

Windows



CorelDRAW[®] GRAPHICS SUITE

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

© Corel Corporation, 2022. Все права защищены.

Краткое руководство пользователя CorelDRAW® Graphics Suite

Corel, логотип Corel, логотип воздушного шара Corel, CorelDRAW, логотип воздушного шара CorelDRAW, Corel Font Manager, CONNECT, LiveSketch, Corel PHOTO-PAINT, PowerClip и PowerTRACE являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Corel Corporation в Канаде, США и (или) Канаде.

Все прочие названия компаний, продуктов и услуг, логотипы, торговые марки и любые зарегистрированные или незарегистрированные товарные знаки используются только в целях идентификации и остаются исключительной собственностью соответствующих владельцев. Использование любых торговых марок, имен, логотипов или любой другой информации, изображений или материалов, имеющих отношение к третьей стороне, не подразумевает автоматическое согласие на данное использование. Мы отказываемся от любых имущественных интересов в отношении такой информации, изображений, материалов, знаков и имен третьих лиц. Неполный список выданных патентов можно найти на сайте www.corel.com/patent.

Образцы изображений предоставляются третьими сторонами и используются и/или модифицируются по разрешению, если иное не согласовано с такими сторонами.

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.

201312

CorelDRAW Graphics Suite

Полностью интегрированные приложения и дополнительные подключаемые модули CorelDRAW® Graphics Suite, такие как CorelDRAW®, Corel PHOTO-PAINT® и Corel® Font Manager, позволяют работать в любой области графического дизайна: от векторной графики и верстки страниц до редактирования фотографий, преобразования растровых изображений в векторные, создания веб-графики и управления шрифтами.

Рабочее пространство CorelDRAW

Строка заголовка. Заголовок открытого документа.

Строка меню. Область, содержащая раскрывающиеся списки и команды.

Набор инструментов. Инструменты для создания и изменения объектов на рисунке.

Окно рисования. Область, ограниченная полосами прокрутки и элементами управления приложением. Включает страницу рисования и окружающую область, также называемую рабочим столом.

Страница рисования. Прямоугольная область в окне рисования. Это часть проекта, доступная для печати.

Навигатор документов. Область, которая позволяет отображать, добавлять, переименовывать, удалять и дублировать страницы.

Палитра документа. Закрепляемая панель, содержащая образцы цвета для текущего документа.

Линейки. Регулируемые линии с маркерами, которые используются для определения размера и положения объекта на рисунке.

Стандартная панель инструментов. Плавающая панель, которая содержит клавиши быстрого вызова некоторых меню и других команд, таких как открытие, сохранение и печать.

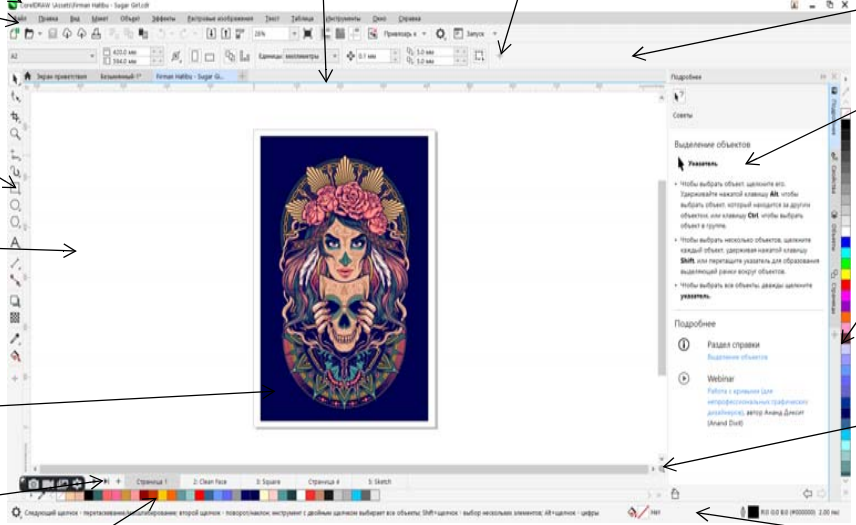
Панель свойств. Съёмная панель с командами, относящимися к активному инструменту или объекту.

Окно настройки. Окно, в котором содержится набор доступных команд и параметров, относящихся к определенному инструменту или задаче.

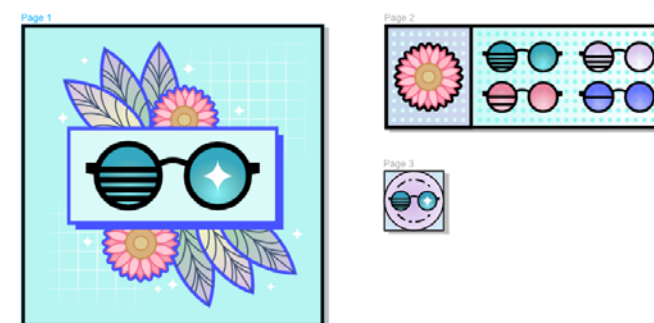
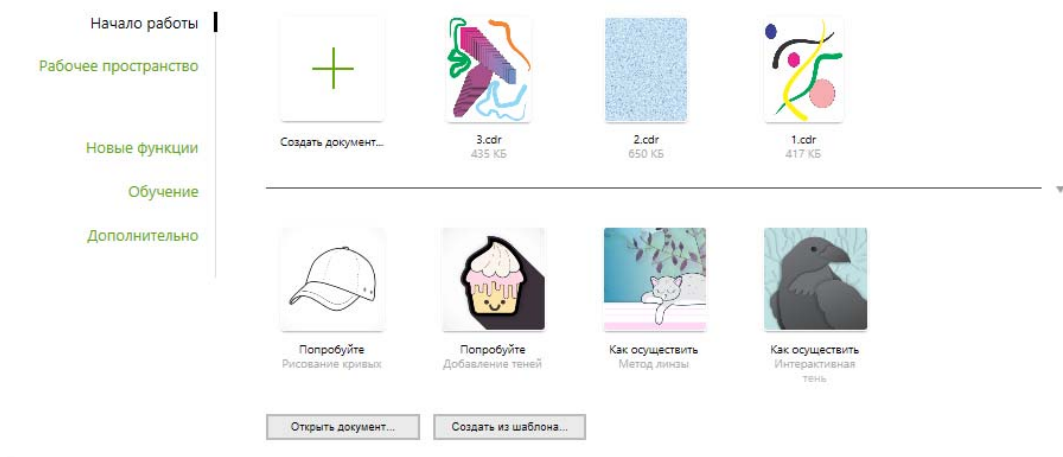
Цветовая палитра. Закрепляемая панель, содержащая поля образцов цвета.

Навигатор. Кнопка, при нажатии которой открывается маленькое окно, с помощью которого можно перемещаться по рисунку.

Строка состояния. Информация о свойствах объекта: типе, размере, цвете, заливке и разрешении. В строке состояния показано также текущее положение курсора.



На экране 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 CorelDRAW Graphics Suite. Кроме того, эти файлы помогут быстро приступить к работе с CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.



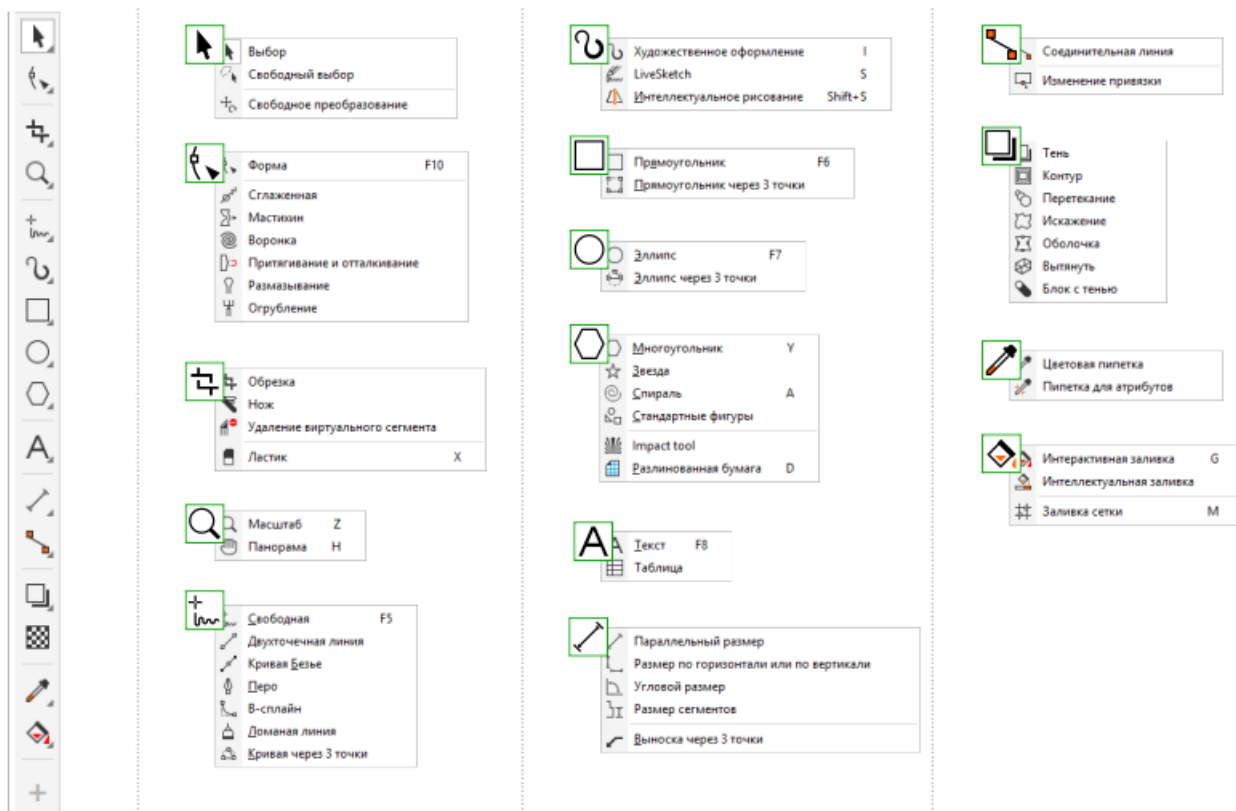
Выбор рабочих пространств

Коллекция специализированных рабочих пространств поможет вам повысить производительность работы за счет упрощенного доступа к часто используемым инструментам для особых процессов и задач. Доступные рабочие пространства включают такие, как Default, Touch, Lite, Illustration, Page Layout и Adobe Illustrator.

- Для выбора рабочего пространства нажмите **Окно** ► **Рабочее пространство** или выберите одно из доступных пространств на экране приветствия.
- Чтобы добавить инструменты или элементы управления в активное рабочее пространство, нажмите кнопку **Быстрая настройка** **+**.

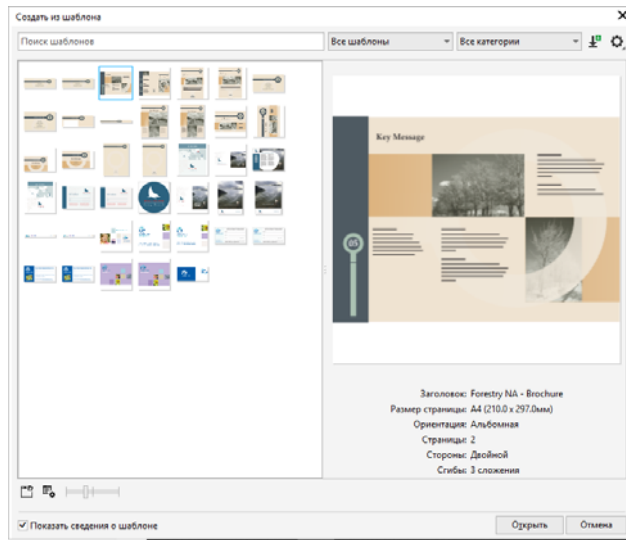
Набор инструментов CorelDRAW

Большинство инструментов из набора CorelDRAW доступно через выпадающие меню. Для доступа к этим инструментам нажмите на маленькую стрелку в правом нижнем углу кнопки. На иллюстрации ниже приведен набор инструментов и выпадающие меню, которые доступны в рабочем пространстве по умолчанию. С их помощью можно легко найти нужные инструменты. Если вы не можете найти нужный инструмент, нажмите кнопку **Быстрая настройка** \oplus в нижней части набора инструментов. С помощью кнопки **Быстрая настройка** можно скрыть неиспользуемые инструменты.





Шаблоны




Диалоговое окно «Создать из шаблона» (Файл ► Создать из шаблона) позволяет просматривать и искать современные и актуальные дизайнерские проекты, такие как логотипы, брошюры, канцелярская печатная продукция и многое другое.

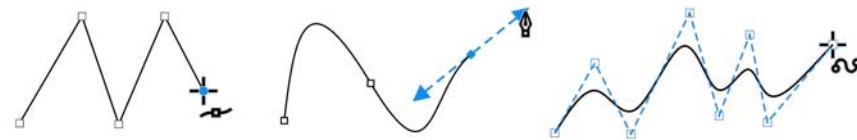



Строки

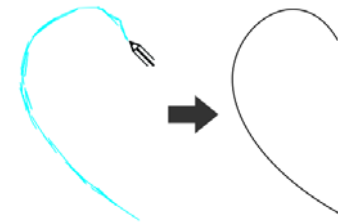
Инструменты для рисования, доступные в выпадающем меню **Кривая**, позволяют создавать изогнутые и прямые линии, а также линии, состоящие как из изогнутых, так и из прямых сегментов. Сегменты линий соединяются с помощью узлов, которые изображаются небольшими квадратами.

Инструменты **Свободная форма**  и **Ломаная линия**  позволяют рисовать линии свободной формы так же, как при создании эскиза в блокноте эскизов.

Инструменты **Кривая Безье**  и **Перо**  позволяют рисовать линии по сегменту за раз, точно размещая каждый узел и контролируя форму каждого изогнутого сегмента. При помощи инструмента **В-сплайн**  можно создавать сглаженные кривые с меньшим количеством узлов по сравнению с кривыми, нарисованными с использованием путей свободной формы.





Инструмент **LiveSketch™**  предлагает простоту и скорость свободного создания набросков вместе с интеллектуальной настройкой мазки и векторным рисованием. CorelDRAW анализирует мазки в процессе рисования, корректирует их и преобразует в кривые Безье.

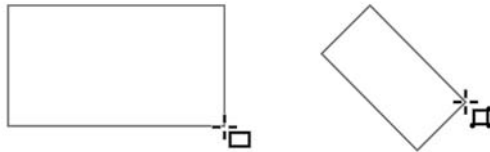


Фигуры



В программе CorelDRAW доступны разнообразные инструменты для рисования фигур.

Прямоугольники



Перетаскивая инструмент **Прямоугольник**  по диагонали, можно нарисовать прямоугольник или квадрат (для этого необходимо удерживать клавишу **Ctrl**). Инструмент **Прямоугольник через 3 точки**  позволяет быстро рисовать прямоугольники под углом.



Эллипсы

Эллипсы можно рисовать, перетаскивая по диагонали инструмент **Эллипс** . Удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, чтобы сохранить правильную скругленную форму рамки. Инструмент **Эллипс через 3 точки**  позволяет быстро рисовать эллипсы под углом.



Чтобы нарисовать дугу или сектор, нажмите кнопку **Дуга**  или **Сектор**  на панели свойств и начните перетаскивание.

Сложные фигуры

Используя инструменты выпадающего меню **Объект** можно рисовать многоугольники, сетки, спирали и два типа звезд: правильные и сложные. Изменить число сторон многоугольника, вершин звезды, столбцов в сетке и завитков спирали можно на панели свойств.



Стандартные фигуры

Инструмент **Общие фигуры** в выпадающем меню **Объект** позволяет также рисовать основные фигуры, стрелки, фигуры блок-схем, баннеры и выноски. На панели задач выберите заготовку фигуры и перетащите маркер в виде ромба (глиф), чтобы изменить внешний вид фигуры.

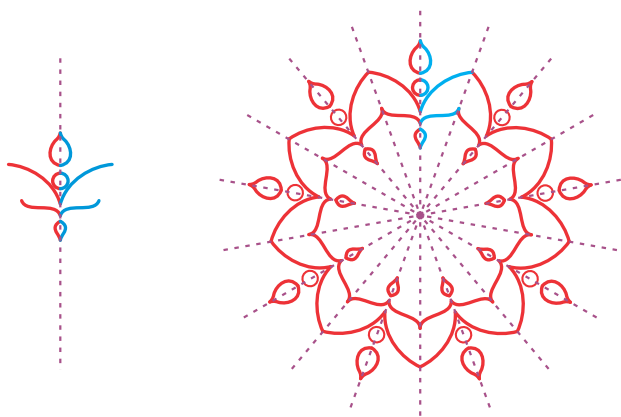


Симметричное рисование

CorelDRAW позволяет создавать симметричные объекты и макеты в режиме реального времени. В проекты симметрии можно включить векторные и растровые объекты.



Чтобы создать проект симметрии, выберите или нарисуйте кривую или фигуру, нажмите **Объект** ▶ **Симметрия** ▶ **Создать новую симметрию**. Добавьте больше объектов и отредактируйте их по необходимости. Чтобы добавить больше линий симметрии, введите число в поле **Зеркальные линии** на плавающей панели инструментов. Нажмите **Объект** ▶ **Симметрия** ▶ **Завершить изменение симметрии**.





Параллельное рисование

CorelDRAW позволяет одновременно рисовать несколько параллельных кривых, управляя

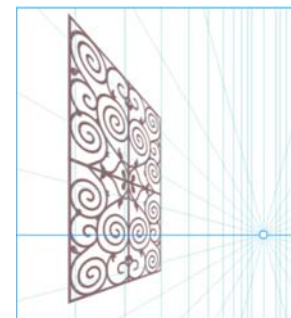






расстоянием между ними. Также можно добавить параллельные линии к существующей линии.

Чтобы нарисовать параллельные линии, выберите инструмент кривой и нажмите кнопку **Параллельное рисование**  на панели свойств. На панели инструментов **Параллельное рисование** нажмите кнопку **Параллельные линии**  и начните рисовать в окне рисования.

Рисование в перспективе

С помощью рисования в перспективе можно рисовать сложные эскизы, узоры и проекты, создавая иллюзию расстояния и глубины. При рисовании в перспективе CorelDRAW автоматически создает поле перспективы и позволяет добавлять линии и фигуры, которые выравниваются по линиям перспективы. В результате получается группа перспективы, состоящая из поля перспективы и добавленных объектов.

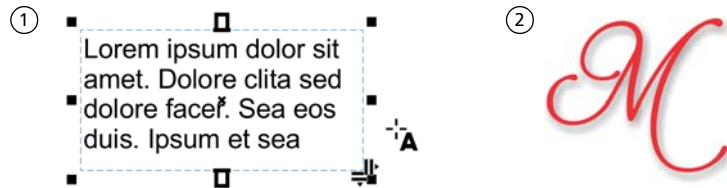


Для рисования в перспективе убедитесь, что в окне рисования нет выбранных объектов. Для этого нажмите в пустом месте, используя инструмент **Указатель**. Нажмите **Объект** ▶ **Перспектива** ▶ **Рисование в перспективе** и выберите тип перспективы в списке **Тип** на плавающей панели инструментов. Перетащите курсор в окне рисования, чтобы установить поле перспективы. Чтобы выбрать плоскость, на которую требуется нанести рисунок, нажмите одну из следующих кнопок: **Ортогональная** , **Верхняя** , **Левая (Боковая для перспективы в одну точку)**  или **Правая** . Нажмите на инструмент «Прямая» или «Фигура» и нарисуйте один или несколько объектов. Нажмите кнопку **Готово** на плавающей панели инструментов.

Чтобы добавить существующий объект в группу перспективы, нажмите правой кнопкой мыши на объект, нажмите **Переместить на плоскость** и выберите плоскость.

Текст

В рисунки можно добавлять текст двух типов — простой (1) и фигурный (2). Можно также загрузить готовый текст из внешнего файла или вставить текст из буфера обмена.



Простой текст можно использовать для больших блоков текста с высокими требованиями к форматированию. Перед добавлением простого текста необходимо перетащить инструмент **Текст А**, чтобы создать текстовый фрейм.

Чтобы вставить шаблонный текст, нажмите в пустом текстовом фрейме с помощью инструмента **Текст** и нажмите **Текст > Фрейм простого текста > Вставить шаблонный текст**. Это упрощает оценку внешнего вида документа перед добавлением фактического содержимого.

Фигурный текст используется для коротких строк текста, к которым можно применить различные эффекты, таких как тени или контуры. Можно добавить фигурный текст вдоль открытого или замкнутого пути.

Расположить текст вдоль пути

Чтобы расположить текст вдоль пути, выберите текст и нажмите **Текст > Расположить текст вдоль пути**. Переместите указатель на путь и, используя функцию динамического просмотра, задайте положение текста. Нажмите, чтобы закрепить текст вдоль пути.



Можно также напечатать текст на пути, выбрав инструмент **Текст А** и указав начало пути. Когда обычный указатель изменится на указатель «Расположить вдоль пути», нажмите, чтобы добавить текст.

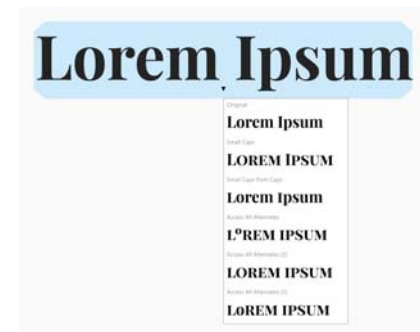


Поиск шрифтов

С помощью **списка шрифтов** в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT можно легко искать, просматривать и фильтровать шрифты. Фильтруйте шрифты по толщине, ширине, поддерживаемым скриптам и другим критериям. Ищите шрифты по ключевым словам и легко загружайте пакеты шрифтов.

Функции и вариативные шрифты OpenType

Функции OpenType позволяют выбирать внешний вид отдельных символов (глифов), при условии, что шрифт и выбранный символ поддерживают функции OpenType. Функции OpenType включают дроби, лигатуры, порядковые числительные, орнаменты, капитель, каллиграфические символы и многое другое. Шрифты OpenType основаны на Юникоде,



что делает их идеальным выбором для кросс-платформенных и мультязычных проектов. Кроме того, приложение CoreIDRAW обеспечит подходящие возможности OpenType, доступные для применения к тексту.

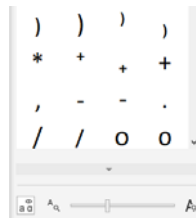
Оцените гибкость вариативных шрифтов OpenType, которая позволяет в интерактивном режиме настраивать внешний вид шрифта. Вариативный шрифт можно изменять по одной или нескольким осям вариативности, таким как ширина, толщина и наклон, а также по специальным осям, настраиваемым в дизайнера шрифтов.



Чтобы настроить свойства вариативного шрифта, с помощью инструмента **Текст А** выберите текст, для которого используется вариативный шрифт. Нажмите кнопку **Вариативные шрифты AA** на панели свойств и настройте доступные свойства шрифта.

Окно настройки «Глифы»

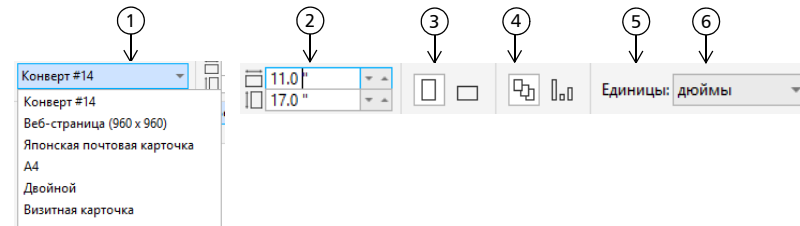
Окно настройки **Глифы** (**Текст** ► **Глифы**) показывает все символы и глифы, связанные с выбранным шрифтом, что упрощает процесс поиска и вставки символов в документ.



Макет страницы

Панель свойств страницы позволяет настроить параметры страницы: размер, пропорции, ориентация, единицы измерения, расстояние перемещения и двойные расстояния.

Для доступа к панели свойств страницы выберите инструмент **Указатель** и нажмите в пустом месте окна рисования.

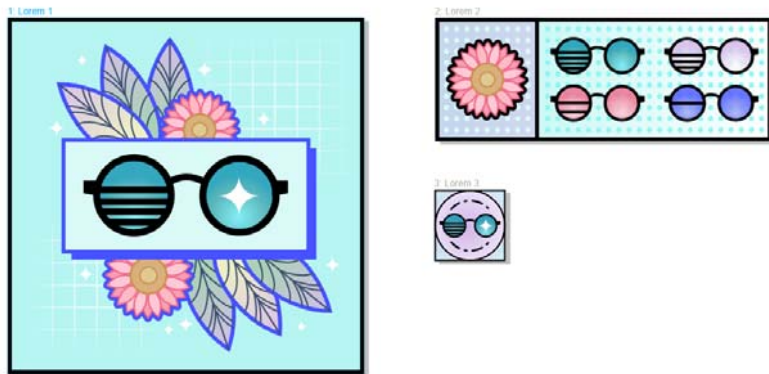


- 1 Выберите предварительно заданный размер страницы в списке **Размер страницы** на панели свойств.
- 2 В полях **Пропорции страницы** можно указать произвольные ширину и длину страницы.
- 3 Нажмите кнопку **Автоматически по размеру страницы**, чтобы изменить размер страницы в соответствии с границами содержимого, расположенного на локальных слоях.
- 4 Выбор ориентации страницы: **Книжная** или **Альбомная**.
- 5 Кнопка **Текущая страница** позволяет применить выбранный размер только к текущей странице.
- 6 В списке **Единицы** выберите единицу измерения.

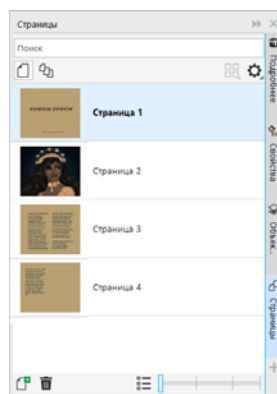
Работа со страницами

Можно просмотреть одну страницу или несколько страниц одновременно. В многостраничном просмотре можно просматривать все страницы документа одновременно без необходимости переключаться между вкладками.

Чтобы переключиться на многостраничный просмотр, нажмите **Вид** ► **Многостраничный просмотр**.



С помощью окна настройки **Страницы** (**Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Страницы**) можно отобразить страницы в порядке документа или в свободном режиме. При дизайне и проверке проб для печатных материалов, таких как брошюры, книги и журналы, в которых страницы имеют фиксированную последовательность, можно выбрать расположение страниц в столбце, строке или сетке. Пользовательский режим с произвольной непоследовательной компоновкой подходит для работы с документами, в которых различные ресурсы проекта размещены на отдельных страницах.



Чтобы упорядочить несколько страниц, нажмите кнопку **Многостраничный просмотр** в окне настройки **Страницы** и выберите **Настройки многостраничного просмотра**. Нажмите **Сетка**, **Вертикальный** или **Горизонтальный**, чтобы отобразить страницы в порядке документа. Нажмите кнопку **Пользовательский**, чтобы отобразить страницы в свободном режиме.

Чтобы перейти к странице в окне рисования, нажмите на страницу в окне настройки **Страницы** или нажмите на соответствующую вкладку страницы в нижней части окна приложения.

Чтобы вставить, дублировать, переименовать или удалить страницу, нажмите правой кнопкой мыши на страницу в окне настройки **Страницы** и выберите соответствующую команду.

Чтобы проставить номера на страницах, нажмите **Макет** ▶ **Номера страниц** и выберите необходимые параметры.

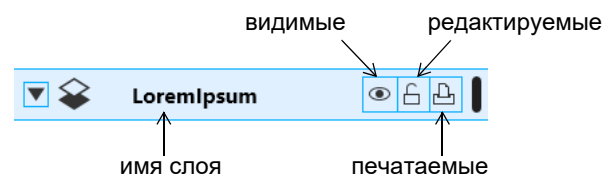
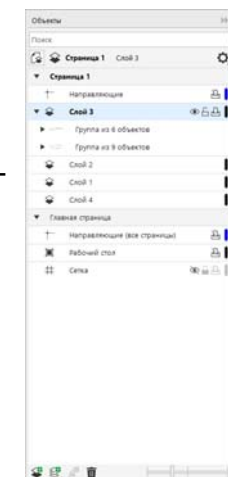
Инструменты макета страницы

Можно отобразить линейки, сетки и направляющие для более удобной организации объектов и их размещения.

Чтобы отобразить или скрыть сетки, направляющие и линейки, нажмите на меню **Вид** и выберите необходимые элементы.

Слои

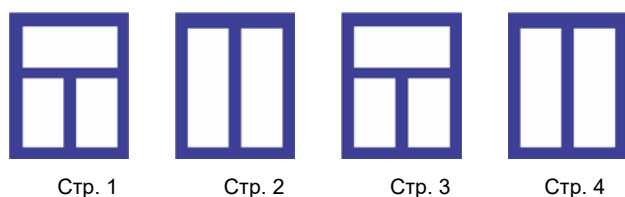
Все содержимое размещается на слоях. Содержимое определенной страницы находится на местном слое. Содержимое, общее для всех страниц документа, можно расположить на общем слое, который называется слоем-шаблоном. Слои-шаблоны хранятся на виртуальной странице, называемой главной страницей.



Слой-шаблоны


Слой-шаблоны нечетных, четных и всех страниц позволяют с легкостью создавать многостраничные документы с отдельными страницами со специальным дизайном, например 16- или 32-страничные брошюры.

Можно, например, задать специальный верхний или нижний колонтитул, отличный для четных и нечетных страниц.



Масштаб рисунка


Можно выбрать заготовку или специальный масштаб изображения и обеспечить пропорциональное соотношение расстояний рисунка и реальных расстояний. Например, можно настроить масштаб так, чтобы 1 дюйм на экране соответствовал реальному расстоянию в 1 метр.

 Чтобы задать масштаб рисунка, дважды нажмите на линейку. Отобразится диалоговое окно **Параметры документа**. Нажмите **Изменить масштаб** и выберите заготовку или пользовательский масштаб рисунка. Если линейки не отображаются, выберите **Вид ▶ Линейки**.

Сетка и базовая сетка

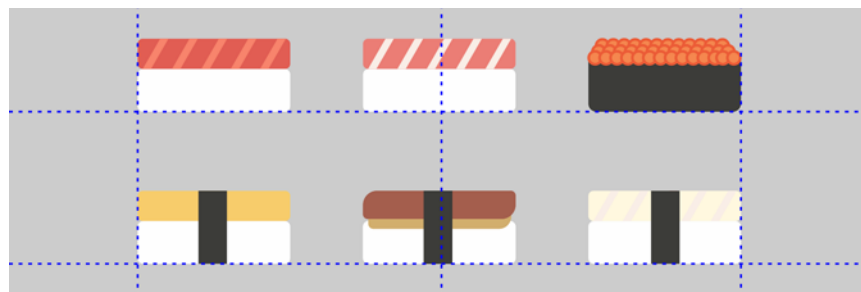
Сетка – это ряд пересекающихся пунктирных линий или узлов, которые можно использовать для точного выравнивания и


расположения объектов в окне рисования. Базовая сетка состоит из линий, образующих узор типа «листок в линейку», и позволяет выравнивать текст.

 Чтобы настроить сетку и базовую сетку, выберите **Макет ▶ Макет страницы** и в области слева в диалоговом окне нажмите **Сетка**.

Направляющие

Направляющие — это линии, которые можно разместить в любом месте окна рисования и которые обеспечивают более удобное размещение объектов. Направляющую можно выделить, переместить, повернуть, заблокировать или удалить, а также можно изменить ее цвет или тип пунктирной линии.



 Чтобы добавить направляющую, перетащите курсор от вертикальной или горизонтальной линейки в окно рисования или выберите **Макет ▶ Макет страницы** и в области слева в диалоговом окне нажмите **Направляющие**.

Привязка

Во время перетаскивания или перемещения объекты можно привязать к другим объектам рисунка, элементам страницы (таким как центр страницы), сетке документа, пиксельной сетке, базовой сетке или к

направляющим. Если во время перемещения приблизить объект к точке привязки, объект будет привязан к этой точке.

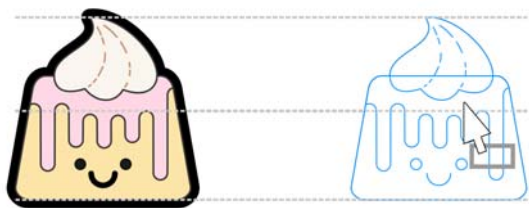
Чтобы включить или выключить функцию привязки, на стандартной панели инструментов нажмите **Привязка к**, а затем включите или отключите привязку к необходимым элементам страницы.

Чтобы временно отключить все выбранные параметры привязки, нажмите **Вид ▶ Отключить привязку**. Чтобы восстановить все выбранные параметры привязки, снова нажмите **Вид ▶ Отключить привязку**.

Направляющие выравнивания

Направляющие выравнивания позволяют быстро и точно разместить объект. Эти временные направляющие появляются при создании объектов, изменении их размера и перемещении относительно центра или границ соседних объектов.

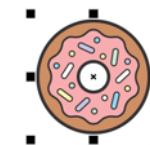
Чтобы отобразить направляющие выравнивания, нажмите **Вид ▶ Направляющие выравнивания**. Для изменения параметров направляющих нажмите **Окно ▶ Окна настройки ▶ Живые направляющие** и выберите необходимые параметры.



Работа с объектами

Существенную роль при создании рисунков играет работа с объектами.

Выберите объект с помощью инструмента **Указатель**, чтобы активировать маркеры выбора. Для пропорционального изменения размеров объекта перетащите угловой маркер. Для непропорционального изменения размеров объекта перетащите средний маркер.



Для выбора нескольких объектов нажмите на каждый из них, удерживая клавишу **Shift**.

Для перемещения выбранного объекта, коснитесь указателем его центра и перетащите объект в новое место. С помощью клавиш со **стрелками** можно перемещать объекты на заданное расстояние. Чтобы переместить объект на часть заданного расстояния, удерживая клавишу **Ctrl**, нажмите клавишу со **стрелкой**. Чтобы переместить объект на заданное расстояние несколько раз, удерживая клавишу **Shift**, нажмите клавишу со **стрелкой**.

Дважды нажмите на объект, чтобы появились маркеры поворота. Перетащите угловой маркер, чтобы повернуть объект на по часовой или против часовой стрелки. Для интерактивного вращения объекта перетащите средний маркер. Перетащите центральный маркер, чтобы задать относительный центр объекта.



Во время группировки двух или более объектов эти объекты рассматриваются как одно целое. Группировка позволяет применить одинаковое форматирование ко всем объектам группы.

Чтобы сгруппировать или разгруппировать выбранные объекты, нажмите **Объект ▶ Группа** и выберите необходимый параметр.

Объекты рисунка располагаются каскадом, как правило, в том порядке, в котором они создавались или импортировались.

Чтобы изменить порядок выбранных объектов, нажмите **Объект ▶ Порядок** и выберите необходимый пункт меню.



Чтобы выбрать объекты в том порядке, в котором они создавались, нажмите клавишу **Tab**.

Чтобы стереть ненужные части растровых и векторных объектов, используйте инструмент **Ластик** . Чтобы стереть только часть определенного объекта, необходимо выбрать его. Если объект не выбран, инструмент **Ластик** удаляет любую часть рисунка, поверх которого им проводится.

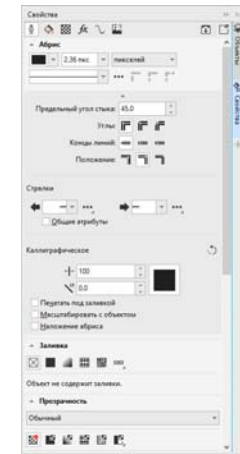
Чтобы разместить объекты вдоль пути, выберите объекты с помощью инструмента **Указатель**. Нажав и удерживая клавишу **Shift**, нажмите на путь и выберите **Объект** ▶ **Объекты вдоль пути**. В окне настройки **Объекты вдоль пути** выберите любые необходимые параметры и нажмите **Применить**.



Окно настройки свойств

Окно настройки **Свойства** (Окно ▶ **Окна настройки** ▶ **Свойства**) предоставляет параметры и свойства форматирования, зависящие от объекта.

Например, если создается прямоугольник, в окне настройки **Свойства** будут автоматически представлены параметры абриса, заливки и прозрачности, а также свойства прямоугольника. Если создается текстовый фрейм, в окне настройки мгновенно отображаются параметры форматирования символов, абзацев и фрейма, а также свойства текстового фрейма.

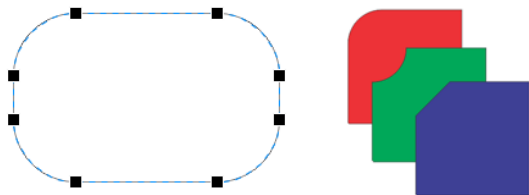


Формирование объектов


Форму объектов можно изменить с помощью инструмента **Фигура** . Различные типы объектов могут иметь и различную форму.

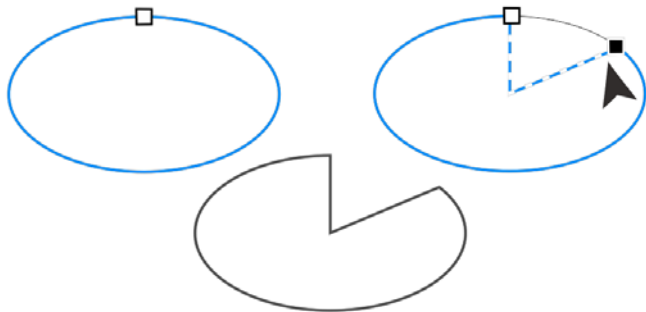
Прямоугольники

Перетаскивая углы прямоугольника с помощью инструмента **Фигура** , можно округлить все его углы. Если нажать на инструмент **Прямоугольник** , с помощью панели свойств можно создать прямоугольник с закругленными углами, углами с выемками и фасками.




Эллипсы

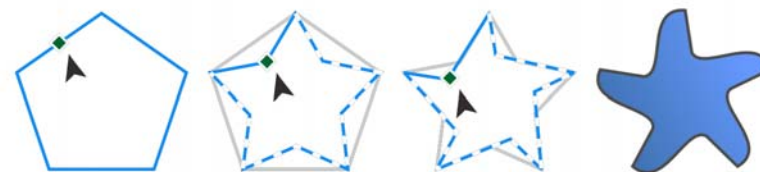
Чтобы создать из эллипса сектор окружности, с помощью инструмента **Фигура** , перетащите узел так, чтобы указатель находился внутри эллипса.



Чтобы создать из эллипса дугу, перетащите узел так, чтобы указатель находился снаружи эллипса.

Многоугольники и звезды


Для изменения формы многоугольника или звезды нажмите на инструмент **Фигура**  и перетащите узел в нужном направлении. Для создания звезды из многоугольника перетащите узел к центру.




Преобразование объектов в кривые

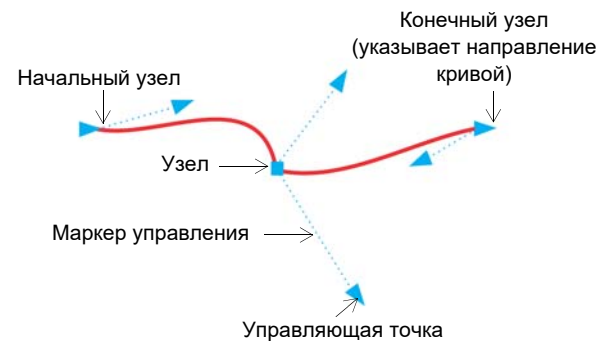
Перед редактированием отдельных узлов объекты, созданные с помощью инструментов формы, например инструмента

Прямоугольник  или **Эллипс** , необходимо преобразовать в кривые (**Объект** ▶ **Преобразовать в кривые** или **Ctrl + Q**).

Единственное исключение из этого правила — объекты, созданные с помощью инструмента **Многоугольник** .


Формирование линий и кривых

Кривые и линии можно сформировать путем управления их узлами и сегментами с помощью инструмента **Фигура** , а также путем добавления и удаления узлов.



Чтобы добавить узел, дважды нажмите на путь или щелкните путь и нажмите кнопку **Добавить узлы** на панели свойств.

Чтобы удалить узел, дважды нажмите на него или выберите узел и нажмите кнопку **Удалить узлы** на панели свойств.

Чтобы уменьшить число узлов, выделите их рамкой с помощью инструмента **Фигура**  и нажмите **Сокращать число узлов** на панели свойств.

Заливки и абрисы

Объекты и другие замкнутые области можно заполнять различными способами и изменять цвет их абриса.

Типы заливки

Объект можно заполнить однородной или фонтанной заливкой, а также заливками узора, текстуры, сеткой или заливкой PostScript. Фонтанная заливка — это смешанная заливка из двух и более цветов с плавными переходами.





Можно также применить к объекту заливку векторной графикой (заливка векторным узором) или растровыми изображениями (заливка растровым узором).

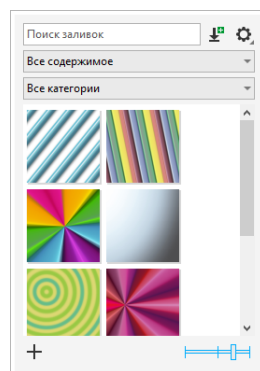


Заливки текстурой имитируют вид воды, облаков, камня и т. п. Заливки PostScript представляют собой сложные заливки текстурой, созданные на языке PostScript.



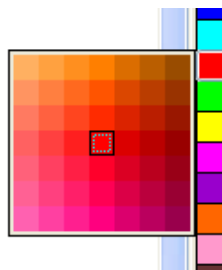
Заливки сеткой создают плавные цветовые переходы, придающие объектам реалистичный трехмерный объем.



Чтобы применить заливку к выбранному объекту, выберите инструмент **Интерактивная заливка**  в наборе инструментов, укажите на панели свойств необходимый тип заливки, откройте меню выбора **Заливка** и дважды нажмите на заливку. Чтобы применить заливку сеткой, используйте инструмент **Заливка сеткой** .



Выбор цветов

Цветовая палитра — это набор образцов цвета. Цвета заливки и абриса можно выбирать при помощи цветовой палитры по умолчанию. Выбранные цвета заливки и абриса отображаются в полях образцов цвета в строке состояния.




- Для заливки объекта сплошным (однородным) цветом нажмите на образец цвета в цветовой палитре или перетащите образец на объект.
- Для изменения цвета абриса нажмите на образец цвета в цветовой палитре правой кнопкой мыши или перетащите цвет на абрис объекта.
- Чтобы смешать цвета, выберите окрашенный объект, нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите на другой цвет в цветовой палитре.
- Для выбора оттенка цвета нажмите и удерживайте образец цвета. Можно также выбрать цвета заливки и абриса в диалоговых окнах выбора цвета. Для этого нажмите кнопку **Заливка**  или **Абрис**  в строке состояния.

Цветовые стили и гармония цветов

Окно настройки **Цветовые стили** позволяет добавлять цвета, использованные в документе, в качестве цветовых стилей. Чтобы создать цветовой стиль из объекта, просто перетащите объект в окно настройки **Цветовые стили**. При каждом обновлении цветового стиля будут также обновляться все объекты, использующие этот цветовой стиль. Гармония цветов представляет собой группу сочетающихся цветовых стилей, связанных в единую цветовую схему. Можно применить правило цветовой гармонии для сдвига всех цветов и создания различных цветовых схем.



Пипетка

При взятии образца цвета с помощью инструмента **Цветовая пипетка**  этот инструмент автоматически переключается в режим «Применить цвет» для мгновенного применения цвета по образцу. Для быстрой активации инструмента **Цветовая пипетка** нажмите клавиши **Ctrl + Shift + E**.

Инструмент «Пипетка» добавлен в различные диалоговые окна для работы с цветом, что позволяет легко брать образцы цвета и сопоставлять цвета в документе, не закрывая диалоговое окно.

Другие цветовые палитры

Окно настройки **Палитры** (Окно ▶ Окна настройки ▶ Палитры) упрощает создание, сортировку, отображение и скрытие стандартных и пользовательских цветовых палитр. Можно создавать палитры RGB, предназначенные для использования в Интернете, и палитры CMYK, рассчитанные на печать, а также добавлять цветовые палитры других

производителей. Окно настройки **Палитры** включает профили PANTONE, в том числе систему PANTONE Goe и палитру Fashion+Home.

Управление цветом

Параметры управления цветом гарантируют более точную передачу цвета при просмотре, изменении, совместном использовании, экспорте в другой формат и печати документа. Можно использовать параметры по умолчанию или специальные параметры документов, чтобы задать цветовой профиль, политики и способ цветопередачи. Специальные параметры документа переопределяют параметры приложения по умолчанию при работе над этим файлом.

Для доступа к параметрам по умолчанию или специальным параметрам документов нажмите **Инструменты** ▶ **Управление цветом**.

Эффекты

Создайте иллюзию трехмерного пространства для объектов, добавив эффекты контура, тени, блок-тени или скоса. Добавьте воздействие в проекты с помощью эффектов воздействия или преобразуйте их в мозаику. Воспользуйтесь преимуществами растровых эффектов, которые улучшают внешний вид объектов без каких-либо необратимых изменений.

Контур

Можно создать контур объекта для формирования ряда концентрических линий, идущих внутрь или наружу объекта.



Чтобы применить контур, выберите объект и нажмите на инструмент **Контур**. Перетащите начальный маркер к центру для создания внутреннего контура или от центра для создания внешнего контура.

Падающая тень и внутренняя тень

Падающие тени и внутренние тени имитируют падение света на объекты, создавая трехмерный эффект для более реалистичного отображения. Падающие тени отображаются сзади или снизу объектов, а внутренние тени — в объектах. Можно настроить такие атрибуты, как цвет, непрозрачность, смещение и размытие.



Чтобы применить падающую тень, выберите объект, нажмите на инструмент **Тень** и на панели свойств выберите инструмент **Падающая тень**. Перетащите курсор от центра объекта, чтобы создать плоскую тень, или от края объекта для создания тени перспективы. Задайте необходимые атрибуты на панели свойств.

Чтобы применить внутреннюю тень, выберите объект, нажмите на инструмент **Тень** и на панели свойств выберите инструмент **Внутренняя тень**. Выполняйте перетаскивание от центра объекта, пока внутренняя тень не будет нужного размера.

С помощью панели свойств можно применить заготовки падающих теней и теней.

Блок-тени

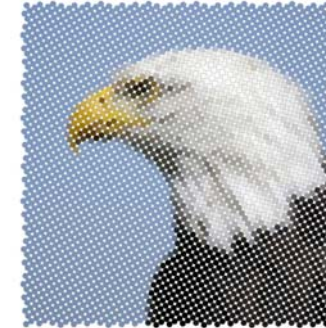
В отличие от падающих теней и вытягиваний блок-тени состоят из простых линий, что делает их идеальными для трафаретной печати и изготовления вывесок. Можно регулировать глубину и направление блок-теней, а также менять их цвет. Блок-тени могут содержать просветы, однако для создания сплошного объекта их можно удалить.

STET EA DIAM

Чтобы применить блок-тень, нажмите инструмент **Блок-тень**, выберите объект и перетащите указатель в необходимом направлении до получения тени требуемого размера.

Мозаика

С помощью эффекта **Пуантилизм** (**Эффекты** ▶ **Пуантилизм**) можно создавать высококачественную векторную мозаику из любого количества векторных или растровых изображений. Этот эффект предоставляет все необходимые инструменты для создания изумительных изображений, будь то высокоточный растровый узор или художественный эффект в стиле пуантилизма.



Эффект скоса

Эффект скоса (**Эффекты** ▶ **Скос**) добавляет к рисунку или тексту эффект глубины 3D за счет скоса по краям объекта. Эффекты скоса могут содержать как плашечные, так и триадные цвета (СМΥК), поэтому они идеально подходят для печати.

lorem

lorem

Растровые эффекты

Основанные на пикселях и неразрушающие растровые эффекты можно применять к объектам как векторной, так и растровой графики. Растровые эффекты указаны в виде списка в верхней части меню **Эффекты** в CorelDRAW. Чтобы отобразить, скрыть и отредактировать эффекты, а также применить дополнительные эффекты и многое другое, можно использовать вкладку **FX** в окне настройки **Свойства** (**Окна** ▶ **Окна настройки** ▶ **Свойства**).



QR-коды

Популярные в потребительской рекламе и упаковке коды быстрого доступа (QR-коды) позволяют пользователям смартфонов получать быстрый доступ к веб-сайту бренда с целью получения дополнительных сведений. Можно, какие сведения включить в QR-код, например: URL-адрес, адрес электронной почты, номер телефона, СМС, контактную информацию, календарное событие или географическое расположение.



Чтобы вставить QR-код, нажмите **Объект** ▶ **Вставить** ▶ **QR-код**. В области **QR-код** окна настройки **Свойства** выберите в списке **Тип QR-кода** необходимый параметр.

Импорт файлов

CorelDRAW позволяет импортировать файлы (**Файл** ▶ **Импорт** или **Ctrl + I**), созданные в других приложениях. Например, можно импортировать файл в формате переносимых документов (PDF),

JPEG или Adobe® Illustrator® (AI). Файлы можно сортировать по времени последнего открытия, расширению, тексту или описанию.

Можно импортировать файл в активное окно приложения в качестве объекта. Кроме того, при импорте файла можно его отцентровать и изменить его размер.

Режим пиксельного просмотра



Пиксельное представление — это отображение пиксельного изображения рисунка, позволяющее увеличить область объекта и выровнять его положение более точно. Пиксельное представление также позволяет понять, как проект будет выглядеть в Интернете.

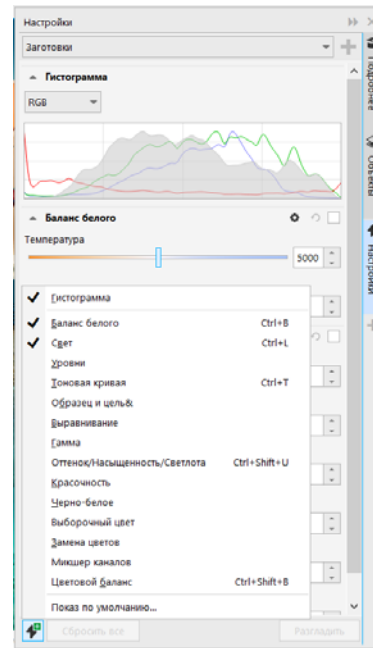
Чтобы включить пиксельное представление, нажмите **Вид** ▶ **Пиксельное представление**. В списке **Уровни масштаба** на панели свойств выберите **800%**.

Редактирование фотографий

CorelDRAW Graphics Suite предлагает широкий набор функций для эффективного редактирования фотографий и других растровых изображений. Некоторые функции доступны только в Corel PHOTO-PAINT.

Окно настройки Корректировки

Для коррекции фотографии в первую очередь следует воспользоваться окном настройки **Корректировки** (Окно ► Окна настройки ► Корректировки) в Corel PHOTO-PAINT. Этот раздел позволяет применять наиболее часто используемые корректировки без нарушения структуры при просмотре изменений в контексте. В Corel PHOTO-PAINT можно создавать заготовки настроек из нескольких фильтров и применять эти заготовки как в CorelDRAW, так и в Corel PHOTO-PAINT. Кроме того, режим локальной корректировки можно использовать для редактирования только определенных областей фотографии.



Чтобы добавить корректировку в окно настройки, нажмите кнопку **Добавить корректировку** и выберите нужную корректировку. Корректировки включают **Баланс белого**, **Свет**, **Цветовая кривая**, **Выравнивание** и многие другие.

Чтобы отобразить или скрыть корректировку, установите или снимите флажок справа от ее названия.

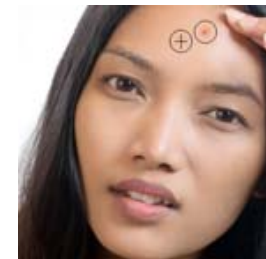
Чтобы заменить цвета на фотографии, воспользуйтесь корректировкой **Замена цветов**.



Удаление ненужных областей из фотографии и устранение дефектов

Функция «Лаборатория вырезов» в Corel PHOTO-PAINT (**Изображение ► Лаборатория вырезов**) позволяет вырезать часть изображения из окружающего ее фона. С помощью этой функции можно выделять области изображения и сохранять точные контуры, например волос или размытых краев.

С помощью инструмента **Восстанавливающее клонирование** можно удалить все ненужные пятна, точки и прочие дефекты изображения, просто закрасив их соответствующей текстурой, подобранной по цвету той области, для которой требуется ретуширование.




Специальные эффекты

Эффекты камеры — «Размытие боке», «Цветность», «Тонирование сепией», «Машина времени» — позволяют придать фотографиям уникальный вид и воссоздать фотографические стили прошлых лет. Кроме того, изображения можно преобразовать так, чтобы они выглядели как рисунки, картины, гравюры или произведения

абстрактного искусства. Специальные эффекты доступны в меню **Эффекты** в CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT.



Чтобы в Corel PHOTO-PAINT добавить эффект, также можно использовать окно настройки **Эффекты** (**Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Эффекты**) или нажать кнопку **Добавить эффект**  в окне настройки **Объекты** (**Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Объекты**).

Файлы RAW

При импорте файлов RAW с камеры можно просмотреть информацию о свойствах файлов и настройках камеры, отрегулировать цвет и тон изображения, а также повысить качество изображения. Также можно бесплатно загрузить Corel® AfterShot™ 3 HDR из CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT для удобной корректировки и улучшения фотографий RAW или JPEG и применения настроек к одной из тысяч фотографий сразу без использования инструментов пакетной обработки. Также можно создавать изображения HDR (High Dynamic Range) с помощью модуля HDR, включенного в AfterShot 3 HDR.

Окно настройки «Объекты»

Окно настройки **Объекты** в Corel PHOTO-PAINT (**Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Объекты**) позволяет просматривать объекты изображения и управлять ими. Можно, например, скрыть, отобразить, переименовать объекты или изменить их порядок. Здесь доступен

режим слияния, который определяет, каким образом верхние объекты будут сливаться с нижними.

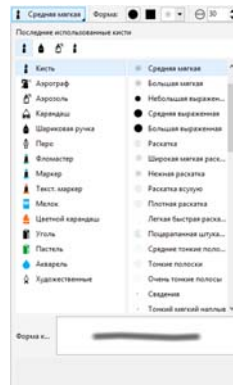
Размер и разрешение изображения

Размер и разрешение изображения влияют на его качество печати. Используйте диалоговое окно **Изменить разрешение (Изображение** ▶ **Изменить разрешение)**, чтобы выбрать размеры и разрешение, соответствующие предполагаемому использованию графического объекта. Возможности повышающей дискретизации с использованием искусственного интеллекта, такие как «Иллюстрация» и «Фотореалистичность» позволяют увеличивать изображения без потери деталей, а также улучшать качество изображения и трассировку растровых изображений. Эти модели, определяемые с помощью машинного обучения, сохраняют четкие края, резкость и мелкие детали в файлах с высоким разрешением.



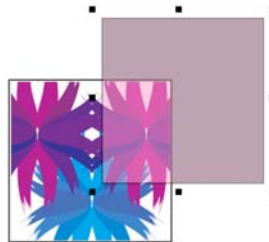
Меню выбора кистей



Меню выбора кистей в Corel PHOTO-PAINT объединяет все категории и типы кистей в одном месте, что позволяет подобрать нужную кисть. Меню выбора кистей доступно на панели свойств для инструментов **Краска** , **Эффект**  и **Клонирование** . В меню выбора кистей можно найти представления кончиков кистей и мазков, а также пять последних использованных кистей.




Прозрачность

Для выявления деталей изображения, скрытых за объектом, можно изменить степень прозрачности данного объекта. Можно применить однородную, фонтанную или текстурную прозрачность, а также растровый узор.




 Чтобы применить эффект прозрачности в Corel PHOTO-PAINT, нажмите на инструмент **Прозрачность объекта**  и используйте элементы управления на панели свойств или элемент управления **Непрозрачность** в окне настройки **Объекты**.

 Чтобы применить эффект прозрачности в CorelDRAW, нажмите **Объект** > **Свойства** и используйте элементы управления в области **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.

Трассировка растровых изображений

Для быстрой трассировки и преобразования растровых изображений в векторные можно использовать команду «Быстрая трассировка». Для просмотра и настройки результатов трассировки используйте элементы управления PowerTRACE. Функции с поддержкой искусственного интеллекта, доступные на странице «Изменения» в Corel PowerTRACE, обеспечивают лучшие результаты преобразования растровых изображений в векторные. Вы можете воспользоваться передовыми функциями оптимизации изображения, которые помогают улучшить качество растровых изображений при трассировке.

 Чтобы выполнить трассировку, выберите растровое изображение в CorelDRAW, нажмите **Трассировка растрового изображения** на панели свойств и выберите метод трассировки.

Стилус, сенсор и круговой манипулятор

Максимально используйте возможности пера и стилуса для контроля над мазками. В CorelDRAW режим **Исполнение** инструмента **Художественное оформление** и



инструмент **Ластик** реагируют на нажим, наклон и направление пера. В Corel PHOTO-PAINT инструменты **Ластик** и **Краска**, а также другие инструменты кисти поддерживают нажим, наклон, направление и поворот пера.

CorelDRAW Graphics Suite поддерживает управление жестами, сенсорное рабочее пространство (**Окно ▶ Рабочее пространство ▶ Сенсор**) и автоматическое переключение рабочих пространств для максимального использования возможностей сенсорных устройств.

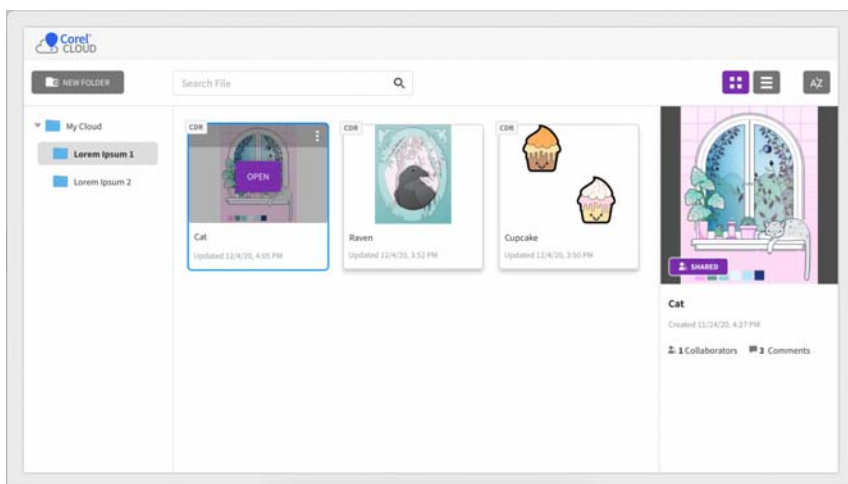
Совместная работа

Используя CorelDRAW вместе с приложением [CorelDRAW.app](#), вы можете работать над проектами совместно с другими пользователями на любом устройстве. С помощью окна настройки **Комментарии** (**Окна ▶ Окна настройки ▶ Комментарии**) в CorelDRAW можно просматривать и обрабатывать любые комментарии, добавленные в документ, в контексте и в режиме реального времени, а также предоставлять отзывы. Вы можете вносить в документ пометки с помощью значков примечания, стрелок, прямоугольников, эллипсов, линий и фигур произвольной формы и добавлять комментарии к пометке. Кроме того, с помощью инструмента **Совместная работа над текстом**  можно привлекать соавторов и клиентов к совместному созданию и редактированию текста.



Информационная панель, доступная и в CorelDRAW, и в CorelDRAW.app, используется в качестве центра для совместной работы. В ней содержатся все чертежи из Corel Cloud; одним нажатием кнопки мыши можно выполнить предпросмотр, отобразить количество комментариев и участников команды, а также состояние проекта. Кроме того, информационная панель позволяет предоставлять доступ к проектам непосредственно из CorelDRAW, не открывая каждый файл.

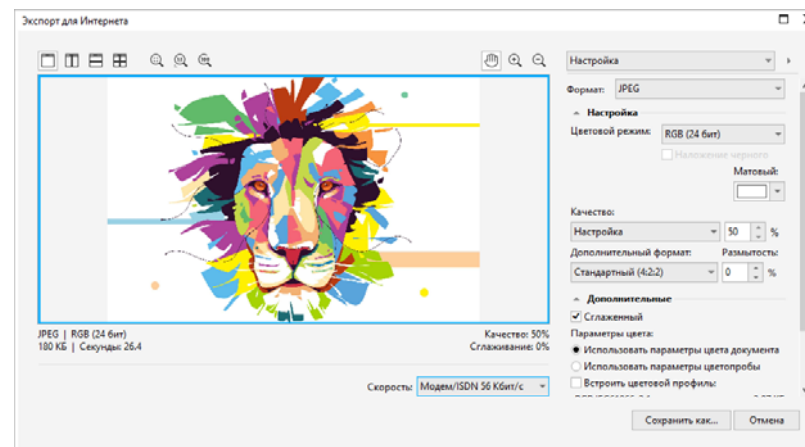
 Чтобы открыть панель управления, нажмите **Файл ▶ Открыть из облака** или **Файл ▶ Сохранить в облаке**.



Экспорт файлов, объектов и страниц


Можно выполнять экспорт (Файл ▶ Экспорт или **Ctrl + E**) и сохранять изображения во многие форматы файлов для использования в других приложениях. Например, можно экспортировать файл в формат Adobe Illustrator (AI), PDF или JPEG. Файлы некоторых форматов могут не поддерживать все функции файла CorelDRAW (CDR), поэтому перед экспортом рекомендуется сохранять исходный файл как файл CDR.


Диалоговое окно **Экспорт для Интернета** (Файл ▶ Экспортировать для ▶ Интернета) содержит общие элементы управления экспортом и позволяет просматривать результаты при выборе различных фильтров еще до процесса экспорта. Кроме того, можно задать прозрачные области объектов и матирующие цвета для сглаженных краев — и все это с возможностью предварительного просмотра в реальном времени.



Также можно выполнить экспорт проектов в растровые изображения, подходящие для WordPress, а затем выгрузить их в учетную запись WordPress (Файл ▶ Экспорт для ▶ WordPress).


С помощью окна настройки **Экспорт** (Файл ▶ Экспорт для ▶ Несколько файлов) в CorelDRAW можно экспортировать один или несколько объектов/страниц либо группы объектов в форматы PDF, JPEG, PNG, SVG, EPS, TIFF и GIF.

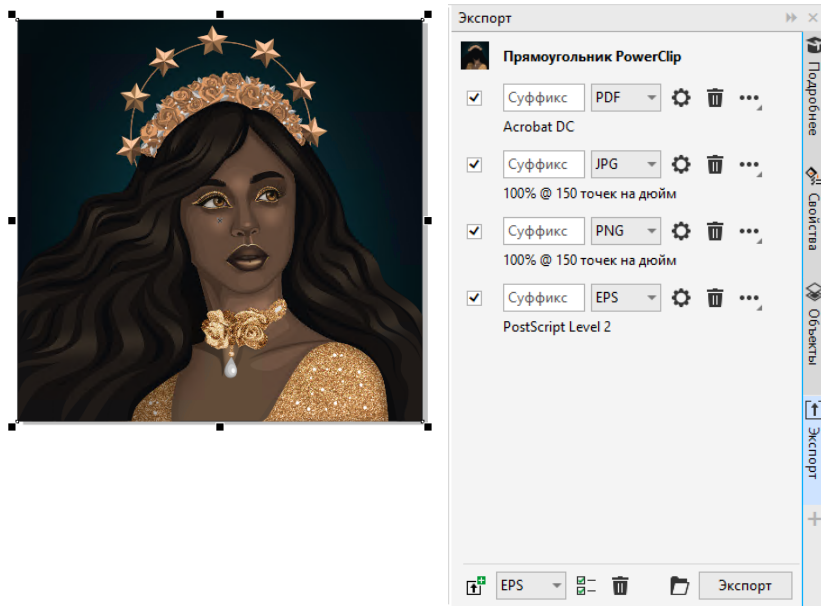
Чтобы экспортировать объект, необходимо сначала выбрать его в документе и нажать кнопку **Добавить новый**  в окне настройки **Экспорт** для добавления объекта в список экспорта.

Чтобы добавить активную страницу в список экспорта, необходимо отменить выбор всех объектов на странице и нажать кнопку **Добавить новый**  в окне настройки **Экспорт**.

Чтобы экспортировать ресурсы из окна настройки **Экспорт**, установите флажки рядом с их названиями, укажите настройки экспорта для каждого ресурса и нажмите **Экспортировать**.

Чтобы добавить ресурс с повторным использованием настроек элемента в списке экспорта, выберите ресурс в документе. В окне

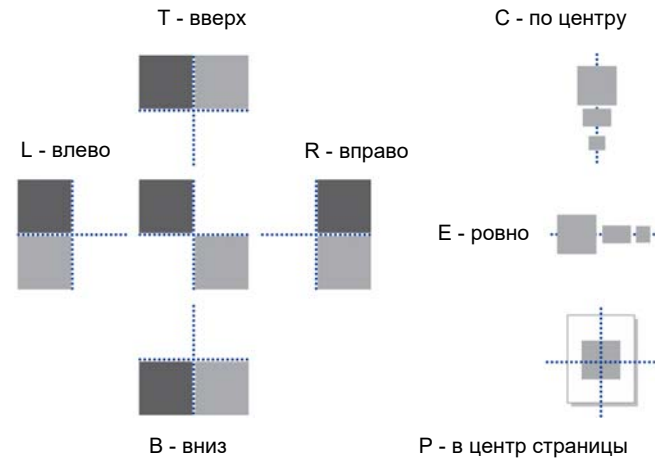
настройки **Экспорт** нажмите кнопку **Параметры**  рядом с записью, параметры которой требуется скопировать, и нажмите **Добавить ресурс** с этими настройками.



Клавиши быстрого вызова

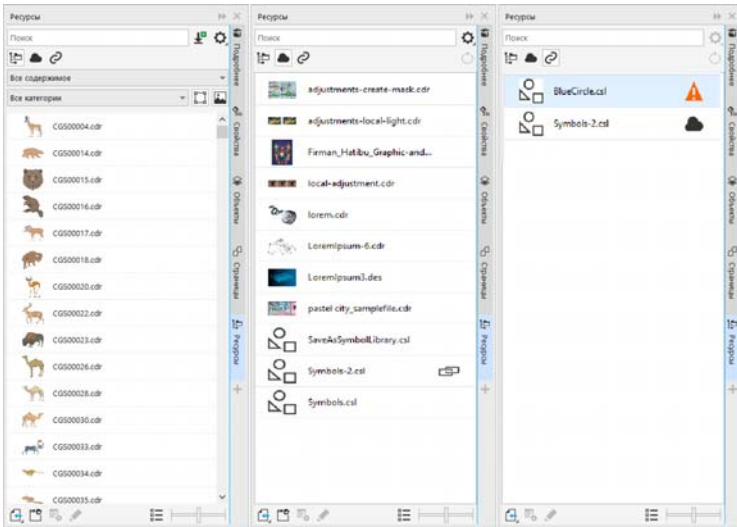
Чтобы просмотреть все клавиши быстрого вызова, выберите меню **Инструменты** ▶ **Параметры** ▶ **Настройка**. В списке категорий **Настройка** нажмите **Команды**, выберите вкладку **Клавиши быстрого вызова** и нажмите **Просмотреть все**.

Для быстрого расположения объекта на странице можно использовать клавиши выравнивания. Выделите объекты, которые требуется окружить границей, и нажмите следующее сочетание клавиш.



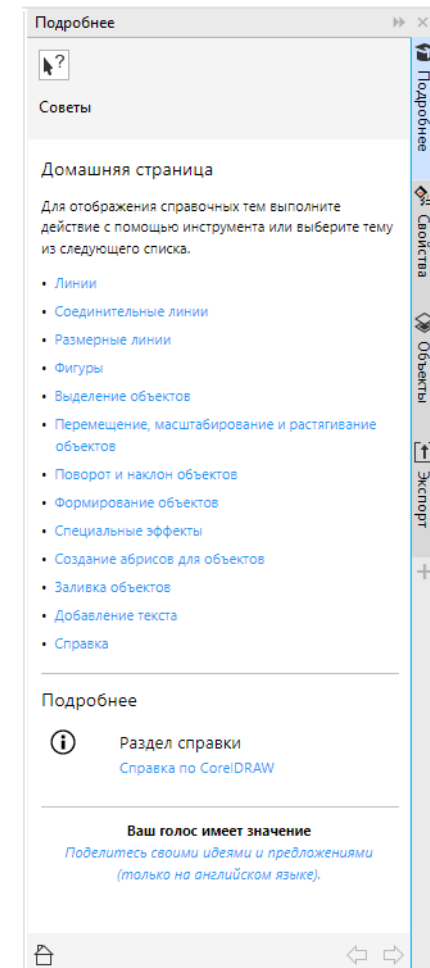
Поиск содержимого и управление им

Вы можете легко получить доступ к локальному, общему или облачному контенту из CorelDRAW. Окно настройки **Ресурсы** (**Окно** ▶ **Окна настройки** ▶ **Ресурсы**) (прежнее название — окно настройки содержимого CONNECT) представляет собой единое место, где можно выполнять поиск и навигацию по доступному контенту, включая библиотеки обозначений и другие файлы, которые были сохранены и к которым был предоставлен общий доступ в облачной папке. Найденную картинку или фотографию можно добавить в проект. Для начала работы Corel предоставляет локальное содержимое, которое хранится в папке **Документы\Corel\Corel Content\Images**. Чтобы расширить коллекцию изображений, в диалоговом окне «Дополнительно» можно загрузить дополнительные пакеты изображений.



Поиск учебных ресурсов

Находите учебные ресурсы и инструменты прямо в приложении на вкладке **Обзор** окна настройки **Обучение (Справка ► Обучение)**. Получите доступ к обширной библиотеке онлайн-ресурсов и ознакомьтесь с функциями продукта в кратчайшие сроки. Заполните свой профиль, чтобы получать от нас рекомендации — видеоруководства и учебные пособия, соответствующие вашему уровню навыков и потребностям.



Corel Font Manager

Corel Font Manager позволяет быстро и удобно обработать, упорядочить и просмотреть коллекции шрифтов и гарнитур. Находите и устанавливайте шрифты для проектов, создавайте коллекции, чтобы иметь доступ к любимым шрифтам, управляйте неиспользуемыми шрифтами и загружайте шрифты и пакеты шрифтов. Кроме того, Corel Font Manager позволяет импортировать и экспортировать папки и коллекции шрифтов. Это упрощает их совместное использование и работу в другой версии программы.

