютерной графики (CGM)

Метафайл компьютерной графики (CGM) — это открытый, не зависящий от платформы формат метафайла, используемый для передачи двухмерных графических изображений. Данный формат поддерживает цветовую палитру RGB. Файлы CGM могут содержать как векторную, так и растровую графику, однако редко один файл содержит оба типа графики одновременно.

Импорт файла CGM

1 Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **CGM – метафайл компьютерной графики (*.cgm)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла.

5 Нажмите кнопку **Импорт**.

Откроется диалоговое окно **Преобразование в растровое изображение**.

Метафайл компьютерной графики (CGM), технические замечания

- Можно импортировать файлы CGM версий 1, 3 и 4.
- Фильтр CGM принимает только маркеры, поддерживаемые стандартом формата файла CGM. Частные маркеры игнорируются.
- Если файл CGM содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне Сопоставление шрифтов PANOSE.

CorelDRAW (CDR)

Файлы CorelDRAW (CDR) предназначены, главным образом, для хранения векторной графики. Изображение, созданное с помощью векторной графики, представляет собой совокупность графических примитивов (прямоугольники, линии, текстовые надписи, дуги и эллипсы). Поскольку для создания векторов на странице используются опорные точки, при изменении размеров графического векторного изображения его качество не ухудшается.

Векторная графика создается и редактируется с помощью таких графических приложений, как CorelDRAW, однако для редактирования векторной графики можно использовать и такие приложения для редактирования изображений, как Corel PHOTO-PAINT. Векторные изображения различных форматов можно использовать в настольных издательских системах.

Импорт файла CorelDRAW

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Щелкните имя файла.
4. Щелкните окно изображения.
5. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Технические замечания по формату CorelDRAW (CDR)

- Импортированные файлы CorelDRAW растрируются.
- Связанные символы преобразуются во внутренние символы.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) — это формат метафайла, поддерживающий растровую и векторную информацию, а также полный спектр цветов PANTONE, RGB и CMYK. Файлы, сохраненные в формате CMX, можно открывать и редактировать в других приложениях Corel.

Импорт файла Corel Presentation Exchange

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. В списке рядом с полем **Имя файла** выберите один из следующих вариантов.
   - **CMX — Corel Presentation Exchange**: для файлов, созданных в Corel Presentations версии X6 или более поздней.
   - **CMX — Corel Presentation Exchange (прежние версии)**: для файлов, созданных в Corel Presentations версии X5 или более ранней.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.

6 Щелкните окно изображения.

7 В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Технические замечания по формату Corel Presentation Exchange (CMX)

- Поддерживаются следующие версии: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 и X6.
- Файлы Corel Presentation Exchange (CMX) импортируются в виде растровых изображений в Corel PHOTO-PAINT.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

В формате Corel PHOTO-PAINT (CPT) сохраняются растровые изображения, в которых для представления фигур используются пиксели. При сохранении графики в формате Corel PHOTO-PAINT маски, плавающие объекты и линзы сохраняются вместе с изображением.

Экспорт файла Corel PHOTO-PAINT

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **CPT - изображение Corel PHOTO-PAINT** в списке **Тип файла**.

4 В поле **Имя файла** введите имя файла.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

Технические замечания по формату Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Данный фильтр доступен в CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT и Corel DESIGNER.
- Файлы Corel PHOTO-PAINT могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, оттенки серого, на основе палитры, CMYK (32 бита), RGB (24 бита) или Lab.

Ресурс курсоров (CUR)

Формат файлов ресурса курсоров Windows 3.x/NT (файлы **.cur**) используется для создания курсоров интерфейсов Windows 3.1, Windows NT и Windows 95. Он поддерживает графические элементы, используемые в указателях Windows. Можно выбрать цвет прозрачных и инвертированных масок.

Максимальный размер изображения, поддерживаемый форматом файлов ресурса курсоров Windows 3.x/NT, составляет 32 × 32 пикселя.

Технические замечания по формату файла ресурсов курсоров (CUR)

- При импорте файлов **.cur** программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: черно-белые (1 бит), на основе палитры 16 цветов (4 бита) и на основе палитры 256 цветов (8 бит).

AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Файлы AutoCAD Drawing Database (DWG) — это векторные файлы, используемые в качестве оригинального формата для документов AutoCAD.

Формат Drawing Interchange Format (DXF) обеспечивает представление информации, содержащейся в файле чертежа AutoCAD, в виде тегов. Формат Drawing Interchange Format является собственным форматом файлов AutoCAD. Это стандартный формат обмена чертежами CAD, который поддерживается многими приложениями CAD. Формат Drawing Interchange Format является векторным форматом и поддерживает до 256 цветов.

Импорт файла в формате AutoCAD Drawing Database (DWG) или AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **DWG – AutoCAD (*.dwg)** или **DXF – AutoCAD (*.dxf)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.
7. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.



Если в системе отсутствует шрифт, использованный в импортируемом файле, появится диалоговое окно Сопоставление шрифтов PANOSE, в котором можно выбрать идентичный шрифт.

Технические замечания по формату AutoCAD Data Interchange Format (DXF)

- Программа поддерживает файлы AutoCAD версий с R2.5 по 2018.

Импорт файла AutoCAD DXF

- Страницы пространства модели импортируются в виде главных страниц.
- Сплошные и трассированные объекты заливаются.
- Точка импортируется в виде эллипса минимального размера.
- Файлы, экспортированные как «Только объекты» могут неправильно отображаться в программе Corel из-за отсутствия данных заголовка.
- Выравнивание текстовых элементов может не сохраниться, особенно если шрифты в импортированных файлах были заменены. Для получения наилучших результатов не рекомендуется выравнивать текст.
- Если файл DXF содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне **Сопоставление шрифтов PANOSE**.

Технические замечания по формату AutoCAD Drawing Database (DWG)

- Corel PHOTO-PAINT может импортировать файлы AutoCAD версий с R2.5 по 2013.
- Если файл DWG содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне **Сопоставление шрифтов Panose**.

Инкапсулированный PostScript (EPS)

Файлы EPS могут содержать текст, векторную графику и растровые изображения и предназначены для включения (инкапсуляции) в другие документы. В отличие от других файлов PostScript, которые могут содержать несколько страниц, файл EPS всегда представлен одной страницей.

Файлы EPS обычно содержат изображение для предварительного просмотра (заголовок), позволяющее просмотреть содержание файла, не прибегая к помощи интерпретатора PostScript. Файл EPS, в котором изображение для предварительного просмотра отсутствует, отображается серым цветом в приложениях Corel.

Во время установки CorelDRAW Graphics Suite можно установить Ghostscript — приложение, которое обрабатывает формат файлов PostScript. Ghostscript позволяет импортировать файлы PostScript Level 3. Если Ghostscript не был установлен во время установки продукта, можно сделать это сейчас.

Импорт инкапсулированного файла PostScript

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PS, EPS, PRN – PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Нажмите кнопку **ОК**.
7. Щелкните окно изображения.
8. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Сохранение в инкапсулированный файл PostScript

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **EPS - инкапсулированный PostScript** в списке **Тип файла**.
4. В поле **Имя файла** введите имя файла.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Экспорт EPS** настройте необходимые параметры.

Настройка общих параметров экспорта

- В диалоговом окне «Экспорт EPS» выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Задание цветового режима для экспорта в файл EPS	В области **Управление цветом** выберите вариант в списке **Вывести цвета как**: • **В исходном формате** • **RGB** • **CMYK** • **Оттенки серого** Если выбран вариант **В исходном формате**, для всех объектов сохраняется цветовой режим, который использовался при их создании, например RGB, CMYK, оттенки серого или плашечные цвета.
Преобразование плашечных цветов	В области **Управление цветом** установите флажок **Преобразовать плашечные цвета в** и выберите вариант из списка.
Выбор формата файлов для предварительного просмотра изображений PostScript	В области **Просмотр изображения** выберите один из следующих параметров. • **Нет** • **TIFF** • **WMF**

Цель	Действие
	Если выбран формат TIFF, выберите цветовой режим и разрешение.
Выбор параметра совместимости	В списке **Совместимость** выберите уровень PostScript, который поддерживается принтером или приложением, с помощью которого будет осуществляться печать или отображение файла.



Если для предварительного просмотра изображений выбран формат TIFF (8 бит), можно сделать фон растрового изображения прозрачным, установив флажок **Прозрачный фон** в области **Просмотр изображения**.

Настройка параметров обрезки

1. В области **Обрезка** диалогового окна **Экспорт EPS** установите флажок **Обрезать до**.
2. Включите любой из следующих параметров.
   - **Маска**: позволяет сохранять содержание маскированной области в файл EPS.
   - **Путь обрезки**: позволяет сохранять содержимое активного пути или одного из путей из списка **MRU**.
3. В поле **Спрямление** введите значение для установки точности воспроизведения сегментов с изогнутым контуром устройством вывода, например принтером.

   Если требуется временно удалить определенные секции изображения, находящиеся за пределами маски или пути, установите флажок **Удалять данные изображения за пределами области обрезки**.

Установка Ghostscript

1. Закройте все открытые программы.
2. На панели задач Windows выберите **Пуск** ▸ **Панель управления**.
3. Щелкните **Удалить программу**.
4. Дважды нажмите CorelDRAW Graphics Suite 2018 на странице **Удаление или изменение программы**.
5. Включите параметр **Изменить**.
6. На странице «Компоненты» установите флажок **GPL Ghostscript**.
7. Следуйте инструкциям мастера установки.

Технические замечания по формату «Инкапсулированный PostScript» (EPS)

Импорт файла EPS

- В Corel PHOTO-PAINT файлы EPS импортируются в виде растровых изображений.
- Двухцветная информация сохраняется только в файлах, созданных в Corel PHOTO-PAINT. При импорте двухцветного файла EPS, созданного в CorelDRAW, файл преобразуется в оттенки серого.

Экспорт файла EPS

- На принтере PostScript графические изображения, экспортированные из других программ в формате «Инкапсулированный PostScript» (EPS), печатаются точно так же, как в графических программах Corel.
- Заголовок можно сохранить в теговом формате файлов изображения (TIFF) или в формате метафайла Windows (WMF) в следующих цветовых режимах: черно-белый, оттенки серого (4 бита), цветной, оттенки серого (8 бит) или цветной. Разрешение заголовка можно задать в диапазоне от 1 до 300 точек на дюйм (т/д); значение по умолчанию — 72 т/д. Если в программе, которая импортирует файл EPS, есть ограничения на размер заголовка изображения, может отобразиться сообщение об ошибке, указывающее на слишком большой размер файла. Чтобы уменьшить размер файла, перед

экспортом выберите вариант **Черно-белый** в поле **Режим** диалогового окна **Экспорт EPS** и введите меньшее значение разрешения. Данный параметр определяет только разрешение заголовка и никак не влияет на качество печати документа. Цветные заголовки используются для просмотра файлов EPS. Если программа, в которой будет использоваться файл, не поддерживает цветные заголовки, можно попробовать экспортировать файл с одноцветным заголовком. Можно также экспортировать файл без заголовка.

- Кроме графики, в экспортированных файлах EPS содержится следующая информация: имя файла, название программы и дата.

PostScript (PS или PRN)

В файлах PostScript (PS) для описания расположения текста, векторной графики или растровых изображений для печати и отображения используется язык PostScript. Такие файлы могут содержать несколько страниц.

Файлы PostScript обычно имеют расширение **.ps**, но можно также импортировать файлы PostScript с расширением **.prn**. Файлы с расширением **.prn**, известные также как файлы принтера (PRN), содержат инструкции, посвященные печати файла. Благодаря этим файлам документ можно повторно напечатать, даже если на компьютере не установлено приложение, в котором этот документ был создан.

Во время установки CorelDRAW Graphics Suite можно установить Ghostscript — приложение, которое обрабатывает формат файлов PostScript. Ghostscript помогает в процессе импорта файлов. Если Ghostscript не был установлен во время установки приложения, см. раздел «Установка Ghostscript» на стр. 584.

Можно также импортировать инкапсулированные файлы PostScript (EPS). Дополнительные сведения см. в разделе «Инкапсулированный PostScript (EPS)» на стр. 582.

Импорт файла PostScript (PS или PRN)

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PostScript в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PS, EPS, PRN – PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла и нажмите кнопку **Импорт**.
5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. Щелкните окно изображения.
7. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Технические замечания по формату PostScript (PS или PRN)

- Файлы PostScript, содержащие заливки сетки с использованием плашечных цветов или изображения DeviceN не могут быть импортированы. Для устранения этой проблемы установите Ghostscript.
- Файлы PostScript импортируются в виде растровых изображений.
- Текст в импортированных файлах PostScript недоступен для редактирования.
- В формате PostScript поддерживаются только файлы печати (PRN), файлы PS и EPS.

GIF

GIF — это формат растровых изображений, созданный специально для использования в Интернете. Данный формат поддерживает изображения, содержащие до 256 цветов, и отличается максимальной степенью сжатия, за счет чего сокращается время передачи файла. Файловый формат GIF поддерживает максимальный размер изображения 30 000 × 30 000 пикселей и использует алгоритм сжатия LZW.

Формат GIF позволяет сохранять несколько растровых изображений в одном файле. Файлы GIF с несколькими сменяющими друг друга изображениями называются анимированными файлами GIF. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение фильмов» на стр. 508.

Изображения GIF с прозрачным фоном часто используются на веб-узлах. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание изображений на основе палитры с прозрачными цветами и фоном» на стр. 519.

Для использования в Интернет можно также сохранять изображения в форматах JPEG и PNG. для выбора правильного формата. Если требуется использовать изображение на веб-узле, обратитесь к разделу «Выбор веб-совместимого формата файла» на стр. 513. для выбора правильного формата.

Импорт файла GIF

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл GIF в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **GIF – растровое изображение CompuServe (*.gif)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75.

Открытие анимированного файла GIF

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **GIF – анимация GIF (*.gif)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. В списке, расположенном под окном списка, выберите **Целиком**.
6. Нажмите кнопку **Открыть**.



Для получения дополнительных сведений об открытии и воспроизведении фильмов см. раздел «Открытие и воспроизведение фильмов» на стр. 501.



Чтобы открыть отдельный эпизод фильма, выберите пункт **Частичная загрузка** и в диалоговом окне **Частичная загрузка фильма** введите значения для диапазона кадров в полях **Из** и **В**.

GIF:технические замечания

- Программы Corel импортируют файлы формата GIF версий 87A и 89A, а экспортируют только файлы версии 89A. Версия 87A поддерживает основные функции и чересстрочную развертку. Более новая версия, 89A, поддерживает все функции, присущие версии 87A, а также возможность использования прозрачных цветов и включения комментариев и другой информации из файла изображения.
- Программы Corel поддерживают следующие глубины цвета при импорте анимированных файлов GIF: черно-белый (1-бит), 16 цветов, шкала серого (8-бит) и палитра из 256 цветов (8-бит).

JPEG (JPG)

JPEG — это стандартный формат, разработанный объединенной группой экспертов в области фотографии. Уникальная технология сжатия JPEG позволяет передавать файлы между различными платформами. Формат JPEG поддерживает передачу изображений в цветовых режимах оттенки серого (8 бит), RGB (24 бита) и CMYK (32 бита).

Формат JPEG часто используется в Интернете. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор веб-совместимого формата файла» на стр. 513.

Импорт файла JPEG

1 Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл JPEG в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **JPG – растровые изображения JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла.

5 Нажмите кнопку **Импорт**.

6 Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75.



Можно выполнить перетаскивание в окне изображения, чтобы изменить размер изображения.

Технические замечания по формату JPEG

- Файлы JPEG могут содержать данные EXIF. Эти данные могут повлиять на способ открытия файлов JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Формат JPEG 2000 (JP2) характеризуется высоким уровнем сжатия и поддержкой современных режимов передачи файловых данных. Стандартные файлы JPEG 2000, в отличие от потоковых файлов JPEG 2000, позволяют сохранять файловые данные (или метаданные), например сведения о размере, градационной шкале, цветовом пространстве и правах интеллектуальной

собственности. Потоковые файлы оптимизированы для передачи данных по сети, поскольку они устойчивы к ошибкам битов, которые могут привести к потере данных в каналах с низкой пропускной способностью.

Не все средства просмотра Интернета поддерживают форматы JPEG 2000. Для просмотра таких файлов может потребоваться подключаемый модуль.

Чтобы определить область интереса (ROI), можно выполнить маскирование части изображения JP2. Если для выбранной области интереса применить меньшую степень сжатия, качество изображения в этой области будет выше.

При экспортировании изображения в файл JP2 можно следить за процессом загрузки по разрешению, качеству или положению изображения.

Импорт файла JPEG 2000

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **JP2 – растровые изображения JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Экспорт файла JPEG 2000

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите вариант **JP2 - растровые изображения JPEG** в списке **Тип файла**.
3. Введите имя в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Экспорт**.
5. Выберите заготовку **JPEG 2000** в списке **Список заготовок** в правом верхнем углу диалогового окна.
   Если необходимо изменить заготовки параметров, измените параметры экспорта в диалоговом окне.
6. Нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные возможности

Выбор цветового режима	В области **Параметры** выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
Встраивание цветового профиля	В области **Дополнительно** установите флажок **Встроить цветовой профиль**.
Управление качеством изображения	В области **Параметры** выберите параметр качества изображения в списке **Качество** или введите значение.
Настройка увеличения разрешения изображения в формате JPEG 2000 при загрузке с последующим увеличением размера изображения	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Разрешение\качество**.
Настройка загрузки изображения в формате JPEG 2000 в направлении от левого верхнего угла к правому нижнему	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Разрешение\положение**.

Дополнительные возможности

Настройка загрузки изображения в формате JPEG 2000 в направлении от левого верхнего угла к правому нижнему	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Положение**.
Настройка загрузки изображения в формате JPEG 2000 последовательно по цветовым каналам	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Каналы**.
Разрешение использования потокового формата JPEG 2000	В области **Дополнительно** установите флажок **Поток кода**.

Технические замечания по формату JPEG 2000 (JP2)

- В Corel PHOTO-PAINT можно импортировать и файлы JP2, и файлы JPC, но сохранять — только в формат JP2.

Kodak Photo CD Image (PCD)

Kodak Photo-CD — это формат растровой графики, разработанный компанией Eastman Kodak для сканирования фотоизображений на компакт-диски. Для создания изображений PCD используются 35-миллиметровые пленочные негативы или слайды, преобразованные в цифровой формат и сохраненные на компакт-диске. Photo-CD обеспечивает высококачественное хранение изображений в цифровом формате и возможность управления ими. Формат PCD используется главным образом в фотолабораториях и бюро допечатной подготовки, предоставляющих услуги по сохранению фотографий на компакт-диски.

Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии приложения.

Импорт файла изображения Kodak Photo-CD

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PCD – изображение Kodak Photo-CD (*.pcd)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. В диалоговом окне **Импорт PCD** настройте следующие регуляторы.
   - **Яркость**: позволяет настраивать количество света.
   - **Контрастность**: позволяет указывать контрастность пикселей изображения.
   - **Насыщенность**: позволяет указывать степень чистоты цвета.
   - **Красный**: настройка содержания красного цвета в изображении.
   - **Зеленый**: настройка содержания зеленого цвета в изображении.
   - **Синий**: позволяет указывать количество синего цвета в изображении.
7. В списке **Разрешения** выберите размер изображения.
8. В списке **Тип изображения** выберите цветовой режим.
9. Поместите курсор для импорта в окно изображения и щелкните.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.

Дополнительные возможности

Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75.



Установив флажок **Вычесть баланс сцены**, можно отменить изменения, которые были сделаны в фотолаборатории во время сканирования изображения и сохранения его на компакт-диск Photo CD.

Установив флажок **Показывать цвета за пределами гаммы**, можно определить участки с цветами, не входящими в палитру CMYK. В результате пиксели, не соответствующие палитре CMYK, будут отображаться красным или синим цветом.

Технические замечания по формату изображения Kodak Photo-CD

- Изображения Kodak Photo-CD (PCD) могут быть защищены авторским правом. Программа Corel не отображает предупреждающее сообщение об этом.
- Другие программы, совместимые с Kodak, могут установить файл Kodak **pcdlib.dll** в папку **Windows** вместо папки **Windows \System**. Такая разница в местоположении папок может вызвать сообщение об ошибке.
- При импорте файлов **Photo CD** отображается диалоговое окно с запросом на выбор необходимого разрешения и цвета файла. Разрешение ограничено значением 72 точки на дюйм, максимальный размер изображения — 3072 × 2048 пикселей.
- Можно импортировать следующие цветовые режимы: RGB (24 бита), на основе палитры (8 бит) и в оттенках серого (8 бит).

PICT (PCT)

Формат Macintosh PICT был разработан компанией Apple Computer Inc. для платформы Mac OS. Он является собственным форматом файлов QuickDraw и может содержать как векторную, так и растровую графику. Формат Macintosh PICT широко используется в приложениях Macintosh.

Импорт файла PICT

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PICT в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PCT – Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.
7. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Технические замечания по формату PICT (PCT)

- Графические программы Corel поддерживают импорт векторных рисунков и растровых изображений, содержащихся в файлах PICT (PCT).
- Объекты, содержащие заливку и абрис, открываются в виде группы из двух объектов. Один объект — это абрис, другой — заливка.
- Заливки PICT часто представлены растровыми узорами. Программа Corel старается сохранить эти заливки в виде растровых узоров.
- Абрисы с узором преобразуются в сплошной цвет.

- Текст в файлах PICT открывается в доступном для редактирования виде. Если шрифт импортированного файла отсутствует на компьютере, он замещается наиболее близким шрифтом.
- В исходном файле может не сохраниться выравнивание текста. Причиной этому может быть различный размер шрифтов, а также интервал между символами и словами в двух форматах. Любое смещение можно легко исправить с помощью параметров форматирования текста в программе.

PaintBrush (PCX)

PaintBrush (PCX) — это формат растрового изображения, разработанный корпорацией ZSoft специально для программы PC Paintbrush.

Импорт файла PaintBrush

1 Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PCX в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **PCX – PaintBrush (*.pcx)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла.

5 Нажмите кнопку **Импорт**.

6 Щелкните окно изображения.

Экспорт файла PaintBrush

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **PCX - изображение PaintBrush** в списке **Тип файла**.

4 В поле **Имя файла** введите имя файла.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

Технические замечания по формату PaintBrush (PCX)

Экспорт файла PCX

- Растровые изображения могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, 16 цветов, оттенки серого (8 бит), на основе палитры (8 бит) или RGB (24 бита).
- Поддерживается сжатие по алгоритму кодирования длин серий (RLE), а максимальный размер изображения составляет 64 535 × 64 535 пикселей.
- Данные файлы могут содержать одну, две или четыре цветовые плоскости.
- Этот формат файла поддерживается в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.

Импорт файла PCX

- Импорт файлов PCX можно выполнить, если они соответствуют следующим спецификациям PCX: 2.5, 2.8 и 3.0.
- Растровые изображения могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, 16 цветов, оттенки серого (8 бит), на основе палитры (8 бит) или RGB (24 бита).
- Поддерживается сжатие RLE и максимальный размер изображения 64 535 × 64 535 пикселей.
- Данные файлы могут содержать одну, две или четыре цветовые плоскости. Файлы, содержащие три цветовые плоскости или более четырех цветовых плоскостей, импортировать нельзя.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Формат переносимых документов Adobe (PDF) был создан для точного сохранения шрифтов, изображений, графики и форматирования исходного файла. С помощью программ Adobe Reader и Adobe Acrobat файлы PDF можно просматривать, открывать для общего доступа и печатать в операционных системах Mac OS, Windows и UNIX.

Файл можно сохранить в формате PDF. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт в PDF» на стр. 555.

Технические замечания по формату переносимых документов Adobe (PDF)

Публикация файла PDF

- Встроенные трехмерные модели экспортируются в виде встроенных интерактивных трехмерных объектов. Если документ содержит трехмерную модель, выберите пункт **Параметры** в диалоговом окне **Опубликовать в PDF**, а затем выберите **Acrobat 9.0** или более позднюю версию в списке **Совместимость**, чтобы убедиться, что трехмерная модель отображается в виде интерактивного объекта в средстве просмотра PDF.
- Цветовые каналы, созданные в Corel PHOTO-PAINT, сохраняются.
- Примененная к тексту и графике прозрачность сохраняется.
- Сохраняются атрибуты символов текста, в том числе возможности OpenType.
- В зависимости от содержимого файла цветовые пространства DeviceN в импортированном файле могут быть преобразованы в обработанные цвета RGB или CMYK.
- Слои сохраняются в файлах, созданных в версии Adobe Acrobat 6 и выше.
- Трансформированные объекты, верхние и нижние колонтитулы преобразуются в символы.
- Символы сохраняются, если файлы PDF, созданные с помощью версии 1.3 или более поздней, проходят полный цикл.

файл плоттера HPGL (PLT)

Векторный формат файла плоттера HPGL (PLT) разработан фирмой Hewlett Packard. Он используется в программах, аналогичных AutoCAD, для печати чертежей на плоттерах. ПОДМНОЖЕСТВО набора команд HPGL и HPGL/2 поддерживаются и другими приложениями Corel. В данном формате используется масштабный коэффициент — 1,016 единиц измерения плоттера на 1 дюйм.

Импорт файла плоттера HPGL

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PLT в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PLT – файл плоттера HPGL (*.plt; *.hgl)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. В диалоговом окне **Параметры HPGL** настройте необходимые параметры.

Технические замечания по формату плоттера HPGL (PLT)

Импорт файла PLT

- Программы Corel поддерживают форматы файлов PLT версий 1 и 2, однако некоторые функции версии 2 недоступны.
- Для импортирования изображений, размер которых превышает максимальный размер страницы в программе Corel, выберите параметр **Масштаб** в диалоговом окне **Параметры HPGL** и измените размер импортируемого изображения.
- Для разрешения кривой можно установить значение в диапазоне от 0,0001 до 1 дюйма. Значение может быть предельно точным — допускается ввод до 8 цифр после десятичной запятой. Максимальное разрешение достигается при задании

значения 0,0001, но при этом значительно увеличится и размер файла. Рекомендуется использовать разрешение кривой 0,004 дюйма.

- Формат файла PLT не содержит сведений о цвете. Вместо этого различным объектам в файле PLT присвоены так называемые номера перьев. При импорте в программу Corel каждому номеру пера присваивается определенный цвет. Для сопоставления с исходными цветами графического изображения можно указать цвет, назначенный для определенного пера.
- В списке **Выбор пера** представлено 256 вариантов пера, однако не все из них можно назначить. Чтобы изменить назначение цвета, выберите перо, а затем выберите новый цвет для него в списке **Цвет пера**. При выборе варианта **Особые цвета** отобразится диалоговое окно определения цвета, в котором можно указать особый цвет в соответствии со значениями RGB.
- Чтобы изменить ширину пера, выберите перо, а затем выберите новое значение ширины для него в списке **Ширина пера**.
- Для параметра **Неисп.** можно выбрать определенное перо. Чтобы восстановить сохраненные ранее настройки пера, выполните сброс текущей библиотеки перьев.
- Программы Corel поддерживают различные типы линий формата файла PLT: точечные, пунктирные и сплошные. Номер типа линии в файле PLT преобразуется в линию соответствующего типа.
- Если файл DXF содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне **Сопоставление шрифтов PANOSE**.

Переносимая сетевая графика (PNG)

Формат файлов переносимой сетевой графики (PNG) обеспечивает хранение и перенос растровых изображений без потерь с высокой степенью сжатия. Файлы в формате PNG занимают минимум места диске, легко читаются и переносятся с одного компьютера на другой. Формат переносимой сетевой графики создан для замены формата GIF. В многих стандартных случаях он может заменить формат TIFF.

Формат файлов переносимой сетевой графики разработан специально для интерактивного просмотра, например в сети Интернет, он полностью поддерживает функцию постепенного отображения. Однако некоторые средства просмотра Интернета поддерживают не все возможности и параметры форматирования формата PNG. Изображения в формат переносимой сетевой графики рекомендуется экспортировать, если на веб-страницах необходимо использовать такие эффекты, как прозрачный фон, чересстрочная развертка изображений, карты изображений или анимация.

При экспорте в формат PNG графика преобразовывается в растровые изображения, которые можно использовать в настольных издательских системах и приложениях Microsoft Office. Редактировать переносимую сетевую графику можно с помощью таких программ, как Corel PHOTO-PAINT и Adobe Photoshop.

Для использования в Интернет изображения можно также сохранять в форматах GIF и JPEG. Если нужно опубликовать изображение в Интернете, для выбора правильного формата обратитесь к разделу «Выбор веб-совместимого формата файла» на стр. 513.

Импорт файла переносимой сетевой графики

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PNG в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PNG – переносимая сетевая графика (*.png)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75.



Можно выполнить перетаскивание в окне изображения, чтобы изменить размер изображения.

Технические замечания по формату переносимой сетевой графики (PNG)

- Файлы переносимой сетевой графики (PNG) можно импортировать из черно-белой палитры (1 бит) в цветовую (24 бита); цветовая палитра (48 бит) не поддерживается.
- Поддерживаются изображения с маской, оттенками серого, индексированными цветами и палитрой True Color. Маски не сохраняются в черно-белых (1 бит) файлах и файлах на основе палитры (8 бит).
- Поддерживается сжатие LZ77 и максимальный размер изображения 30 000 × 30 000 пикселей. Глубина образца варьируется в диапазоне от 1 до 16 бит.
- Формат PNG также обеспечивает проверку целостности файла и позволяет распознавать распространенные ошибки при передаче данных. В формате файла PNG можно сохранять сведения о цвете и гамме, что повышает качество сопоставления цветов на разных платформах.

Adobe Photoshop (PSD)

Формат файла Adobe Photoshop (PSD) — это собственный формат растровых изображений Adobe Photoshop.

Импорт файла Adobe Photoshop

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PSD в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PSD – Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75.

Экспорт файла Adobe Photoshop

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **PSD - Adobe Photoshop** в списке **Тип файла**.

4 В поле **Имя файла** введите имя файла.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.



Объекты Corel PHOTO-PAINT можно сохранять в виде уровней в формате PSD.



При экспортировании файла в оттенках серого (16 бит) или в цвете RGB (48 бит) для использования в версии Adobe Photoshop CS или более ранней выберите **Без сжатия** в списке **Тип сжатия**. Версии Adobe Photoshop CS и более ранние не поддерживают сжатые файлы в оттенках серого (16 бит) и в цвете RGB (48 бит).

Технические замечания по формату Adobe Photoshop (PSD)

Импорт файла PSD

- Текст импортируется в виде текстового объекта, поэтому остается доступным для редактирования.
- Поддерживаются однотоновые изображения, изображения в оттенках серого, двухцветные изображения, изображения в цветовой палитре RGB (48 бит) и изображения в цветовой палитре CMYK (до 32 бит).
- Отдельные эффекты слоя импортировать нельзя. (При импорте слоя регулировки «Карта градиента» не учитываются значения параметров «Шум», «Непрозрачность» и «Смешивание».)
- Импортируемые слои, в которых используются режимы перетекания «Затемнить цвет» и «Осветлить цвет», сопоставляются с режимами слияния «Если темнее» и «Если светлее». Для получения дополнительных сведений о работе с режимами слияния в Corel PHOTO-PAINT см. раздел «Общие сведения о режимах слияния» на стр. 357.
- Эффекты «Smart Filter» импортируются как базовый объект с отдельными эффектами фильтрации.
- Слой регулировки «Красочность» сопоставляется с линзой «Красочность».
- Слой регулировки «Черно-белые» сопоставляется с линзой «Оттенки серого».
- Слой регулировки «Смешивание каналов» сопоставляется с режимом смешивания каналов.
- Слой регулировки «Карта градиента» сопоставляется с картой градиента; однако регулировки ограничителей непрозрачности, смешивания и шума не поддерживаются.
- Слой регулировки «Фотофильтр» сопоставляется с эффектом фотофильтра.
- Каналы плашечных цветов сохраняются. Альфа-каналы и каналы плашечного цвета, примененные для них, не поддерживаются.
- Слой-маска, к которой применен эффект плотности, импортируется в виде маски обрезки с настроенной прозрачностью. Однако параметры плотности нельзя изменить в Corel PHOTO-PAINT.
- Слой-маска, к которой применен эффект размытия, импортируется в виде маски обрезки вместе с примененным эффектом размытия. Однако параметры размытия нельзя изменить в Corel PHOTO-PAINT

Экспорт файла PSD

- Текст экспортируется в виде текстового объекта, поэтому остается доступным для редактирования.
- Данный формат поддерживает черно-белые (1 бит), двухцветные изображения, изображения в оттенках серого (16 бит), изображения RGB (48 бит) и изображения в цветовой палитре CMYK до 32 бит.
- Объекты поддерживаются.
- Цветовые каналы 32 бита с плавающей точкой сопоставляются с каналами 16 бит, которые невозможно экспортировать как изображения HDR (High Dynamic Range) 32 бита.
- Эффекты «Smart Filter» не сохраняются при импортировании и не заменяются при экспортировании.
- Информация о канале плашечных цветов сохраняется в экспортированном файле.

Corel Painter (RIF)

Импортированные файлы Corel Painter (RIF) содержат такую информацию, как плавающие объекты, поэтому их объем гораздо больше объема файлов GIF или JPEG. Файлы Corel Painter можно импортировать для изменения размера и настройки плавающих объектов.

Импорт файла Corel Painter

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл RIFF в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **RIFF – Painter (*.rif)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения изображения при импорте» на стр. 74.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка изображения при импорте» на стр. 75.

Технические замечания по формату Corel Painter (RIF)

- Встроенный цветовой профиль сохраняется, но его можно изменить после импорта файла.
- Если изображение Corel Painter содержит прозрачный фон, который в Corel Painter называется холстом, он сохраняется.
- Векторные фигуры в импортированном файле не сохраняются.
- Текст и ссылки не сохраняются.
- Слои растрового изображения импортируются как объекты.
- Маски слоя сохраняются как маски обрезки.
- Слои «Жидкие чернила», «Акварель», «Цифровая акварель» и слои подключаемых модулей импортируются как объекты RGB.
- Эффекты мозаики импортируются как объекты RGB.
- Разделение изображений не сохраняется.

TARGA (TGA)

Графический формат TARGA (TGA) используется для сохранения растровых изображений. Он поддерживает различные системы сжатия и используется для представления как черно-белых растровых изображений, так и изображений в цветовой палитре RGB. Можно открывать, импортировать или экспортировать файлы TGA в Corel PHOTO-PAINT.

Для получения дополнительных сведений об открытии или импорте файлов см. раздел «Открытие изображений» на стр. 71 или «Импорт файлов» на стр. 73.

Экспорт файла TARGA

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл TGA в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **TGA - растровое изображение Targa** в списке **Тип файла**.

4 В поле **Имя файла** введите имя файла.

Для сжатия изображения во время экспорта выберите тип сжатия в списке **Тип сжатия**.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

6 В диалоговом окне **Экспорт TGA** выберите один из следующих параметров.

- **Норма**
- **Расширенный**



Черно-белые изображения нельзя сохранять в формате файлов TARGA.

Технические замечания по формату TARGA (TGA)

- Поддерживаются следующие функции: несжатые изображения с картой цветов; несжатые изображения RGB; изображения с картой цветов, сжатые по алгоритму продольного кодирования (RLE); изображения RGB, сжатые по алгоритму RLE (типы 1, 2, 9 и 10, определенные подразделением Electronic Photography and Imaging Center компании AT&T) и маски.
- Тип полученного файла зависит от числа экспортируемых цветов. Например, 24-битные цветные файлы TARGA (TGA) экспортируются в виде растровых изображений, сжатых по алгоритму RLE.
- Файлы TGA можно импортировать из режима оттенков серого (8 бит) в цветовой режим RGB (24 бита).
- Маски не сохраняются в черно-белых файлах (1 бит) и файлах цветовой палитры (8 бит).
- Поддерживается сжатие RLE и максимальный размер изображения 64 535 × 64 535 пикселей.

TIFF

Теговый формат файлов изображений (TIFF) — это растровый формат, являющийся стандартом. Практически все графические приложения поддерживают чтение и запись файлов TIFF. Файлы TIFF поддерживают различные цветовые режимы и глубину цветов.

Можно открывать и импортировать файлы TIFF в Corel PHOTO-PAINT. Для получения дополнительных сведений об открытии или импорте файлов см. раздел «Открытие изображений» на стр. 71 или «Импорт файлов» на стр. 73.

Экспорт файла TIFF

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **TIF - растровое изображение TIFF** в списке **Тип файла**.

4 В поле **Имя файла** введите имя файла.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

Технические замечания по формату TIFF

- При импорте файлов TIFF, содержащих несколько страниц, можно импортировать отдельные страницы.
- Маски не экспортируются в черно-белых файлах (1 бит), в файлах в оттенках серого (16 бит) и файлах цветовой палитры RGB (48 бит).

- Черно-белые, цветные файлы TIFF и файлы в оттенках серого, включая спецификации до 6.0, можно импортировать и экспортировать.
- Можно также импортировать файлы TIFF, сжатые по алгоритму JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 или LZW. Тем не менее загрузка таких файлов может занять дополнительное время, поскольку программа должна раскодировать сжатие файла.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

.PspImage — это собственный формат программы Corel Paint Shop Pro. Поддерживается импорт файлов .PspImage версий 9 и 10 в цветовом режиме RGB (24 или 48 бит).

Этот формат файлов не поддерживается 64-разрядной версией CorelDRAW Graphics Suite.

Импорт файла PSP

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл PSP в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PSP – Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Технические замечания по формату Corel Paint Shop Pro (PSP)

- Можно импортировать только те файлы Corel Paint Shop Pro, которые имеют расширение **.PspImage**.
- В импортированном файле текст и слои сливаются с фоном.

Графика WordPerfect (WPG)

Графика Corel WordPerfect (WPG) — это формат, предназначенный, в первую очередь, для хранения векторной графики, однако файлы WPG могут содержать как растровые, так и векторные данные. Файлы WPG могут содержать до 256 цветов из палитры, составляющей более миллиона цветов.

Импорт файла графики WordPerfect

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

   С помощью команды **Файл** ▸ **Импорт** можно расположить файл в виде объекта активного изображения. Чтобы открыть файл WPG в виде изображения, выберите **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **WPG – графика Corel WordPerfect (*.wpg)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Щелкните окно изображения.

Технические замечания по формату графики WordPerfect (WPG)

- Graphics Text Type 2 не поддерживается.

Форматы файлов камеры Raw

Файл RAW камеры — это файл данных, полученный с помощью высококачественной цифровой камеры. Файлы RAW не обрабатываются в камере (не выполняется увеличение резкости и цифровое увеличение), поэтому пользователь может самостоятельно корректировать резкость, контрастность и насыщенность изображений после съемки. Существуют различные форматы файлов RAW. Файлы могут иметь следующие расширения: **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** или **.mrw**.

Файлы RAW камеры можно импортировать непосредственно в Corel PHOTO-PAINT. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с файлами камеры RAW» на стр. 567.

Сжатое растровое изображение вейвлета (WI)

Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.

Импорт файла WI

- При импорте файлов сжатого растрового изображения вейвлета (**.wi**) программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: 256 оттенков серого (8 бит) и RGB (24 бита).

Формат метафайла Windows (WMF)

Данный формат файла, разработанный корпорацией Microsoft, предназначен для хранения изображений как в векторном, так и в растровом формате. Разработан в качестве внутреннего формата файла для Microsoft Windows 3. Данный файл поддерживает 24-битный цвет RGB и поддерживается большинством приложений Windows.

Технические замечания по формату метафайла Windows (WMF)

Импорт файла WMF

- Не поддерживаются следующие возможности: сопоставление шрифтов PANOSE, а также повернутые и наклоненные растровые изображения.

Дополнительные форматы файлов

Corel PHOTO-PAINT также поддерживает следующие форматы файлов.

- Audio Video Interleaved (AVI). AVI — это мультимедийный формат Microsoft, в котором сегменты видеоэлементов чередуются с сегментами аудиоэлементов.
- Сжатое растровое изображение CALS (CAL). Растровое изображение CALS (CAL) — это формат, который используется главным образом для хранения документов в профессиональных программах CAD. Он поддерживает монохромный режим (глубина цвета 1 бит) и используется для обмена рисунков, связанных с данными, в автоматизированном проектировании и производстве, а также в приложениях для обработки изображений.
- Corel ArtShow 5 (CPX). CPX — это собственный формат приложения Corel ArtShow 5. Файлы данного типа могут содержать как векторные, так и растровые данные.
- CorelDRAW Сжатый (CDX) — формат файла CDX является сжатым файлом CorelDRAW.
- Инкапсулированный PostScript (компьютерное цветоделение). Формат DCS, разработанный QuarkXPress, является разновидностью стандартного формата инкапсулированного файла PostScript (EPS). Обычно файл в формате DCS состоит из пяти файлов. Четыре из пяти файлов содержат информацию о цвете высокого разрешения. Для представления этой информации используется формат CMYK (голубой, пурпурный, желтый и черный цвета). Пятый файл, который считается главным, содержит эскиз PICT файла DCS Формат DCS поддерживает каналы плашечного цвета.
- EXE. Формат EXE представляет собой ресурс растрового изображения Windows 3.x/NT и может сохранять файл ICO как ресурс значка Windows 3.x/NT.
- FPX. Формат FlashPix предназначен для хранения в одном файле изображений, имеющих разное разрешение. Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.

- Метафайл векторного фрейма (FMV). Формат FMV используется для метафайлов векторного фрейма.
- Изображение GEM (IMG). Формат IMG является собственным форматом растровых изображений в среде GEM. Файлы IMG поддерживают цветовые режимы 1 бит и 4 бит. Для их сжатия используется метод RLE. Формат IMG был распространен во времена зарождения настольных издательских систем.
- Файл GEM (GEM). Формат GEM предназначен для файлов GEM.
- GIMP (XCF). XCF — это собственный формат GIMP. Он поддерживает уровни и другую информацию, характерную для GIMP.
- ICO. Формат ICO представляет собой ресурс значков Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC). Формат PIC предназначен для файлов Lotus PIC.
- Растровое изображение MACPaint (MAC). MacPaint (MAC) — это формат растрового изображения, использующий расширения MAC, PCT, PNT и PIX. Это формат, который используется программой MacPaint, которая была включена в Macintosh 128. Поддерживает только два цвета и палитру узоров. Формат MAC используется главным образом графическими приложениями Macintosh для хранения черно-белой графики и картинок. Максимальный размер изображения MAC — 720 × 576 пикселей.
- Метафайл MET (MET). Формат MET предназначен для метафайлов MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 и 5 (PP4, PP5). PP4 – это собственный формат приложения Micrographx Picture Publisher 4. PP5 – это собственный формат приложения Micrographx Picture Publisher 5. Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.
- Файл Picture Publisher (PPF). PPF — это собственный формат 6, 7, 8, 9 и 10 версий приложения Micrografx Picture Publisher. Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.
- Метафайл NAP (NAP). Формат NAP предназначен для метафайлов NAP.
- Файл заливки (FILL) — этот формат файла используется для сохранения в Corel PHOTO-PAINT настраиваемых заливок.
- Интерпретированный PostScript (PS или PRN). PRN PostScript (PS или PRN) — это формат метафайлов для принтеров PostScript. В данном формате используется набор символов ANSI. Фильтр импорта файла формата «Интерпретированный PostScript» позволяет импортировать файлы PS, PRN и EPS PostScript.
- Растровое изображение SCITEX CT (SCT). Формат SCT используется для импорта цветных (32 бита) изображений SCITEX и изображений SCITEX в оттенках серого. Для получения растровых изображений SCITEX используют профессиональные сканеры. Затем растровые изображения подготавливаются к выводу с помощью устройств записи на фотопленку или многофункциональных программ компоновки страниц.
- Изображение XPixMap (XPM) – Формат XPM предназначен для файлов изображений XPixMap.

Форматы, которые рекомендуется использовать для импорта графики

В таблице ниже представлены форматы файлов, которые можно использовать для импорта графики из графических приложений или других ресурсов.

Приложение/источник	**Рекомендуемый формат импорта**
Adobe Photoshop	PSD
Paint Shop Pro	PSP
Corel Painter	RIF
Picture Publisher	PPF
Цифровые камеры	файлы RAW

Форматы, которые рекомендуется использовать для экспорта графики

В следующей таблице представлен список рекомендуемых форматов файлов для экспорта в другие графические приложения или в сеть Интернет.

Приложение/вывод	Рекомендуемый формат
Adobe Photoshop	PSD, TIF
Интернет	JPG, GIF, PNG

Настройка и автоматизация

Настройка Corel PHOTO-PAINT **605**

Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев **621**



Настройка Corel PHOTO-PAINT

Чтобы настроить приложение, можно упорядочить панели команд и сами команды или настроить цвет границ окна в соответствии со своими предпочтениями. Панели команд включают меню, панели инструментов, панель свойств и строку состояния. Кроме того, можно настроить связи фильтров и файла.

В разделах справки используются параметры приложения, заданные по умолчанию. При настройке панелей команд, команд и кнопок в разделах справки, связанных с ними, выполненные изменения не отображаются.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание рабочих пространств» (стр. 606)
- «Импорт и экспорт рабочих пространств» (стр. 606)
- «Настройка внешнего вида рабочего пространства» (стр. 607)
- «Настройка клавиш быстрого вызова» (стр. 610)
- «Настройка меню» (стр. 611)
- «Настройка панелей инструментов» (стр. 613)
- «Настройка набора инструментов» (стр. 616)
- «Настройка панели свойств» (стр. 616)
- «Настройка строки состояния» (стр. 618)
- «Настройка фильтров» (стр. 619)
- «Настройка связей файла» (стр. 619)

Изменение и восстановление настроек по умолчанию

В диалоговом окне **Параметры** (**Инструменты** ▸ **Параметры**) можно изменить многие настройки рабочего пространства по умолчанию. Например, можно изменить цвет, коэффициент масштабирования или выбрать единицы измерения по умолчанию.

Можно восстановить параметры по умолчанию, сбросив настройки текущего рабочего пространства.

Восстановление текущего рабочего пространства

1 Закройте окно приложения.

2 Повторно запустите приложение, удерживая нажатой клавишу **F8**.

Создание рабочих пространств

Рабочие пространства предназначены для того, что упростить доступ к часто используемым инструментам. Например, можно открывать окна настроек или добавлять инструменты на панели. Можно также удалять созданные настраиваемые рабочие пространства.

Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся рабочие пространства. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение расположений содержимого» на стр. 127.

Перед созданием рабочего пространства можно опробовать рабочие пространства, которые включены вместе с приложением. Эти рабочие пространства оптимизированы для распространенных рабочих процессов. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор фонового изображения» на стр. 51.

Создание рабочего пространства

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий щелкните **Рабочее пространство**.
3. Щелкните **Создать**.
4. Введите имя рабочего пространства в поле **Имя нового рабочего пространства**.
5. В списке **Использовать для создания нового рабочего пространства** выберите существующее рабочее пространство, на основе которого будет создано новое.

   Если требуется включить описание рабочего пространства, введите описание в поле **Описание нового рабочего пространства**.

Удаление рабочего пространства

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий щелкните **Рабочее пространство**.
3. Выберите рабочее пространство в списке **Рабочее пространство**.
4. Нажмите кнопку **Удалить**.



Нельзя удалить рабочее пространство, заданное по умолчанию.

Импорт и экспорт рабочих пространств

Можно импортировать настраиваемые рабочие пространства, созданные на других компьютерах или в других версиях приложения (до версии X6). При импорте рабочего пространства можно выбрать, какие элементы рабочего пространства нужно импортировать. Например, можно импортировать параметры и расположение окна, но отказаться от импорта параметров запуска. Кроме того, выбранные элементы рабочего пространства можно импортировать и в текущее, и в новое рабочее пространство. Можно создать новое рабочее пространство на основе доступных рабочих пространств, присвоить ему имя и добавить описание.

Кроме того, можно экспортировать созданные рабочие пространства, чтобы поделиться ими с другими пользователями.

Импорт рабочего пространства

1. Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** ▸ **Импорт**.

2 В диалоговом окне **Открыть** выберите файл рабочего пространства для импорта и нажмите **Открыть**.

3 В диалоговом окне **Импорт рабочего пространства** выберите элементы рабочего пространства для импорта. По умолчанию выбраны все элементы.

4 Выберите один из следующих параметров.

- В режиме **Текущее рабочее пространство** элементы текущего рабочего пространства заменяются элементами импортированного рабочего пространства. Например, если выбрать импорт всех панелей инструментов, панели инструментов текущего рабочего пространства будут заменены импортированными.
- В режиме **Новое рабочее пространство** создается рабочее пространство с импортированными элементами.

Дополнительные возможности

Укажите имя нового рабочего пространства	Введите имя в поле **Имя**.
Создайте новое рабочее пространство на основе существующего.	Выберите рабочее пространство в списке **На основе**. Элементы импортируемого рабочего пространства будут объединены с элементами базового рабочего пространства.
Добавление описания рабочего пространства	Введите описание в поле **Описание**.



Все новые элементы, которые не были добавлены при создании исходного рабочего пространства, добавляются в импортированное рабочее пространство. Новые функции могут располагаться в местах, отличающихся от их расположения в рабочем пространстве по умолчанию.

В импортированных рабочих пространствах, созданных в версиях программы X6 и X7, масштабирование значков может быть неправильным.

Экспорт рабочего пространства

1 Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** ▸ **Экспорт**.

2 Установите флажки рядом с элементами рабочего пространства, которые требуется экспортировать.

3 Нажмите кнопку **Сохранить**.

4 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

5 В поле **Имя файла** введите имя файла.

6 Нажмите кнопку **Сохранить**.

7 Нажмите кнопку **Закрыть**.



Элементами рабочего пространства, доступными для экспорта, являются окна настройки, панели инструментов (включая панель свойств и набор инструментов), меню и сочетания клавиш.

Рабочее пространство будет экспортировано как файл **CDWS**.

Настройка внешнего вида рабочего пространства

Можно настроить размер элементов пользовательского интерфейса, выбрать тему или изменить цвет границ окна и рабочего стола.

Масштаб

Чтобы настроить размер пользовательского интерфейса, можно изменить коэффициент масштабирования. Коэффициент масштабирования соотносится с коэффициентом масштабирования, заданным в операционной системе. По умолчанию используется коэффициент 100 %, то есть элементы пользовательского интерфейса в приложении отображаются в том же масштабе, что и элементы пользовательского интерфейса в операционной системе. При выборе коэффициента 200 % размер элементов пользовательского интерфейса приложения при отображении увеличивается в два раза по сравнению с элементами пользовательского интерфейса в операционной системе.

Тема

Чтобы сделать фон рабочего пространства светлее или темнее, можно выбрать одну из следующих тем: «Светлая», «Средняя» или «Темная».

Цвет границ окна

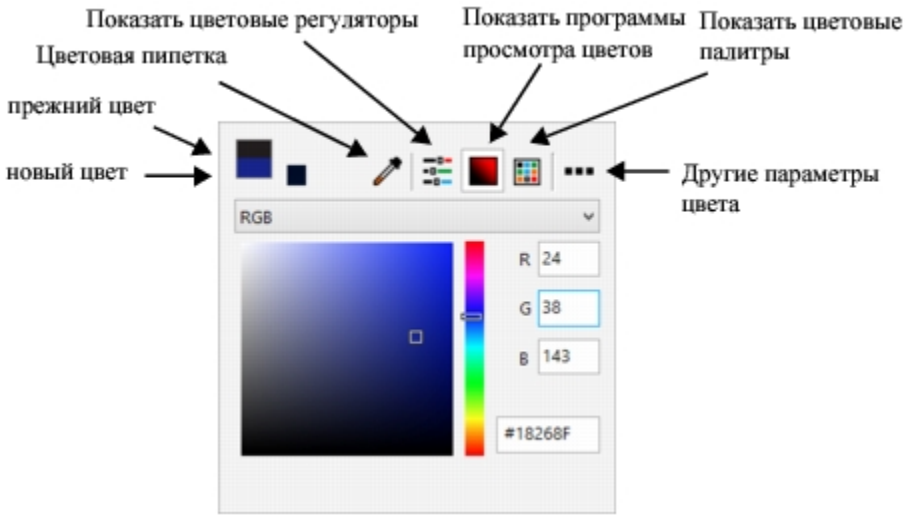
Чтобы настроить окна приложения и диалоговые окна, можно изменить цвет их границ.

Цвет рабочего стола

Можно изменить цвет рабочего стола — области, окружающей изображение, в соответствии с настройками документов. Например, если в документе превалируют темные цвета, можно изменить цвет рабочего стола с белого на серый, чтобы уменьшить контрастность.

Выбор цветов

Для границ окна и рабочего стола можно выбрать любой из предложенных цветов или использовать цветовые регуляторы, программы просмотра цветов и цветовые палитры.



Для изменения цвета границ окна и рабочего стола можно использовать различные инструменты.

Настройка коэффициента масштабирования для элементов пользовательского интерфейса

1. Откройте меню **Инструменты** ▸ **Параметры.**
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Вид**.
3. В разделе **Размер** переместите регулятор вправо, чтобы увеличить размер элементов пользовательского интерфейса, или влево, чтобы уменьшить его.

Выбор темы

1. Откройте меню **Инструменты** ▸ **Параметры.**

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Вид**.

3 В разделе **Цвет** выберите тему в списке **Тема**.

Изменение цвета границ окна

1 Откройте меню **Инструменты** ▸ **Параметры.**

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Вид**.

3 В разделе **Цвет** откройте меню выбора цвета **Граница окна** и выберите цвет.

Изменение цвета рабочего стола

1 Откройте меню **Инструменты** ▸ **Параметры.**

2 В списке категорий **Рабочее пространство** выберите **Вид**.

3 В разделе **Цвет** откройте меню выбора цвета **Рабочий стол** и выберите цвет.

Выбор цвета с помощью разных инструментов управления цветом

- В разделе **Цвет** откройте меню выбора цвета **Рабочий стол** или **Границы окна** и выполните действия в соответствии со следующей таблицей.

Цель	Действие
Выбор цвета	Выберите инструмент **Цветовая пипетка** , затем выберите цвет из предложенных на экране.
Использование цветовых регуляторов	Нажмите кнопку **Показать цветовые регуляторы** , выберите нужный цветовой режим в списке и переместите регуляторы.
Использование программы просмотра цветов	Нажмите кнопку **Показать программы просмотра цветов** , выберите цветовой режим в списке и выберите цвет в программе просмотра цветов.
Выбор цвета из цветовой палитры	Нажмите кнопку **Показать цветовые палитры** , выберите цветовую палитру в разделе «Библиотеки палитр» и выберите цвет. Для подстройки тона используйте регулятор **Тон**.
Дополнительные цветовые параметры	Нажмите кнопку **Дополнительные параметры цвета** ■■■ и выберите нужный параметр. Параметры доступны в зависимости от способа настройки цвета: выбор цвета из предложенных на экране или использование программы просмотра цветов, цветовых регуляторов или цветовых палитр.

Настройка клавиш быстрого вызова

В программе есть заранее заданные клавиши быстрого вызова, однако пользователь может изменить их либо добавить собственные клавиши быстрого вызова. Существует возможность назначить клавиши быстрого вызова командам, которые используются чаще всего, и отменить назначение клавиш быстрого вызова, которые не используются.

Можно распечатать список клавиш быстрого вызова. Кроме того, можно экспортировать список клавиш быстрого вызова в файл формата **CSV** – формат с разделителями-запятыми, который можно легко открыть с помощью текстовых редакторов и электронных таблиц.

При изменении клавиш быстрого вызова эти изменения сохраняются в файле, который называется «Таблица клавиш быстрого вызова». Данное приложение содержит следующие таблицы клавиш быстрого вызова, настраиваемые по желанию пользователя в соответствии с привычным стилем работы.

- Основная таблица: содержит все сочетания клавиш, не связанные с текстом.
- Предварительный просмотр печати: содержит сочетания клавиш для управления параметрами предварительного просмотра.
- Таблица редактирования текста: содержит все сочетания клавиш, связанные с текстом.

Назначение клавиши быстрого вызова для команды

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.
3. Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.
4. Выберите таблицу сочетаний клавиш в списке **Таблица сочетаний клавиш**.
5. Выберите категорию команды в верхнем списке.
6. Щелкните команду в списке **Команды**.

   Сочетания клавиш, в настоящее время назначенные для выбранной команды, отобразятся в поле **Текущее сочетание клавиш**.
7. Щелкните поле **Новое сочетание клавиш** и нажмите комбинацию клавиш.

   Если такая комбинация клавиш уже назначена для другой команды, эта команда отобразится в поле **Текущая команда**.
8. Нажмите кнопку **Назначить**.



Если такое сочетание клавиш уже назначено для другой команды, второе назначение отменяет первое. Установив флажок **Перейти к конфликту при назначении**, можно автоматически перейти к команде, для которой переназначено сочетание клавиш, и получить запрос о назначении нового сочетания клавиш.



Можно просмотреть все существующие клавиши быстрого вызова, нажав кнопку **Просмотреть все**.

Удаление клавиш быстрого вызова

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.
3. Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.
4. Выберите таблицу сочетаний клавиш в списке **Таблица сочетаний клавиш**.
5. Выберите категорию команды в верхнем списке.
6. Щелкните команду в списке **Команды**.

7 Щелкните сочетание клавиш в поле **Текущее сочетание клавиш**.

8 Нажмите кнопку **Удалить**.

Печать клавиш быстрого вызова

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

3 Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.

4 Нажмите кнопку **Просмотреть все**.

5 Нажмите кнопку **Печать**.

Экспорт списка клавиш быстрого вызова

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

3 Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.

4 Нажмите кнопку **Просмотреть все**.

5 Нажмите кнопку **Экспорт в CSV.**

6 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

7 В поле **Имя файла** введите имя файла.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Настройка меню

Функциональные особенности настройки Corel позволяют изменять строку меню и содержащиеся в ней меню. Можно изменять порядок расположения меню и команд меню; добавлять, удалять и переименовывать их. Существует возможность поиска команды меню, если меню, в котором она находится, точно не известно. Кроме того, можно восстановить для меню параметры по умолчанию.

Параметры настройки используются как для меню, принадлежащих строке меню, так и для контекстных меню, доступ к которым можно получить, щелкнув правой кнопкой мыши.

В разделах справки используются параметры приложения, заданные по умолчанию. При настройке меню и команд меню в разделах справки, связанных с ними, выполненные изменения не отображаются.

Изменение порядка расположения меню и команд меню

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

3 В окне приложения перетащите меню по строке меню влево или вправо.

Если требуется изменить порядок расположения команд меню, щелкните меню в строке меню, щелкните команду меню и перетащите ее вверх или вниз.

Если требуется изменить порядок расположения команд контекстного меню, щелкните правой кнопкой мыши окно приложения, чтобы отобразить контекстное меню, а затем перетащите команду меню в другое место.

Переименование меню или команды меню

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

3 Выберите категорию команды в верхнем списке.

4 Щелкните меню или команду в списке.

5 Перейдите на вкладку **Вид**.

6 Введите имя в поле **Заголовок**.



Амперсанд (**&**) перед буквой в поле **Заголовок** указывает на то, что здесь можно использовать сочетания клавиш (клавиши быстрого доступа). Меню отобразятся при нажатии клавиши **Alt** и буквы. Команды активизируются при отображении меню путем нажатия подчеркнутой буквы.



Можно сбросить имя до имени по умолчанию, выбрав пункт **Значения по умолчанию**.

Добавление или удаление элемента в строке меню

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

Если требуется удалить элемент, перетащите его со строки меню.

3 Выберите категорию команды в верхнем списке.

4 Перетащите элемент в строку меню.

Добавление или удаление команды меню

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

Если требуется удалить команду из меню, щелкните имя этого меню и, когда оно отобразится, перетащите команду за пределы меню.

3 Выберите категорию команды в верхнем списке.

4 Перетащите команду в меню в окне приложения.

Быстрый поиск команды меню

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

3 Нажмите кнопку **Поиск** .

4 В диалоговом окне **Поиск текста** в поле **Найти** введите команду меню.

5 Нажмите кнопку **Найти далее**.

Восстановление для меню параметров по умолчанию

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите **Панели команд**.

3 Выберите в списке **Строка меню**.

4 Нажмите кнопку **Сброс**.

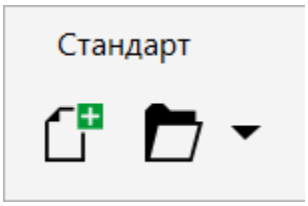
Настройка панелей инструментов

Можно настроить расположение и способ отображения панели инструментов. Например, можно переместить панель инструментов или изменить ее размер, а также ее можно скрыть или отобразить.

Панели инструментов могут быть закрепленными или плавающими. При закреплении панели инструментов она прикрепляется к кромке окна приложения. При откреплении панели инструментов она отделяется от кромки окна приложения и становится легко перемещаемой.

Можно создавать, удалять или переименовывать специальные панели инструментов. Можно настроить панели инструментов путем добавления, удаления и упорядочения их элементов. Существует возможность настройки вида панели инструментов путем изменения размера кнопок и отображения изображений, заголовков или того и другого. Кроме того, можно изменить изображения на кнопках панели инструментов.

При перемещении, закреплении и откреплении панелей инструментов используется область захвата панели инструментов.

Элемент	Область захвата	
Закрепленная и незаблокированная панель инструментов	Область захвата определяется пунктирной линией по верхней или левой кромке панели инструментов	
Плавающая панель инструментов	Областью захвата является строка заголовка. Если заголовок не отображается, область захвата определяется пунктирной линией по верхней или левой кромке панели инструментов.	

Чтобы избежать случайного перемещения закрепленных панелей инструментов, их можно заблокировать. Заблокированные панели инструментов не имеют пунктирной линии по левой кромке.



Заблокированная панель инструментов

Настройка расположения и способа отображения панели инструментов

Цель	Действие
Перемещение панели инструментов	Разблокируйте панель инструментов, щелкните область захвата панели инструментов и перетащите панель в другое место.
Закрепление панели инструментов	Щелкните в области захвата панели инструментов и перетащите панель инструментов на любую кромку окна приложения.

Цель	Действие
Открепление панели инструментов	Разблокируйте панель инструментов, щелкните в области захвата панели и перетащите ее за пределы кромки окна приложения.
Изменение размера плавающей панели инструментов	Поместите курсор на кромку панели инструментов и, используя двустороннюю стрелку, перетащите кромку панели инструментов.
Скрытие или отображение панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** щелкните **Панели команд** и рядом с именем панели инструментов установите или снимите флажок.
Восстановление для панели инструментов параметров по умолчанию	Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** щелкните **Панели команд**, щелкните панель инструментов и выберите **Сброс**.

Закрепленные и заблокированные панели инструментов нельзя перемещать. Для получения сведений о разблокировании панелей инструментов см. раздел «Блокировка и разблокировка панелей инструментов» на стр. 616.

Добавление, удаление или переименование специальной панели инструментов

Цель	Действие
Добавление специальной панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** щелкните **Панели команд**, затем **Создать** и впишете имя в список **Панели команд**. Удерживая нажатыми клавиши **Alt + Ctrl**, перетащите инструмент или кнопку в окне приложения в новую панель инструментов. Можно перетащить команды из списка **Команды** (меню **Инструменты** ▸ **Настройка** ▸ **Команды**).
Удаление специальной панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** щелкните **Панели команд**, щелкните панель инструментов и выберите **Удалить**.
Переименование специальной панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** щелкните **Панели команд**, дважды щелкните имя панели инструментов и укажите новое имя.

Добавление или удаление элемента на панели инструментов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.
3. Выберите категорию команды в верхнем списке.

4 Перетащите элемент панели инструментов из списка на панель инструментов в окне приложения.

Если требуется удалить элемент из панели инструментов, перетащите элемент за пределы панели инструментов.

Упорядочение элементов панели инструментов

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.
3 На панели инструментов в окне приложения перетащите элемент панели инструментов в другое место.

Если требуется переместить элемент панели инструментов в другую панель инструментов, перетащите значок элемента из одной панели в другую.



Можно скопировать элемент панели инструментов в другую панель инструментов, удерживая при перетаскивании элемента нажатой клавишу **Ctrl**. Если диалоговое окно **Параметры** не отобразилось, нажмите и удерживайте клавиши **ALT+CTRL**.

Изменение внешнего вида панели инструментов

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2 В списке категорий **Настройка** выберите **Панели команд**.
3 Щелкните имя панели инструментов в списке.
Если требуется выбрать несколько панелей инструментов, то, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните имена других панелей инструментов.
4 Выберите размер в списке **Кнопка**.
5 В списке **Вид кнопки по умолчанию** выберите один из следующих пунктов.
- **Только заголовок**
- **Заголовок справа от изображения**
- **По умолчанию**
- **Только изображение**

Если требуется скрыть название на плавающей панели, снимите флажок **Отображать название, когда панель плавающая**.



Можно сбросить встроенную панель инструментов до параметров по умолчанию, нажав кнопку **Сброс**.

Изменение изображения кнопок панели инструментов

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.
3 Выберите категорию команды в верхнем списке.
4 Щелкните команду панели инструментов.
5 Перейдите на вкладку **Вид**.
6 Отредактируйте изображение кнопки с помощью параметров в области **Изображение**.



При выборе пункта **Небольшой** или **Средний** в списке **Размер** можно изменить изображение определенной кнопки малого или среднего размера. Невозможно изменить изображение кнопки большого размера. Для получения сведений

о том, каким образом можно добиться отображения кнопок малого, среднего или большого размера см. раздел «Изменение внешнего вида панели инструментов» на стр. 615.



Можно сбросить изображение кнопок панели инструментов до параметров по умолчанию, выбрав **Значения по умолчанию**.

Блокировка и разблокировка панелей инструментов

- Выберите пункт **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Заблокировать панели инструментов**.

  Команда **Заблокировать панели инструментов** включена, когда рядом с ней находится галочка. Во время первого запуска приложения панели инструментов заблокированы по умолчанию.



Нельзя заблокировать плавающие панели инструментов.



Панели инструментов также можно блокировать и разблокировать, если щелкнуть их правой кнопкой мыши и выбрать пункт **Заблокировать панели инструментов**.

Настройка набора инструментов

В наборе инструментов можно добавлять и удалять инструменты. Если изменить набор инструментов, можно в любое время сбросить параметры до значений по умолчанию.

Настройка панели инструментов

1 На панели инструментов нажмите кнопку **Быстрая настройка** ⊕.

2 Установите или снимите любой из следующих флажков:

Дополнительные возможности

Сброс набора инструментов	Нажмите кнопку **Сброс панели инструментов**.
Настройка набора инструментов	Нажмите кнопку **Настроить**.

Настройка панели свойств

Можно управлять размещением и содержимым панели свойств. Можно перемещать панель свойств в любое место экрана. При расположении панели свойств внутри окна приложения панель становится плавающей. При расположении панели свойств на одной из четырех кромок окна приложения панель становится закрепленной, то есть становится частью границы окна.

При перемещении, закреплении или откреплении панели свойств используется область захвата панели свойств, которая совпадает с областью захвата панели инструментов. Для получения дополнительных сведений об области захвата см. раздел «Настройка панелей инструментов» на стр. 613.

Можно также настроить панель свойств, добавляя и удаляя инструменты. Вы можете определить, что отображается на панели свойств при выборе различных инструментов. Например, когда активен инструмент **Текст**, на панели свойств можно

отобразить дополнительные команды для заданий, связанных с текстом, таких как увеличение или уменьшение размера шрифта или изменение регистра. Кроме того, можно сбросить панель свойств до параметров по умолчанию.

Расположение панели свойств

Цель	Действие
Перемещение панели свойств	Разблокируйте панель свойств, щелкните область перетаскивания панели свойств и перетащите ее в новое положение.
Откреплeние панели свойств	Щелкните в области захвата панели свойств и перетащите панель свойств за пределы кромки окна приложения.
Закрепление панели свойств	Щелкните в области захвата панели свойств и перетащите панель свойств на любую кромку окна приложения.

Добавление или удаление элемента панели инструментов на панели свойств

1 На панели свойств нажмите на кнопку **Быстрая настройка** ⊕.

2 Установите или снимите флажки рядом с элементами, которые следует добавить или удалить.

Дополнительные возможности

Сброс набора инструментов	Нажмите кнопку **Сброс панели инструментов**.
Настройка набора инструментов	Нажмите кнопку **Настроить**.



На панели свойств для активного инструмента или задания отобразится новый элемент. При изменении содержимого панели свойств элемент не отображается. Новый элемент отобразится снова, если будет активизирован связанный с ним инструмент или задание.



Можно также настроить панель свойств, нажав **Инструменты** ▸ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** щелкните пункт **Команды**, выберите категорию команд в верхнем поле списка, затем перетащите элемент из списка на панель свойств. Если требуется удалить элемент из панели свойств, перетащите значок элемента за пределы панели свойств.

Переупорядочение элементов панели инструментов на панели свойств

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.

2 В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.

3 Перетащите значок элемента панели инструментов в другое место на панели свойств.

Настройка строки состояния

В строке состояния отображаются сведения о размере файла, текущем инструменте, размерах документа и памяти.Кроме того, в ней показываются сведения о цвете документа, такие как цветовой профиль документа и состояние цветопробы. Строку состояния можно настроить: изменить данные, которые в ней показываются, а также ее размеры. Кроме того, можно настроить строку состояния путем добавления, удаления и изменения размера элементов панели инструментов. Помимо этого, можно восстановить настройки строки состояния по умолчанию. Можно также поместить строку состояния в верхней части экрана приложения, чтобы было удобно отслеживать отображаемые данные.

Изменение сведений, показываемых в строке состояния

- Щелкните раскрывающую стрелку ▶ в строке состояния рядом с выводимыми сведениями и выберите один из следующих вариантов.
  - **Размер файла**
  - **Текущий инструмент**
  - **Размеры документа**
  - **Сведения о цвете документа**
  - **Память**

Изменение размера строки состояния

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите **Панели команд**.
3. Щелкните пункт **Строка состояния** и установите флажок.
4. Введите значение **1** или **2** в поле **Число строк в закрепленном состоянии**.

Добавление или удаление элемента панели инструментов в строке состояния

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите пункт **Команды**.
3. Выберите категорию команды в верхнем списке.
4. Перетащите элемент панели инструментов из списка в строку состояния.

   Если требуется удалить элемент из строки состояния, перетащите его за пределы строки состояния.

Изменение размера элементов панели инструментов в строке состояния

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Настройка**.
2. В списке категорий **Настройка** выберите **Панели команд**.
3. Щелкните пункт **Строка состояния** и установите флажок.
4. Выберите в списке **Кнопка** один из следующих параметров.
   - **Небольшой**
   - **Средний**
   - **Большой**



Будет изменен размер только тех элементов панели инструментов, которые были добавлены в строку состояния. Размер значков, заданных по умолчанию, останется без изменений.

Перемещение строки состояния

- Нажав на строку состояния правой кнопкой мыши, выберите **Настройка** ▸ **Строка состояния** ▸ **Положение**, затем выберите **Вверху** или **Внизу**.

Восстановление настроек строки состояния по умолчанию

- Нажав на строку состояния правой кнопкой мыши, выберите **Настройка** ▸ **Строка состояния** ▸ **Настройка по умолчанию**.

Настройка фильтров

Фильтры используются для преобразования файлов из одного формата в другой. Они бывают четырех типов: растровые, векторные, анимационные и текстовые. Можно настроить параметры фильтра путем добавления или удаления фильтров, чтобы загружать только необходимые фильтры. Кроме того, можно изменить порядок расположения фильтров в списке, а также сбросить фильтры до параметров по умолчанию.

Добавление фильтра

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем дважды щелкните пункт **Фильтры**.
3. Дважды щелкните тип фильтра в списке **Доступные типы файлов**.
4. Щелкните фильтр.
5. Нажмите кнопку **Добавить**.

Удаление фильтра

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите пункт **Фильтры**.
3. Щелкните фильтр в списке **Список активных фильтров**.
4. Нажмите кнопку **Удалить**.

Изменение порядка расположения фильтров в списке

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите пункт **Фильтры**.
3. Щелкните фильтр в списке **Список активных фильтров**.
4. Выберите один из следующих пунктов.
   - **Вверх** — перемещение фильтра по списку вверх.
   - **Вниз** — перемещение фильтра по списку вниз.



Можно сбросить **Список активных фильтров** до параметров по умолчанию, нажав кнопку **Сброс**.

Настройка связей файла

С приложениями Corel можно связать файлы различных типов. Если дважды щелкнуть файл, связанный с приложением, приложение запустится, а файл откроется. Если связь типа файла больше не требуется, ее можно разорвать.

Связь типа файла Corel PHOTO-PAINT

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите пункт **Фильтры**.
3. Выберите пункт **Связывание**.
4. В списке **Сопоставлять расширения файлов с Corel PHOTO-PAINT** установите флажок рядом с тем типом файла, с которым требуется установить связь.



При связи типа файла с приложением это приложение будет добавлено в список программ, рекомендуемых для открытия данного типа файла. Чтобы открыть файл связанного типа в Corel PHOTO-PAINT при работе в Windows, программа Corel PHOTO-PAINT должна быть задана как программа по умолчанию. Для этого нажмите кнопку **Пуск** на панели задач Windows, затем выберите пункт **Программы по умолчанию**. После этого выберите пункт **Сопоставление типов файлов или протоколов конкретным программам**. Для получения подробных инструкций о том, как изменить программу по умолчанию для типа файла, см. справку Windows.

Можно сбросить параметры связей файла, нажав кнопку **Сброс**.

Разрыв связи с типом файла Corel PHOTO-PAINT

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий дважды щелкните пункт **Общие**, затем выберите пункт **Фильтры**.
3. Выберите пункт **Связывание**.
4. В списке **Сопоставлять расширения файлов с Corel PHOTO-PAINT** снимите флажок рядом со связью типа файла, которую требуется разорвать.



Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев

Макросы и сценарии можно использовать для ускорения выполнения повторяющихся задач, объединения нескольких или сложных действий либо упрощения доступа к определенному параметру. Для создания макросов используют встроенные функции Visual Basic for Applications (VBA) или Visual Studio Tools for Applications (VSTA). Сценарии создаются с помощью языка программирования CorelSCRIPT.

Использование макроса (или сценария) аналогично использованию функции быстрого набора номера на телефоне. На многих телефонах для часто набираемого номера можно задать кнопку быстрого набора. В следующий раз, когда потребуется набрать данный номер, можно просто нажать соответствующую кнопку быстрого набора, сэкономив тем самым свое время. Точно так же макрос можно использовать для настройки повторяющихся действий; в следующий раз, когда необходимо будет повторить действия, можно сэкономить время, воспроизведя макрос.

Для автоматизации задачи в Corel PHOTO-PAINT можно использовать макрос или сценарий. Макрос рекомендуется использовать, когда требуется написать код, необходимый для выполнения задачи (с помощью VBA или VSTA). Если требуется записать шаги, необходимые для выполнения задачи, лучше использовать сценарий (с помощью CorelSCRIPT).

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Работа с макросами» (стр. 621)
- «Работа со сценариями» (стр. 627)

Работа с макросами

Можно сэкономить время, используя макрос для автоматизации набора повторяющихся задач. Макрос позволяет задать последовательность действий, что впоследствии дает возможность быстро повторять эти действия.

Для создания макросов не требуется иметь опыт программирования. На самом деле основные средства для работы с макросами доступны в главном окне приложения. Чтобы повысить эффективность управления макросами, можно использовать следующие встроенные среды программирования:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) — наследник VBA и отличный выбор для разработчиков и прочих специалистов в области программирования. VSTA предоставляет доступ к инструментам и возможностям, необходимым для создания самых сложных макросов.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) — это поднабор среды программирования Microsoft Visual Basic (VB) и отличный выбор для новичков. VBA можно использовать для создания основных макросов, предназначенных для личного использования. Кроме того, с помощью VBA можно создавать более сложные макросы.



Дополнительные сведения о различиях между VBA и VSTA см. в руководстве по программированию в разделе для разработчиков на веб-сайте сообщества пользователей CorelDRAW.

Начало работы с макросами

Функции VBA и VSTA, относящиеся к макросам, устанавливаются вместе с программным обеспечением по умолчанию, но при необходимости эти функции можно установить и вручную. Можно задать параметры, относящиеся к VBA.



Чтобы использовать функции макросов VSTA в Corel PHOTO-PAINT, необходимо установить Microsoft Visual Studio 2017 или более позднюю версию. Для работы с редактором VSTA необходимо сначала установить Microsoft Visual Studio 2017 версии Community, Professional, Premium, Ultimate или Enterprise. Затем повторно установите Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2017 с веб-сайта microsoft.com.

Если установить Microsoft Visual Studio после установки , то будет необходимо переустановить компонент VSTA, изменив установку . Дополнительные сведения см. в разделе «Установка функций макросов вручную» на стр. 623.

Функции, относящиеся к макросам, предоставляют доступ к ряду инструментов для работы с макросами в главном окне приложения:

- панель инструментов «Макросы» облегчает доступ к распространенным функциям макросов;
- окно настройки «Диспетчер макросов» облегчает доступ ко всем существующим проектам макросов для VBA и к основным функциям для работы с этими проектами;
- «Редактор макросов» (предыдущее название — «Редактор Visual Basic») предоставляет доступ к расширенным функциям для создания проектов макросов на основе VBA;
- Редактор VSTA предоставляет доступ к расширенным функциям для создания проектов макросов на основе VSTA. Редактор VSTA доступен только в том случае, если установлено приложение Microsoft Visual Studio версии 2017.

Создание макросов

Макросы хранятся в модулях (также называемых модулями кода), которые хранятся в проектах макросов. Окно настройки «Диспетчер макросов» позволяет просматривать все доступные проекты макросов, модули и макросы, а также управлять ими.

Окно настройки «Диспетчер макросов» можно использовать для создания проектов макросов в виде файлов банка глобальных макросов (Global Macro Storage, GMS) или проектов Corel VSTA (CGSaddon). Использование подобных файлов — это эффективный способ создать пакет компонентов проекта макроса и организовать общий доступ к нему для других пользователей. С помощью окна настройки «Диспетчер макросов» можно открыть (или загрузить) ранее созданные проекты макросов, установленные вместе с программным обеспечением или полученные иным образом. Окно настройки «Диспетчер макросов» можно также использовать для переименования проектов макросов, для копирования и закрытия (или выгрузки) проектов макросов на основе файлов GMS и VSTA.



Некоторые проекты макросов заблокированы и недоступны для редактирования.



При создании документа проект макроса для этого документа автоматически добавляется в окно настройки «Диспетчер макросов». Несмотря на то что макросы можно хранить в проекте макроса для документа (например, чтобы создать многофункциональный шаблон), рекомендуется хранить проекты макросов в файлах GMS.

Каждый проект макроса содержит по меньшей мере один модуль. Окно настройки «Диспетчер макросов» можно использовать для добавления модуля в проект макроса на основе VBA или для открытия существующих модулей для редактирования. Окно настройки «Диспетчер макросов» можно также использовать для переименования или удаления модулей VBA.



Некоторые модули защищены от редактирования.

Наконец, окно настройки «Диспетчер макросов» можно использовать для создания макросов в доступных модулях. Для создания макросов не требуется иметь опыт программирования. Тем не менее при наличии опыта программирования макросы VBA можно отредактировать с помощью редактора макросов. Окно настройки «Диспетчер макросов» можно также использовать для переименования и удаления модулей VBA.

Воспроизведение макросов

Чтобы выполнить действия, связанные с макросом, воспроизведите макрос.

Дополнительные сведения о макросах

В разделе для разработчиков на веб-сайте сообщества пользователей CorelDRAW доступны различные полезные ресурсы: руководство по программированию, подробная справочная документация по объектным моделям с образцами кодов, схемы объектных моделей и профессиональные статьи и пособия по программированию.

В справочной документации по объектным моделям (т. н. документация по API-интерфейсам) содержится справка по всем компонентам и функциям, которые можно автоматизировать в приложениях. Вместе эти возможности и функции называются объектной моделью. Доступ к этой документации можно получить из редактора макросов.

Схемы объектных моделей описывают иерархическую структуру тех компонентов и функций, которые можно автоматизировать в CorelDRAW Corel PHOTO-PAINT и Corel DESIGNER.



Для получения более подробных сведений о VBA и его программной среде см. раздел «Справка Microsoft Visual Basic» в меню **Справка** редактора макросов.

Для получения более подробных сведений о VSTA и его программной среде см. меню **Справка** редактора VSTA.

Установка функций макросов вручную

1. На панели управления Windows щелкните **Удалить программу**.
2. Дважды нажмите **CorelDRAW Graphics Suite** на странице **Удаление или изменение программы**.
3. Выберите **Изменить** в окне мастера установки и следуйте инструкциям.
4. На странице **Функции** мастера установки установите следующие флажки в списке **Утилиты**:
   - **Visual Basic for Applications**
   - **Visual Studio Tools for Applications**



Функции макросов для VBA и VSTA по умолчанию устанавливаются вместе с программным обеспечением.

Настройка параметров VBA

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры**.
2. В списке категорий **Рабочее пространство** выберите вариант **VBA**.
3. В области **Безопасность** нажмите кнопку **Параметры безопасности** и настройте параметры, позволяющие уменьшить риск выполнения злонамеренных макросов.

   Чтобы обойти эту функцию безопасности, установите флажок **Доверять всем модулям GMS** и перейдите к шагу 6.
4. На странице **Уровень безопасности** диалогового окна **Безопасность** выберите один из следующих параметров.
   - **Очень высокий**: разрешается запуск только макросов из доверенных источников. Все остальные подписанные и неподписанные макросы отключаются.

- **Высокий**: разрешается запуск только подписанных макросов из доверенных источников. Неподписанные макросы автоматически отключаются.
- **Средний**: пользователь решает сам, запускать или нет потенциально небезопасные макросы.
- **Низкий (не рекомендуется)**: разрешается запуск всех потенциально небезопасных макросов. Выберите этот параметр, если на компьютере установлено антивирусное программное обеспечение или если проверяется безопасность всех открываемых документов.

5 На странице **Надежные издатели** диалогового окна **Безопасность** просмотрите список доверенных издателей макросов. Нажмите кнопку **Просмотр**, чтобы отобразить подробные сведения о выбранном издателе макроса, или нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить выбранного издателя из списка.

Если необходимо, для выбранного издателя макроса можно установить или снять флажок **Открыть доступ к проекту Visual Basic**.

6 Снимите флажок **Задержка при загрузке VBA**, чтобы загружать VBA при запуске.

Доступ к инструментам макроса

Цель	Действие
Отображение панели инструментов **Макросы**	Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макросы**. Галочка рядом с командой указывает на то, что панель инструментов отображается.
Отображение окна настройки **Диспетчер макросов**	Выполните одно из следующих действий. • Выберите **Инструменты** ▸ **Макросы** ▸ **Диспетчер макросов**. • На панели инструментов **Макросы** нажмите кнопку **Диспетчер макросов**.
Отображение редактора макросов	Выполните одно из следующих действий. • Выберите **Инструменты** ▸ **Макросы** ▸ **Редактор макросов**. • На панели инструментов **Макросы** нажмите кнопку **Редактор макросов**. • В окне настройки **Диспетчер макросов** щелкните правой кнопкой мыши вариант **Visual Basic for Applications**, а затем выберите команду **Показать IDE**.
Отображение редактора VSTA	Выберите **Инструменты** ▸ **Макросы** ▸ **Редактор VSTA**. (на компьютере должно быть установлено приложение VSTA.)

Создание проекта макроса

- В окне настройки **Диспетчер макросов** выполните одно из следующих действий.
  - В списке выберите вариант **Visual Studio Tools for Applications**, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый проект макроса**.
  - В списке выберите вариант **Visual Basic for Applications**, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый проект макроса**.

Дополнительные возможности

Открытие (или загрузка) проекта макроса	Выполните одно из следующих действий. • В списке выберите вариант **Visual Studio Tools for Applications**, нажмите кнопку **Загрузить**, а затем выберите проект. • В списке выберите вариант **Visual Basic for Applications**, нажмите кнопку **Загрузить**, а затем выберите проект.
Переименование проекта макроса	Щелкните правой кнопкой мыши проект в списке, а затем выберите команду **Переименовать**.
Копирование проекта макроса на основе файла GMS	Щелкните правой кнопкой мыши проект в списке, выберите команду **Копировать в**, а затем выберите конечную папку для скопированного проекта. **ПРИМЕЧАНИЕ.** Проект макроса на основе документа скопировать нельзя. Такие проекты хранятся в документе, и управление этими проектами отдельно от документа невозможно.
Отображение или скрытие всех модулей в списке	Нажмите кнопку **Простой режим** .
Добавление модуля в проект макроса VBA	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните проект в списке, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый модуль**. • Щелкните правой кнопкой мыши проект в списке, а затем выберите команду **Новый модуль**.
Редактирование модуля в проекте макроса VBA	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните модуль в списке, а затем нажмите кнопку **Изменить** . • Щелкните правой кнопкой мыши модуль в списке, а затем выберите команду **Изменить**.
Переименование модуля в проекте макроса	Щелкните правой кнопкой модуль в списке, а затем выберите команду **Переименовать**.
Удаление модуля из проекта макроса	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните модуль в списке, а затем нажмите кнопку **Удалить** . • Щелкните правой кнопкой мыши модуль в списке, а затем выберите команду **Удалить**.
Закрытие (или выгрузка) проекта макроса на основе файла GMS	Щелкните правой кнопкой мыши проект макроса в списке, а затем выберите команду **Выгрузить проект макроса**. **ПРИМЕЧАНИЕ.** Чтобы закрыть проект макроса на основе документа, необходимо закрыть документ, в котором хранится этот проект.

Некоторые проекты макросов заблокированы и недоступны для редактирования.

Создание макроса

- В окне настройки **Диспетчер макросов** выполните одно из следующих действий.
  - Щелкните нужный контейнер, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый макрос**.
  - Щелкните правой кнопкой мыши нужный модуль контейнера, а затем выберите команду **Новый макрос**.

Дополнительные возможности

Редактирование макроса	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните макрос в списке, а затем нажмите кнопку **Изменить** . • Щелкните правой кнопкой мыши макрос в списке, а затем выберите команду **Изменить**.
Удаление макроса	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните макрос в списке, а затем нажмите кнопку **Удалить** . • Щелкните правой кнопкой мыши макрос в списке, а затем выберите команду **Удалить**.

Некоторые проекты макросов заблокированы и недоступны для редактирования.

Воспроизведение макроса

- Выполните одно из следующих действий.
  - Выберите **Инструменты** ▸ **Макросы** ▸ **Запустить макрос** или нажмите кнопку **Запустить макрос** на панели инструментов **Макросы**. В списке **Макрос в** выберите проект, в котором сохранен макрос. В списке **Имя макроса** выберите макрос. Нажмите кнопку **Запустить**.
  - В окне настройки **Диспетчер макросов** дважды щелкните макрос в списке.
  - В окне настройки **Диспетчер макросов** щелкните макрос в списке, а затем нажмите кнопку **Запустить** .
  - В окне настройки **Диспетчер макросов** щелкните правой кнопкой мыши макрос в списке, а затем выберите команду **Запустить**.

Доступ к файлу справки по макросам из редактора макросов

1. При активном окне приложения Microsoft Visual Basic for Applications нажмите клавишу **F2**, чтобы отобразить средство просмотра объектов.

   Средство просмотра объектов отображает все возможности и функции, которые можно автоматизировать в редакторе макросов.
2. Выберите пункт **PHOTOPAINT** в списке **Библиотека**.

   Средство просмотра объектов отображает все возможности и функции Corel PHOTO-PAINT, которые можно автоматизировать в редакторе макросов. Вместе эти возможности и функции называются объектной моделью.
3. Выберите элемент в средстве просмотра объектов и нажмите клавишу **F1**.



Можно также отобразить раздел справки для любого элемента в окне **Код** редактора макросов, выбрав этот элемент и нажав клавишу **F1**.

Работа со сценариями

Сценарии — это короткие программы, в которых для автоматизации простых задач используется язык программирования CorelSCRIPT. Например, если есть несколько недоэкспонированных изображений, можно записать последовательность операций по мере внесения необходимых изменений в первую фотографию. Затем можно воспроизвести эту запись для остальных фотографий и скорректировать их одновременно.

Окно настройки **Запись** предназначено для создания записей, которые можно сохранять как сценарии для последующего использования. Окно настройки **Запись** можно также использовать для открытия, редактирования и воспроизведения записей и сценариев.

Создание записей и сценариев

Можно записать последовательность большинства операций, выполняемых с помощью клавиатуры, панелей инструментов, наборов инструментов, меню и мыши. Записываемые операции преобразовываются в командные операторы, которые появляются в списке команд в хронологическом порядке. Командный оператор — это одно слово, состоящее из имени меню и имени команды из этого меню.

Некоторые операции преобразуются в параметры, которые встраиваются в команду. Параметры записываются, но не отображаются в списке команд. Например, если выбрать цвет краски и нанести на изображение мазок кисти, выбранный цвет не будет отображаться в списке команд, а будет записан в качестве параметра команды инструмента краски.

Следующие операции и команды не могут быть записаны в Corel PHOTO-PAINT:

- настройка панели инструментов, клавиатуры и меню;
- настройка сетки, линейки и направляющих;
- команды оконного меню и меню справки;
- обработка изображений и их объединение;
- операции просмотра, например масштабирование.

Чтобы запись была доступна в следующем сеансе Corel PHOTO-PAINT, ее необходимо сохранить в качестве сценария. Созданные сценарии можно загружать и выполнять в любое время.

В качестве сценария можно также сохранить список отмененных действий. Например, если необходимо воспроизвести эффект, операции создания которого не были записаны, можно сохранить эти операции, используя список отмены. Сценарий, созданный из списка отмены, включает все операции, выполненные при работе с изображением. Чтобы выбрать только необходимые команды, возможно, потребуется отредактировать сценарий.

Редактирование записей и сценариев

Запись или сценарий можно редактировать путем вставки новых команд, перезаписи существующих команд и удаления ненужных команд.

Воспроизведение записей и сценариев

При воспроизведении записи или сценария записанные команды применяются к активному изображению. Запись можно воспроизвести только в текущем сеансе Corel PHOTO-PAINT. Чтобы использовать запись в другом рабочем сеансе, необходимо сохранить ее в качестве сценария. Перед воспроизведением записи или сценария убедитесь, что активное изображение содержит компоненты, необходимые для успешного выполнения записанных команд. Например, если сценарий содержит команды для объектов, его нельзя успешно применить к изображению, не содержащему объектов.

Для изображения можно применить одну команду из записи или сценария. Эта функция удобна, если требуется оценить результат выполнения определенной команды, прежде чем к изображению будут применены остальные команды записи или сценария.

Перед воспроизведением записи или сценария можно временно исключить отдельные команды из последовательности. Для активации отключенных команд не требуется повторно создавать запись или сценарий.

К одному или нескольким изображениям можно одновременно применить либо один, либо несколько сценариев. Такая операция называется пакетной обработкой. Эта функция позволяет вносить глобальные изменения в несколько изображений. При этом нет необходимости открывать каждое изображение и воспроизводить каждый сценарий отдельно. После пакетной обработки изображения можно сохранить в файле исходного или другого формата.

Отображение окна настройки «Запись»

- Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Запись**.

Создание записи или сценария

1. Нажмите кнопку **Создать** в окне настройки **Запись**.
2. Нажмите кнопку **Запись**.
3. Выполните действия, которые требуется записать.
4. Нажмите кнопку **Остановить**.

   Запись будет завершена, и ее можно будет воспроизвести в текущем сеансе.

   Чтобы сохранить запись в качестве сценария для дальнейшего использования, нажмите кнопку **Сохранить**, выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить сценарий, и введите имя файла в поле **Имя файла**.

Если первой записанной командой было сохранение документа, можно восстановить исходное изображение, вернувшись к первой команде в записи.

Сохранение списка отмены в качестве сценария

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Отменить**.
2. Нажмите кнопку **Сохранить файл сценария как** в окне настройки **Диспетчер отмены операций**.
3. В диалоговом окне **Сохранить запись** выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файл сценария.
4. В поле **Имя файла** введите имя файла.

Открытие сценария

1. Нажмите кнопку **Открыть** в окне настройки **Запись**.
2. Выберите диск и папку, в которой хранится сценарий.
3. Дважды щелкните имя файла сценария.

Вставка команд в запись или сценарий

1. Создайте запись или откройте сценарий в окне настройки **Запись**.
2. Нажмите кнопку **Вставить новую команду**.

3 Дважды щелкните команду, которая должна предшествовать вставляемым командам.
Возле выбранной команды отобразится индикатор положения.

4 Нажмите кнопку **Запись** .

5 Выполните действия, которые требуется добавить.

6 Нажмите кнопку **Остановить** .

Замена команд в записи или сценарии

1 Создайте запись или откройте сценарий.

2 В окне настройки **Запись** дважды щелкните первую команду в последовательности, которую требуется заменить.
Возле выбранной команды отобразится индикатор положения.

3 Нажмите кнопку **Запись** .

4 Выполните новые действия.

5 Нажмите кнопку **Остановить** .

Удаление команд из записи или сценария

1 Создайте запись или откройте сценарий.

2 В окне настройки **Запись** щелкните команды, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

3 Нажмите кнопку **Удалить выбранные команды** .

Если из сценария были удалены команды, необходимо сохранить его перед закрытием, чтобы сохранить изменения.

Воспроизведение записи или сценария

1 Создайте запись или откройте сценарий.

2 Нажмите кнопку **Воспроизвести** в окне настройки **Запись**.

Дополнительные возможности

Воспроизведение одной команды	Дважды щелкните имя команды, которую требуется воспроизвести. (Рядом с выбранной командой отобразится индикатор положения.) Нажмите кнопку **Шаг вперед** .
Отключение или включение команды	Щелкните команду и нажмите кнопку **Включить/отключить выбранные команды** . Имена отключенных команд отобразятся серым цветом.
Переход к первой команде	Нажмите кнопку **Перейти в начало** .

Дополнительные возможности

Переход к последней команде	Нажмите кнопку **Перейти в конец** .

Воспроизведение сценариев для нескольких изображений

1. Выберите **Файл** ▸ **Пакетная обработка**.
2. Нажмите кнопку **Добавить файл**.
3. В диалоговом окне **Загрузка изображений для запуска макроса** выберите диск и папку, в которой хранятся изображения.
4. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните изображения, которые требуется редактировать, и нажмите кнопку **Открыть**.
5. В диалоговом окне **Пакетная обработка** нажмите кнопку **Добавить сценарий**.
6. В диалоговом окне **Загрузить сценарий** выберите диск и папку, в которой хранятся сценарии.
7. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните сценарии, которые требуется воспроизвести, и нажмите кнопку **Открыть**.
8. Выберите параметр в списке **После выполнения**.
   Чтобы сохранить файлы в определенную папку, нажмите кнопку **Обзор** и перейдите к нужной папке.
9. Нажмите кнопку **Воспроизвести**.



Выберите параметр **Не сохранять** в списке **После выполнения**, чтобы просмотреть результаты перед перезаписью исходного изображения.

Справочник

Corel PHOTO-PAINT для пользователей Adobe Photoshop **633**

Глоссарий **637**



Corel PHOTO-PAINT для пользователей Adobe Photoshop

Программы Adobe Photoshop и Corel PHOTO-PAINT имеют много общего, что упрощает переход из одного приложения в другое. Несмотря на то что основные функции рисования и проектирования в приложениях Adobe Photoshop и Corel PHOTO-PAINT одинаковые, имеются определенные различия в терминологии и инструментах. Понимание этих различий позволит осуществить быстрый переход к Corel PHOTO-PAINT.

В этом разделе содержатся следующие сведения

- «Сравнение терминов» (стр. 633)
- «Сравнение инструментов» (стр. 634)

Сравнение терминов

Термины, используемые для обозначения определенных функций в Adobe Photoshop и Corel PHOTO-PAINT, различаются. Ниже приведены термины Adobe Photoshop и их эквиваленты в Corel PHOTO-PAINT.

Термин Adobe Photoshop	Термин Corel PHOTO-PAINT
Операции	Сценарии/макросы
Слои настройки	Линзы
Анимации	Фильмы
Растровый режим	Черно-белый цветовой режим
Режимы перетекания	Режимы слияния
Холст	Размер бумаги

Термин Adobe Photoshop	Термин Corel PHOTO-PAINT
Фильтр извлечения	Лаборатория вырезов
Направляющие	Направляющие
Режим индексированных цветов	Цветовой режим палитры
Маски слоя	Маски обрезки
Слои	Объекты
Параметры слоя	Свойства объекта
Маски	Защищенные области маски
Области	Окна настройки
Объединение фотографий	Объединение изображений
Элементы выбора	Редактируемые области маски
Снимки	Контрольные точки

Сравнение инструментов

В следующей таблице приведен список инструментов Adobe Photoshop и соответствующих им инструментов Corel PHOTO-PAINT. Использование большинства инструментов приводит к сходному результату, однако действуют они немного по-разному.

Инструмент Adobe Photoshop	Инструмент Corel PHOTO-PAINT
Панель операций	Окно настройки **Запись**. См. раздел «Создание записи или сценария» на стр. 628.
Инструмент «Размытие»	Специальные эффекты **размытости**. См. раздел «Специальные эффекты размытости» на стр. 382. Инструмент **Эффект** . См. раздел «Выполнение смазывания, размазывания и перетекания цветов в изображении» на стр. 170.
Инструмент «Затемнение»	Инструмент **Осветление/Затемнение** . См. раздел «Настройка цвета и тона изображения с помощью эффектов кисти» на стр. 182.

Инструмент Adobe Photoshop	Инструмент Corel PHOTO-PAINT
Инструмент «Штамп»	Инструмент **Клонирование** . См. раздел «Клонирование области изображения или объекта» на стр. 164.
Инструмент «Осветление»	Инструмент **Осветление/Затемнение** . См. раздел «Настройка цвета и тона изображения с помощью эффектов кисти» на стр. 182.
Инструмент «Овальная область»	Инструмент **Эллиптическая маска** . См. раздел «Определение прямоугольной или эллиптической редактируемой области» на стр. 294.
Галерея фильтров	Меню **Эффекты**. См. раздел «Работа со специальными эффектами» на стр. 361.
Инструмент «Свободное перо»	Инструмент **Путь**  См. раздел «Создание пути свободной формы» на стр. 319.
Инструмент «Градиент»	**Интерактивная заливка** . См. раздел «Интерактивное применение фонтанной заливки» на стр. 262.
Инструмент «Восстанавливающая кисть»	Инструмент **Кисть ретуширования** . См. раздел «Удаление дефектов изображения путем создания перетеканий текстур и цветов» на стр. 161.
Панель «История»	Окно настройки **Диспетчер отмены операций**. См. раздел «Отмена или возврат действий» на стр. 100.
Инструмент «Лассо»	Инструмент **Маска свободной формы** . См. раздел «Определение редактируемой области с помощью инструмента «Маска свободной формы»» на стр. 295.
Инструмент «Волшебная палочка»	**Маска волшебной палочкой**  См. раздел «Определение редактируемой области однородного цвета» на стр. 298.
Инструмент «Магнитное лассо»	Инструмент **Магнитная маска** . См. раздел «Определение редактируемой области, окруженной однородным цветом» на стр. 299.

Инструмент Adobe Photoshop	Инструмент Corel PHOTO-PAINT
Инструмент «Перемещение»	Инструмент **Указатель**  . См. раздел «Выделение объектов» на стр. 429.
Панель «Навигатор»	**Всплывающее окно «Навигатор»**  . См. раздел «Просмотр изображений» на стр. 83.
Инструмент «Заливка»	Инструмент **Заливка**  . См. раздел «Применение однородной заливки» на стр. 257.
Инструмент «Узорный штамп»	Инструмент **Распылитель**  . См. раздел «Применение аэрозолей в изображениях» на стр. 346.
Инструмент «Перо»	Инструмент **Путь**  См. раздел «Создание путей» на стр. 317.
Инструмент «Прямолинейное лассо»	Инструмент **Маска свободной формы**  . См. раздел «Определение редактируемой области с помощью инструмента «Маска свободной формы»» на стр. 295. Инструмент **Путь**  См. раздел «Создание пути Безье» на стр. 318.
Инструмент «Прямоугольная область»	Инструмент **Прямоугольная маска**  . См. раздел «Определение прямоугольной или эллиптической редактируемой области» на стр. 294.
Инструмент «Область (вертикальная строка)»	Инструмент **Прямоугольная маска**  . См. раздел «Определение прямоугольной или эллиптической редактируемой области» на стр. 294.
Инструмент «Область (горизонтальная строка)»	Инструмент **Прямоугольная маска**  . См. раздел «Определение прямоугольной или эллиптической редактируемой области» на стр. 294.
Инструмент «Текст»	**Инструмент Текст**  . См. раздел «Добавление текста» на стр. 466.



Глоссарий

C D G H J L N P R T U W Z А Б В Г Д З И К Л М Н О П Р С Т У Ф Ц Ч Ш Э Ю Я

C

CERN

CERN (Conseil Europeen pour la Recherche Nucleaire) – это научная лаборатория, в которой разработана концепция сети Интернет. CERN также является одной из серверных систем Интернета. Обратитесь к администратору сервера для получения информации о системе, используемой на сервере.

CMY

Цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M) и желтый (Y) цвета. Этот режим используется при трехкрасочной печати.

CMYK

Цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Печать CMYK обеспечивает натуральные черные цвета и широкий диапазон оттенков. В цветовом режиме CMYK цветовые значения выражаются в процентах, поэтому значение 100 для чернил означает, что они используются с полной насыщенностью.

D

DeviceN

Тип цветового пространства и цветовой модели устройства. Это многокомпонентное цветовое пространство, которое позволяет определять цвет с помощью цветовых компонентов, которые отличаются от стандартного набора из трех (RGB) и четырех (CMYK) цветовых компонентов.

G

GIF

Файлы в этом графическом формате занимают минимум места на диске и легко переносятся с одного компьютера на другой. Этот формат обычно используется для публикации в Интернете изображений, состоящих из 256 или меньшего числа цветов.

H

HSB (оттенок, насыщенность и яркость)

Цветовая модель, которая определяет три компонента: оттенок, насыщенность и яркость. Оттенок определяет цвет (желтый, оранжевый, красный и т. д.), яркость определяет воспринимаемую интенсивность (более светлый или более темный цвет), а насыщенность определяет глубину цвета (от тусклого до глубокого).

HTML

Стандарт разработки в Интернете, содержащий теги разметки, которые определяют структуру и компоненты документа. Теги используются для разметки текста и внедрения ресурсов (например, изображений, звука, видео и анимации) при создании веб-страницы.

J

JavaScript

Язык сценариев, используемый в Интернете для добавления интерактивных функций на страницы HTML.

JPEG 2000

Улучшенная версия формата файлов JPEG, которая обеспечивает большую степень сжатия и позволяет добавлять данные об изображении и выбирать другую степень сжатия для области изображения.

JPEG

Формат фотографий, который обеспечивает сжатие изображения с незначительной потерей качества. Благодаря степени сжатия (до 20 к 1) и небольшому размеру файла изображения JPEG широко используются для публикации в Интернете.

L

Lab

Цветовая модель, которая содержит светлый (или яркий) компонент (L), а также два насыщенных компонента: «a» (зеленый к красному) и «b» (синий к желтому).

LZW

Технология сжатия файла без потерь, которая позволяет уменьшить его размер и ускорить обработку. Сжатие LZW обычно используется в файлах GIF и TIFF.

N

NCSA (Национальный центр по использованию суперкомпьютеров (США))

NCSA — это серверная система. При создании карты изображений, которая будет отображаться в Интернете, необходимо знать, какая система используется на сервере, так как в файлах карт используются различные кодировки. Обратитесь к администратору сервера для получения информации о системе, используемой на сервере.

NTSC (Национальный комитет по телевизионным стандартам)

Цветовой видеофильтр, который обычно используется для определения цветовой гаммы, поддерживаемой телевизионными приемниками в Северной Америке.

P

PAL

Цветовой видеофильтр, который обычно используется для определения цветовой гаммы, поддерживаемой телевизионными приемниками в Европе и Азии.

PNG (переносимая сетевая графика)

Графический формат файлов, предназначенный для использования во время интерактивного просмотра. Этот формат позволяет импортировать 24-битную графику.

R

RGB

Цветовой режим, в котором для создания всех остальных цветов объединяются три цвета (красный, зеленый и синий) с различной степенью интенсивности. Для каждого канала красного, зеленого и синего задается значение от 0 до 255. Режим RGB подходит для цветопередачи на мониторах и сканерах, а также воспринимается человеческим глазом.

T

true color

Термин, который относится к цифровому цвету RGB, состоящему из 24 бит (16,7 миллиона цветов).

TWAIN

Благодаря использованию драйвера TWAIN, поставляемого производителем оборудования для работы с изображениями, изображения можно загружать в графическое приложение Corel непосредственно с цифровой камеры или сканера.

U

URL

Уникальный адрес, который определяет местоположение веб-страницы в Интернете.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Стандартный интерфейс и драйвер, разработанные корпорацией Microsoft для загрузки изображений с периферийных устройств, например со сканеров и цифровых камер.

Z

ZIP

Технология сжатия файла без потерь, которая позволяет уменьшить его размер и ускорить обработку.

А

активный объект (Corel PHOTO-PAINT)

Объект, эскиз которого выделен красной рамкой в окне **Диспетчер объектов**.

альфа-канал

Временная область хранения масок. При сохранении маски в альфа-канал к ней можно обращаться и использовать в изображении требуемое количество раз. Можно сохранить альфа-канал в файл или загрузить ранее сохраненный канал в активное изображение.

Б

без потерь

Тип сжатия файла, при котором качество изображения сохраняется при его сжатии и распаковке.

белая точка

Единица измерения белого на цветном мониторе, которая влияет на способ отображения светлых тонов и на контрастность.

При коррекции изображения белая точка определяет значение яркости, которое считается белым в растровом изображении. В Corel PHOTO-PAINT можно задать белую точку для улучшения контрастности изображения. Например, если на гистограмме изображения с диапазоном яркости от 0 (темный) до 255 (светлый) задать для белой точки значение 250, то все пиксели со значением больше 250 будут преобразованы в белый цвет.

большое перемещение

Перемещение объектов с помощью больших приращений путем нажатия клавиши Shift и клавиши стрелки. Расстояние, на которое перемещается объект, можно получить умножением значения большого перемещения на значение перемещения.

См. также перемещение и микроперемещение.

буфер обмена

Область, которая используется для временного хранения вырезанной или скопированной информации. Информация хранится до тех пор, пока новая информация не будет вырезана или скопирована в буфер обмена и не заменит старую.

В

векторная графика

Изображение, созданное на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий. Векторная графика создается в качестве наборов линий, а не узоров, состоящих из отдельных точек или пикселей.

См. также растровое изображение.

видеоизображение с чересстрочной разверткой

При формировании видеоизображения на экране с чересстрочной разверткой выполняется два прохода. При этом может возникнуть мерцание.

водяной знак

Незначительный случайный шум, добавленный в компонент освещенности пикселей изображения и содержащий информацию об изображении. Эта информация сохраняется после обычного редактирования, печати и сканирования.

выделение рамкой

Выбор объектов или узлов путем перетаскивания **указателя** или инструмента **Фигура** по диагонали и заключение объектов в рамку с пунктирной линией.

выделение

Область изображения, которая также называется редактируемой областью. Она не защищена маской и поэтому доступна для редактирования. Выделение можно изменять с помощью инструментов рисования и редактирования, специальных эффектов, а также команд изображения.

выход за обрез

Часть печатного изображения, которая выходит за край страницы. Функция выхода за обрез гарантирует, что готовое изображение будет располагаться точно по краю страницы после брошюровки и обрезки.

Г

гиперссылка

Электронная ссылка, обеспечивающая доступ непосредственно из одного места в документе в другое место в этом или другом документе.

гистограмма

Гистограмма содержит горизонтальную столбцовую диаграмму, на которой отображаются значения яркости пикселей растрового изображения по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый). В левой части гистограммы представлены тени изображения, в средней части — промежуточные, а в правой — светлые тона. Высота пиков отражает количество пикселей каждого уровня яркости. Например, большое количество пикселей в области теней (левая часть гистограммы) обозначает наличие деталей в темных участках изображения.

глиф (типографский)

Типографский глиф соответствует одиночному символу шрифта.

глубина цвета

Количество битов, которые определяют оттенок или цвет всех пикселей в растровом изображении. Например, пиксель в черно-белом изображении имеет глубину цвета 1 бит, так как он может быть только черным или белым. Количество значений цветов, которое может обеспечить данная глубина цвета, равно значению глубины цвета во второй (2) степени. Например, глубина цвета, равная 1 биту, обеспечивает два значения цвета ($2^1=2$), а глубина цвета, равная 2 битам, может обеспечить 4 значения цвета ($2^2 = 4$).

Значения глубины цвета находятся в диапазоне от 1 до 64 бит на пиксель и определяют глубину цвета изображения.

глубина цвета

Максимальное число цветов, которое может содержать изображение. Глубина цвета — это глубина в битах самого изображения и отображающего монитора. Например, изображение с глубиной цвета 8 бит может содержать до 256 цветов, а

изображение с глубиной цвета 24 бита может содержать приблизительно 16 миллионов цветов. Изображение в формате GIF является примером изображения с глубиной цвета 8 бит; изображение в формате JPEG является примером изображения с глубиной цвета 24 бита.

горячая точка

Область объекта, которую можно щелкнуть, чтобы перейти по заданному URL-адресу.

группа

Набор объектов, которые ведут себя как единый блок. Операции, выполняемые с группой, применяются ко всем ее объектам.

Д

двухцветный

Изображение в двухцветном цветовом режиме является 8-битным изображением в оттенках серого, которое было улучшено с помощью дополнительных цветов (от одного до четырех).

диапазон обрезки

Величина (в процентах) диапазона значений, который не отображается в верхней части вертикальной оси гистограммы.

диск файла подкачки

Место на жестком диске, используемое приложениями для искусственного увеличения объема памяти на компьютере.

дочерний объект

Объект, элементы изображения которого вставлены в форму другого объекта, называется родительским объектом. Дочерний и родительский объекты называются группой обрезки. Дочерний объект должен находиться в более высоком слое, чем родительский объект.

З

заливка текстурой

Фрактальная заливка, которая по умолчанию заполняет объект или область изображения одним изображением, а не набором повторяющихся изображений.

заливка узором

Заливка, состоящая из ряда повторяющихся векторных объектов или изображений.

заливка

Цвет, растровое изображение, фонтанная заливка или узор, примененные к области изображения.

защищенная область

Область, которая не позволяет применять краски и эффекты к базовым пикселям изображения.

См. также маска и редактируемая область.

И

изменение разрешения

Изменение разрешения и размеров растрового изображения. При увеличении разрешения размер изображения увеличивается. При уменьшении разрешения размер изображения уменьшается. Фиксированное значение позволяет сохранять разрешение изображения путем добавления или удаления пикселей в процессе изменения его размера. При переменном значении число пикселей остается неизменным, а размер изображения изменяется, что приводит к уменьшению или увеличению разрешения по сравнению с разрешением исходного изображения.

изображение в оттенках серого

Изображение, для которого используется цветовой режим оттенков серого с возможностью отображения до 256 оттенков серого — от белого до черного. Изображения в оттенках серого (особенно фотографии) обычно называют «черно-белыми».

интенсивность

Интенсивность — это степень яркости светлых пикселей в растровом изображении по сравнению с более темными промежуточными тонами и темными пикселями. Повышение интенсивности обеспечивает более яркую передачу белых оттенков с сохранением точных темных оттенков.

исходный цвет

Цвет первого пикселя, который выбирается при определении редактируемой области и маскируется с помощью инструментов «Маска лассо» и «Маска волшебной палочкой». Этот цвет используется при указании чувствительности определения цветов в цветовых масках с помощью величины отклонения.

К

канал

Изображение в оттенках серого (8 бит), которое сохраняет данные о цвете или маске другого изображения. Существует два типа каналов: цветовой и канал маски. Изображения содержат по одному цветовому каналу для каждого компонента цветовой модели, на основе которой они созданы. Кроме того, в некоторых изображениях используются каналы плашечных цветов. В каждом канале содержится информация о цвете для этого компонента. В каналах маски (альфа-каналах) хранятся маски, которые созданы для изображений. Эти каналы можно сохранить вместе с изображениями в форматах, поддерживающих информацию о маске, например в формате Corel PHOTO-PAINT (CPT).

карта изображений на стороне клиента или сервера

Редко используемый тип карты изображений, содержащий код для карт изображений, как на стороне клиента, так и на стороне сервера. Этот тип карты изображений по умолчанию автоматически используется в пользовательском средстве просмотра Интернета для обработки карты изображений. Если средство просмотра не поддерживает карты изображений, то сервер использует внешний файл карты для обработки информации. В настоящее время большинство средств просмотра Интернета поддерживают карты изображений, поэтому карты изображений на стороне клиента получили более широкое распространение.

карта изображений на стороне клиента

Для этого обычного типа карты изображений не требуется сервер для обработки данных карты.

карта изображений на стороне сервера

Редко используемый тип карты изображений, обработка информации которой осуществляется на сервере. Для этой карты требуется отдельный файл (*.map) на веб-сервере. В настоящее время большинство средств просмотра Интернета могут обрабатывать карты изображений, поэтому карты изображений на стороне клиента получили более широкое распространение.

карта изображений

Графика в документе HTML, которая содержит активные области, являющиеся ссылками на страницы в Интернете, на другие документы HTML или графику.

картинки

Готовые изображения, которые можно импортировать в приложения Corel и при необходимости изменять.

кернинг

Интервал между символами, а также настройка этого интервала. Как правило, кернинг используется для размещения двух символов ближе, чем принято друг к другу, например WA, AW, TA или VA. Кернинг позволяет улучшить читаемость текста. После применения кернинга буквы начинают выглядеть более сбалансировано и пропорционально, особенно при использовании шрифта больших размеров.

кодирование

Определяет набор символов текста, который позволяет правильно отображать текст на соответствующем языке.

кодовая страница

Кодовая страница представляет собой таблицу в операционной системе DOS или Windows, которая определяет, какой набор символов (ASCII или ANSI) будет использоваться для отображения текста. Для разных языков используются разные наборы символов.

контрастность

Разница в тоне между темными и светлыми областями изображения. Чем выше значение контрастности, тем больше разница и меньше градаций между темными и светлыми тонами.

кубизм

Абстрактный стиль в искусстве, выделяющий определенные аспекты одного объекта обычно в виде квадратов или кубов.

Л

линейка

Горизонтальные и вертикальные полоски, содержащие разметку в виде единиц измерения и используемые для определения размера и положения объекта на рисунке. По умолчанию линейки отображаются по левой и верхней границам окна приложения, но их можно скрыть или переместить.

линза

Объект, который защищает все изображение или его часть во время цветовой коррекции или коррекции тонов. Эффект исправления можно просмотреть с помощью линзы, не изменяя базовые пиксели изображения. При перемещении линзы исправление применяется к новой области с пикселями.

М

маркеры наклона

Прямые двойные стрелки, расположенные в центре каждой стороны поля выделения.

маркеры перспективы

Полые кружки по углам поля выделения.

маркеры

Набор из восьми черных квадратов, которые отображаются в углах и по сторонам объекта при его выборе. Путем перетаскивания отдельных маркеров можно изменять масштаб и размер объектов или выполнять их зеркальное отражение. Если щелкнуть выделенный объект, то маркеры примут форму стрелок. При этом можно будет поворачивать и наклонять объект.

маска обрезки

Маска, которая позволяет изменять уровни прозрачности объектов, не оказывая при этом влияния на пиксели в объекте. Можно изменить уровни прозрачности напрямую в объекте и затем добавить маску обрезки или добавить маску обрезки до внесения этих изменений.

маска

Маска применяется к изображению в процессе редактирования для задания защищенных и редактируемых областей.

масштабирование

Уменьшение или увеличение вида рисунка. Можно увеличить изображение, чтобы просмотреть его детали, или уменьшить, чтобы получить общий вид изображения.

междустрочие

Интервал между строками текста. Междустрочие повышает удобочитаемость текста и улучшает его внешний вид.

микроперемещение

Перемещение объектов с помощью небольших приращений.

См. также перемещение и большое перемещение.

многозадачность

Функция, улучшающая общую производительность программы путем оптимизации выполнения задач процессором.

многоканальный

Цветовой режим, в котором изображения отображаются с использованием нескольких цветовых каналов, в каждом из которых используется 256 оттенков серого. При преобразовании изображения RGB в многоканальный цветовой режим все отдельные цветовые каналы (красный [R], зеленый [G] и синий [B]) преобразуются в данные оттенков серого, которые соответствуют цветовым значениям пикселей в каждом канале.

мозаика

Декоративный узор, выполненный из небольших частичек разноцветного материала.

муар

Визуальный эффект радиально расходящихся кривых, образованных путем наложения двух повторяющихся узоров. Например, муар может возникнуть в результате наложения двух полутоновых растров с разными углами, расстояниями между точками и размерами точек. Муар является нежелательным результатом пересъемки с другим полутоновым растром или с тем же полутоновым растром, но под углом, который отличается от оригинала.

Н

назначение

Рамка или окно средства просмотра Интернета, в котором отображается новая веб-страница.

наложение

Красноватый прозрачный слой, который можно накладывать на защищенные области изображения. Наложение маски помогает лучше различать редактируемые и маскированные (защищенные) области изображения. При применении наложения маскируемые области отображаются с различными оттенками красного (в зависимости от их прозрачности). Чем темнее оттенок красного, тем больше степень защиты.

См. также редактируемая область и защищенная область.

наложение

Наложение обеспечивается за счет печати одного цвета поверх другого. В зависимости от выбранных цветов накладываемые цвета образуют новый цвет или верхний цвет закрывает нижний. Наложение темного цвета на светлый часто используется во избежание проблем с регистрацией, которые возникают в случае неточного выравнивания цветоделений.

См. также треппинг цветов, сжатие и расширение.

направляющая

Горизонтальная, вертикальная или наклонная линия, которую можно разместить в любом месте окна рисования для обеспечения более удобного размещения объектов.

насыщенность

Чистота или яркость цвета, выраженная как отсутствие белого. Цвет, имеющий 100-процентную насыщенность, не содержит белого цвета. Цвет с насыщенностью 0 процентов является оттенком серого.

непрозрачность

Качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него. Если объект имеет 100-процентную непрозрачность, то сквозь него ничего не видно. При непрозрачности менее 100 процентов повышается прозрачность объектов.

См. также прозрачность.

низкочастотные области

Сглаженные области изображения, в которых имеются плавные переходы. Другими словами, это области, в которых отсутствуют края и шумы.

О

область захвата

Область на панели команд, которую можно перетаскивать. При перетаскивании области захвата перемещается панель, а при перемещении другой области панели она остается на прежнем месте. Расположение области захвата зависит от используемой операционной системы, ориентации панели, а также от того, закреплена панель или нет. Панели команд с областями захвата включают панели инструментов, набор инструментов и панель свойств.

образец цвета

Ячейка сплошного цвета в цветовой палитре.

образец

Одна из множества ячеек сплошного цвета, используемых в качестве образца при выборе цвета. Распечатанная брошюра с образцами называется книжкой образцов. Образцами также называются цвета в цветовой палитре.

обрезка

Вырезание ненужных областей изображения без изменения разрешения оставшейся части изображения.

объект (Corel PHOTO-PAINT)

Независимое растровое изображение, которое расположено поверх фонового изображения. Изменения, вносимые в объект, не влияют на основное изображение.

ограничивающий блок

Невидимая рамка вокруг выбранного объекта, обозначенная восемью маркерами выбора.

однородная заливка

Тип заливки, используемой для применения одного однородного цвета в изображении.

См. также заливка.

отклонение цвета

Значение, которое определяет диапазон цветов или чувствительность для инструментов «Маска лассо», «Маска волшебной палочкой» и «Заливка». Отклонение также используется в диалоговом окне «Цветовая маска» для определения защищенных пикселей при создании цветовой маски. Пиксель включается в указанный цветовой диапазон, если его значение серого входит в диапазон заданного отклонения.

отображение

Захват двухмерного изображения с трехмерной модели.

оттенки серого

Цветовой режим, в котором изображения отображаются с использованием 256 оттенков серого. Каждый цвет определяется как значение от 0 до 255, где 0 — самый темный оттенок (черный), а 255 — самый светлый оттенок (белый). Изображения в оттенках серого (особенно фотографии) обычно называют «черно-белыми».

оттенок

В редактировании фотографий оттенком часто называется полупрозрачный цвет, который применили к изображению. Также называется цветовым оттенком.

В печати оттенком называется более светлый оттенок цвета, созданный с помощью полутонового растра, например плашечный цвет.

См. также полутон.

оттенок

Свойство цвета, которое позволяет классифицировать его по имени. Например, синий, зеленый и красный — это оттенки.

П

панорамирование (Corel PHOTO-PAINT)

Перемещение изображения в окне, когда размер изображения превышает размер окна. Панорамирование изменяет внешний вид страницы таким же образом, как и прокрутка, при которой изображение перемещается вверх, вниз, влево или вправо в окне изображения. При работе с высокими степенями увеличения (когда изображение отображается не полностью) можно выполнить быстрое панорамирование, чтобы просмотреть детали изображения, которые ранее были скрыты.

перемещение

Перемещение объектов с помощью приращений.

См. также микроперемещение и большое перемещение.

перо, чувствительное к нажиму

Перо, которое можно использовать для доступа к командам и рисования изображений. Для использования в программе Corel PHOTO-PAINT необходимо установить перо и планшет, чувствительные к нажиму, и соответствующие драйверы.

перо

Перо, используемое вместе с перьевым планшетом, которое позволяет рисовать мазки. Перо, чувствительное к нажиму, позволяет изменять форму мазков благодаря небольшому изменению силы нажима.

пикселизация

Тип искажения изображения, при котором отдельные пиксели становятся различимы для невооруженного глаза или группы пикселей отображаются в виде блоков цветов. Причиной пикселизации может быть неправильное разрешение или неправильные размеры изображения. Кроме того, она может создаваться намеренно для обеспечения специального эффекта.

пиксель

Цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

См. также разрешение.

плавающая редактируемая область

Редактируемая область, расположенная поверх изображения. Эту область можно перемещать и изменять без изменения расположенных под ней пикселей изображения.

плавающий объект

Растровое изображение без фона. Плавающие объекты также называются фотообъектами, или вырезанными изображениями.

плашечный цвет

При печати в коммерческих целях так называется цвет чернил, который печатается отдельно и для которого требуется отдельная печатная форма.

плитка

Технология, заключающаяся в повторении небольшого изображения на большой поверхности. Плитка часто используется при создании узора фона для веб-страниц.

плотность (путь)

Элемент управления, доступный при создании пути на основе рамки маски. Плотность имеет значения в диапазоне от 1 до 10 и определяет, насколько форма пути будет соответствовать форме рамки. Чем больше значение, тем больше форма нового пути напоминает форму рамки. На нем будет больше узлов, чем на пути с меньшим значением плотности.

По Гауссу

Тип распределения пикселей, в котором сведения о пикселях располагаются от центра наружу с помощью колоколообразных кривых, а не прямых линий.

подпуть (Corel PHOTO-PAINT)

Сегмент, который не связан с основным путем.

поле выделения

Невидимый прямоугольник с 8 видимыми маркерами вокруг любого объекта, выбранного с помощью **указателя**.

поле выделения

Прямоугольник с 8 маркерами вокруг выделенной области в изображении.

полный цикл

Преобразование документа из такого формата файла, как Portable Document Format (PDF), в другой формат, например Corel DESIGNER (DES), а затем его повторное сохранение в исходном формате.

полутон

Изображение, преобразованное из изображения со сплошными тонами в серию точек разных размеров, передающих разные тона.

порог (путь)

Элемент управления, доступный при создании пути на основе маски. Пороговые значения могут находиться в диапазоне от 1 до 10 и определять размер угла, который необходим для создания узла между двумя сегментами маски. Чем меньше значение, тем больше перегибов и, следовательно, больше узлов на конечном пути.

порог

Степень отклонения для тональной вариации в растровом изображении.

порядок расположения

Последовательность создания объектов в окне изображения. Этот порядок определяет взаимосвязи между объектами и, следовательно, внешний вид изображения. Первый созданный объект отображается на нижнем уровне, последний — на верхнем.

прогрессивный

В изображениях JPEG — метод отображения изображения на экране целиком с низким разрешением. По мере загрузки данных изображения его качество постепенно улучшается.

прозрачное окно

Специальный термин из области печати, обозначающий область, в которой удалены базовые цвета для печати только верхнего цвета. Например, при печати небольшой окружности, расположенной на большой окружности, область под небольшой окружностью не будет печататься. Это гарантирует, что цвет небольшой окружности, останется точным, а также не сольется и не смешается с цветом большой окружности.

прозрачность

Качество объекта, которое облегчает видимость сквозь него. Задание более низких степеней прозрачности повышает уровень непрозрачности и ухудшает видимость элементов или изображений.

См. также непрозрачность.

пропорции

Отношение ширины изображения к его высоте (математическое выражение — x:y). Например, пропорции изображения размером 640 x 480 пикселей — 4:3.

путь

Несколько сегментов линии или кривой, которые соединяются квадратными конечными точками, называемыми узлами.

Р

радиус

Применительно к орбитам радиус задает расстояние между центром мазка кисти и кончиками, которые расходятся от центра мазка кисти при рисовании по орбитам. При увеличении этого значения увеличивается размер мазка кисти.

При использовании в фильтре «Пылинки и царапины» радиус задает число пикселей вокруг поврежденной области, к которой применяется фильтр.

размытие

Уровень резкости вдоль кромок падающей тени.

разрешение

Количество деталей, которое содержится в файле изображения или которое может обеспечить устройство ввода, вывода или отображения. Разрешение измеряется в т/д (точках на дюйм) или в п/д (пикселях на дюйм). Низкое разрешение может привести к зернистости изображения, а более высокое разрешение обеспечивает более качественные изображения, но при этом увеличивается размер файла.

рамка

Штриховой контур вокруг редактируемой области или объекта в изображении. По умолчанию рамки объектов отображаются синим цветом, а рамки маски — черным.

рассеянное освещение

Освещение в комнате, сочетающее естественные и искусственные источники света.

растрированное изображение

Изображение, которое отображается в виде пикселей. При преобразовании файлов векторной графики в файлы растровых изображений создаются растрированные изображения.

растровая заливка

Заливка, созданная на основе любого растрового изображения.

растровое изображение

Изображение, состоящее из сетки пикселей или точек.

См. также векторная графика.

расширение

При печати в коммерческих целях тип треппинга, который создается путем вытягивания объекта переднего плана на объект фона.

редактируемая область

В редактируемой (выбранной) области можно применять краски и эффекты к пикселям этой области.

См. также термины защищенная область и маска.

режим слияния

Состояние редактирования, которое определяет способ объединения выбранного рисунка, объекта или цвета заливки с другими цветами в изображении.

режимы маски

Рабочие режимы инструмента «Маска», которые необходимо выбрать перед созданием или точной настройкой маски и ее редактируемой области. Существует четыре режима маски: обычный режим, аддитивный режим, режим вычитания и XOR. Обычный режим (по умолчанию) позволяет выбрать область изображения. Аддитивный режим позволяет расширять редактируемые области путем выбора нескольких областей изображения. Режим вычитания позволяет уменьшить редактируемые области путем удаления отдельных выбранных областей. Режим XOR позволяет выбирать несколько областей изображения. Перекрывающиеся области исключаются из редактируемой области и добавляются в защищенную область.

ровное изображение

Изображение, в котором объекты объединены с фоном и недоступны для редактирования.

родительский объект

Объект, форма которого объединена с элементами изображения другого объекта, называется дочерним объектом. Дочерний и родительский объекты называются группой обрезки. Родительский объект должен быть расположен на более низком слое, чем дочерний объект.

ролловер

Интерактивный объект или группа объектов, внешний вид которых изменяется при их выборе или наведении на них курсора.

рукоятки вращения

Изогнутые двойные стрелки по углам поля выделения.

ручки искажения

Стрелки с двумя направленными наружу наконечниками, расположенные по всем углам поля выделения.

С

с потерями

Тип сжатия файла, при котором происходит заметное ухудшение качества изображения.

связывание

Процесс размещения объекта, созданного в одном приложении, в документе, созданном в другом приложении. Связанный объект сохраняет связь с исходным файлом. Если требуется изменить связанный объект в файле, то необходимо изменить исходный файл.

сглаживание

Способ сглаживания неровных и диагональных кромок в изображениях. Вдоль кромок добавляются промежуточные пиксели для сглаживания перехода между кромками и окружающей областью.

сегмент (путь)

Часть пути, расположенная между двумя последовательными узлами. Путь — это ряд сегментов.

сегмент

Линия или кривая между узлами в объекте кривой.

сетка

Последовательность равноотстоящих горизонтальных и вертикальных линий, которые используются для удобства рисования и расположения объектов.

сжатие

При печати в коммерческих целях — форма треппинга, созданная путем вытягивания объекта фона на объект переднего плана.

символ

Объект или группа объектов, которые можно использовать множество раз. Символ определяется один раз, и изображение может содержать множество ссылок на него.

сканер

Устройство, которое преобразует изображения с бумаги, прозрачной пленки или фотопленки в цифровой формат. Сканеры создают растровые или растрированные изображения.

слой

Прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты на рисунке.

смешивание

Процесс, используемый для имитации большего числа цветов при наличии ограниченного числа цветов.

сопоставление шрифтов PANOSE

Функция, которая позволяет выбрать шрифт для подстановки в том случае, если открытый файл содержит шрифт, который не установлен на компьютере. Можно выполнить временную подстановку только на время текущего рабочего сеанса или постоянную подстановку, чтобы новый шрифт автоматически отображался при сохранении или повторном открытии файла.

страница рисования

Часть окна рисования, выделенная прямоугольной рамкой с эффектом тени.

субтрактивная цветовая модель

Цветовая модель, например CMYK, в которой цвет создается путем удаления длин волн света, отраженного от объекта. Например, цветные чернила кажутся синими, если они поглощают все цвета, кроме синего.

Т

т/д (точек на дюйм)

Единица измерения разрешения принтера в точках на дюйм. Обычные настольные лазерные принтеры имеют разрешение 600 т/д. Печать на фотонаборных устройствах выполняется с разрешением 1270 или 2540 т/д. Принтеры с более высоким разрешением в точках на дюйм обеспечивают более сглаженные и чистые распечатки. Термин «точек на дюйм» также используется для определения разрешения при сканировании, а также для определения разрешения растрового изображения.

таблица клавиш быстрого вызова

Файл, содержащий список клавиш быстрого вызова. В зависимости от выполняемой задачи активируются различные таблицы.

температура

Способ описания света в градусах по шкале Кельвина. Более низкие значения соответствуют более темным условиям освещения, что приводит к возникновению оранжевого оттенка, как при использовании свечи или лампы накаливания. Большие значения соответствуют яркому освещению, например солнечному свету. Фотографии, снятые при таких условиях освещения, имеют синий оттенок.

тени, светлые и промежуточные тона

Термины, которые используются для описания яркости пикселей в растровом изображении. Яркость измеряется в диапазоне от 0 (темный) до 255 (светлый). Пиксели в первой трети диапазона относятся к теням, в средней трети — к промежуточным, в последней трети — к светлым тонам. Можно осветлить или затемнить определенные области в изображениях путем настройки теней, светлых и промежуточных тонов. Гистограмма является удобным инструментом для просмотра и оценки теней, светлых и промежуточных тонов изображений.

тон

Изменения в цвете или диапазоне оттенков серого от черного до белого.

тоновый диапазон

Распределение пикселей в растровом изображении от темного цвета (нулевое значение означает отсутствие яркости) до светлого (значение 255 означает полную яркость). Пиксели в первой трети диапазона относятся к теням, в средней трети — к промежуточным, в последней трети — к светлым тонам. В идеальном случае пиксели в изображении должны распределяться по всему тоновому диапазону. Гистограмма является удобным инструментом для просмотра и оценки тонового диапазона изображений.

треппинг цветов

Термин технологии печати, который используется для описания метода перекрытия цветов для компенсации неправильного выравнивания (рассовмещения) цветоделений. Этот метод позволяет избежать белых полосок, которые появляются между соседними цветами на белой странице.

См. также расширение, сжатие и наложение.

триадные цвета PANTONE

Цвета системы триадных цветов PANTONE, в основе которых лежит цветовая модель CMYK.

триадный цвет

При печати в коммерческих целях так называются цвета, которые создаются в результате объединения голубого, пурпурного, желтого и черного. Эта технология отличается от плашечного цвета, который является сплошным цветом, печатаемым отдельно (для каждого плашечного цвета требуется отдельная печатная форма).

У

узел градиента

Квадратная точка, представляющая каждый цвет на стрелке градиентной заливки, которая используется для изменения начальной и конечной точек заливки, цветов и значений прозрачности.

узлы

Квадратные точки по краям сегмента линии или кривой. Можно изменить форму линии или кривой, перетащив один или несколько узлов.

управляющие точки (Corel PHOTO-PAINT)

Точки, которые вытягиваются от узла вдоль кривой, изменяемой с помощью инструмента «Фигура». Управляющие точки определяют угол, под которым кривая проходит через узел.

Ф

файл EXIF

Формат файла, которые позволяет встраивать данные цифровой камеры, такие как время и дата съемки фотографии, а также значения выдержки и фокусировки, в изображения JPEG.

файл анимации

Файл, который поддерживает анимированные изображения, например анимированный GIF и QuickTime (MOV).

фильтр

Приложение, которое преобразует цифровую информацию из одной формы в другую.

фонтанная заливка

Плавный последовательный переход двух или более цветов, примененный к области изображения по линейному, радиальному, коническому или прямому пути. Двухцветные фонтанные заливки — это прямой последовательный переход одного цвета в другой, а специальные заливки могут быть последовательным переходом нескольких цветов друг в друга.

форма курсора

Для курсора используется форма и размер кончика, характерные для текущего инструмента.

фотонаборное устройство

Устройство с высоким разрешением, которое обеспечивает вывод изображений на пленку или бумагу на основе пленки для последующего производства пластин для печатных машин.

фрактал

Неправильная форма, созданная с использованием повторяющегося узора. Фракталы можно использовать для математического создания ассиметричного и сложного изображения по определенному узору. При этом не требуется определять все индивидуальные компоненты в изображении.

Ц

цветовая гамма

Диапазон цветов, который может воспроизводиться или поддерживаться каким-либо устройством. Например, цветовая гамма, отображаемая на экране монитора, отличается от гаммы принтера, поэтому необходимо управлять цветами от исходных изображений до получения окончательных результатов.

цветовая модель

Простая цветовая таблица, которая определяет диапазон цветов, отображаемых в цветовом режиме. В качестве примеров цветовых моделей можно привести RGB (красный, зеленый, синий), CMY (голубой, пурпурный, желтый), CMYK (голубой, пурпурный, желтый и черный), HSB (оттенок, насыщенность, яркость), HLS (оттенок, осветление, насыщенность), а также CIE L*a*b (Lab).

Цветовая палитра

Набор сплошных цветов, из которого можно выбрать цвета для заливок и абрисов.

цветовое пространство

В электронном управлении цветами так называется виртуальное представление устройства или цветовой гаммы цветовой модели. Границы и контуры цветового пространства устройства сопоставляются с помощью программного обеспечения управления цветом.

См. также цветовая гамма.

цветовой канал

Изображение в оттенках серого (8 бит). Каждый канал представляет один уровень цвета в изображении. Например, RGB имеет три цветовых канала, а CMYK — четыре. Когда все каналы печатаются вместе, они обеспечивают полный диапазон цветов в изображении.

См. также RGB и CMYK.

цветовой оттенок

Оттенок цвета, который часто появляется на фотографиях при определенных условиях освещения или наличии других факторов. Например, при съемке фотографии в помещении с тусклым электрическим освещением может возникнуть желтый оттенок, а при съемке на улице с ярким солнечным светом может возникнуть голубой оттенок.

цветовой профиль

Описание возможностей обработки цветов и характеристик устройства.

цветовой режим палитры

Цветовой режим (8 бит), в котором изображения отображаются с использованием 256 цветов. Сложное изображение можно преобразовать в цветовой режим палитры, чтобы уменьшить размер файла и обеспечить более точный контроль цветов в процессе преобразования.

цветовой режим

Система, которая определяет количество и тип цветов, составляющих изображение. В качестве примеров цветовых режимов можно привести черно-белый режим, оттенки серого, RGB, CMYK, а также режим на основе палитры.

цветоделение

В коммерческой печати — процесс разделения цветов в сложном изображении, обеспечивающий создание нескольких отдельных изображений в оттенках серого (по одному для каждого основного цвета исходного изображения). Для изображения CMYK необходимо выполнить цветоделение на четыре цвета (голубой, пурпурный, желтый и черный).

Ч

чересстрочная развертка

В случае изображений GIF — это метод, позволяющий отображать изображения с веб-узлов на экране с низким разрешением. По мере загрузки данных изображения его качество улучшается.

черная точка

Значение яркости, которое считается черным в растровом изображении. В Corel PHOTO-PAINT можно задать черную точку для улучшения контрастности изображения. Например, если в гистограмме изображения с диапазоном яркости от 0 (темный) до 255 (светлый) задать для черной точки значение 5, то все пиксели со значением больше 5 будут преобразованы в черный цвет.

черно-белый цветовой режим

1-битовый цветовой режим, при котором изображение сохраняется с использованием двух цветов (без градаций). Этот цветовой режим удобно использовать для штриховых рисунков и простой графики. Чтобы создать эффект черно-белой фотографии, можно использовать цветовой режим оттенков серого.

См. также оттенки серого.

чувствительность диапазона

Параметр цветового режима палитры, который позволяет задавать выделенный цвет для преобразования палитры. Можно также настроить цвет и задать его важность для проведения преобразования.

Ш

шаги фонтанной заливки

Оттенки цвета, составляющие внешний вид фонтанной заливки. Чем больше шагов в заливке, тем лучше сглажен переход от начального цвета к конечному.

шрифт

Набор символов одного стиля (например, курсив), начертания (например, жирный), а также размера (например, 10 точек) для гарнитуры, например Times New Roman.

шум

При редактировании растрового изображения это отдельные пиксели на его поверхности, напоминающие помехи на экране телевизора.

Э

экспозиция

Фотографический термин, обозначающий количество света, использованное при создании изображения. Если на датчик (в цифровой камере) или на пленку (в обычной камере) попадает незначительное количество света, то изображение будет слишком темным (недоэкспонированным). Если на датчик или на пленку попадает слишком большое количество света, то изображение будет слишком светлым (переэкспонированным).

эскиз

Миниатюрная версия изображения или иллюстрации с низким разрешением.

Ю

Юникод

Стандарт кодирования символов, который определяет наборы символов для всех письменных языков в мире благодаря использованию 16-битного кодового набора и более 65000 символов. Юникод позволяет эффективно обрабатывать текст, независимо от используемого языка, операционной системы или приложения.

Я

яркость

Объем света, который передается выбранным пикселем или отражается от него. В цветовом режиме HSB яркость — это количество белого, содержащегося в цвете. Например, значение яркости 0 дает черный цвет (или тень на фотографиях), а значение 255 — белый цвет (или светлые тона на фотографиях).