



Самоучитель

Нина Комолова, Елена Яковлева

CorelDRAW X7



Экран приветствия и рабочее пространство
Теория и практика создания рисунка
Основные инструменты и приемы работы
Работа с заливками
Обработка текстовой информации
Импорт, экспорт, совместимость
Пазлы, логотипы, буклеты
QR-коды и штрих-коды
Спецэффекты
Настройки печати



Материалы
на www.bhv.ru

УДК 004.4'273
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова, Н. В.

К63 Самоучитель CorelDRAW X7 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2015. — 352 с.: ил. — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-3500-7

Книга научит создавать и редактировать векторные изображения в графическом редакторе CorelDRAW X7. Рассмотрены основные инструменты и приемы работы с графическими объектами, заливками, применение специальных эффектов, работа с текстом, вывод документа на печать, импорт, экспорт, совместимость файлов и др. Даны основы графического дизайна. Материал сопровождается оригинальными примерами создания пазлов, логотипов, QR-кодов, штрих-кодов и других объектов, практическими упражнениями. На сайте издательства приведены упражнения и вспомогательные файлы.

Для широкого круга пользователей

УДК 004.4'273
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

| | |
|-------------------------|-----------------------------|
| Главный редактор | <i>Екатерина Кондукова</i> |
| Зам. главного редактора | <i>Евгений Рыбаков</i> |
| Зав. редакцией | <i>Екатерина Капалыгина</i> |
| Редактор | <i>Григорий Добин</i> |
| Компьютерная верстка | <i>Ольги Сергиенко</i> |
| Корректор | <i>Зинаида Дмитриева</i> |
| Дизайн серии | <i>Инны Тачиной</i> |
| Оформление обложки | <i>Марины Дамбиевой</i> |

Подписано в печать 31.10.14.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 28,38.
Тираж 1300 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.
Первая Академическая типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12/28

ISBN 978-5-9775-3500-7

© Комолова Н. В., Яковлева Е. С., 2015
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2015

Оглавление

| | |
|--|-----------|
| Введение | 11 |
| Новые возможности программы CorelDRAW X7..... | 12 |
| Многофакторная структура Corel CONNECT | 12 |
| Контент-центр | 13 |
| Синхронизация лотков с Microsoft OneDrive | 14 |
| Новые инструменты CorelDRAW X7 | 15 |
| Рабочие пространства..... | 15 |
| Кнопка «Быстрая настройка» и кнопка переполнения | 17 |
| Встраивание шрифтов | 17 |
| Ресурс Corel Video Tutorials..... | 18 |
| Видеоуроки..... | 18 |
| Где получить помощь? | 18 |
| Электронный архив | 19 |
| Благодарности..... | 20 |
| | |
| Глава 1. Начало работы | 23 |
| Первый запуск..... | 23 |
| Компоненты экрана | 25 |
| Панель инструментов | 25 |
| Панели управления | 39 |
| Панель свойств..... | 40 |
| Палитра цветов | 41 |
| Палитра документа | 42 |
| Строка состояния..... | 42 |
| Контекстное меню | 43 |
| Докеры..... | 43 |
| Параметры страницы..... | 43 |
| Открытие документов | 45 |
| Сохранение документов | 45 |
| Заккрытие документа | 47 |
| Векторная графика | 47 |
| Измерительные линейки | 49 |
| Режим отображения документа | 50 |

| | |
|---|-----------|
| Динамические направляющие | 51 |
| Резюме | 52 |
| Глава 2. Геометрические фигуры | 53 |
| Инструмент <i>Rectangle</i> | 53 |
| Инструмент <i>Ellipse</i> | 56 |
| Инструменты «Через 3 точки»..... | 58 |
| Инструмент <i>Pick</i> | 59 |
| Выделение объектов | 59 |
| Простейшие обводки и заливки..... | 61 |
| Перемещение объектов | 62 |
| Масштабирование объектов..... | 63 |
| Отражение объектов | 65 |
| Поворот объектов | 65 |
| Наклон объектов | 67 |
| Докер <i>Transformations</i> | 68 |
| Копирование и дублирование объектов..... | 70 |
| Удаление объектов..... | 72 |
| Команда <i>Undo</i> | 73 |
| Инструмент <i>Crop</i> | 74 |
| Инструмент <i>Free Transform</i> | 75 |
| Команды меню <i>Edit</i> | 75 |
| Инструмент <i>Polygon</i> | 76 |
| Инструмент <i>Star</i> | 77 |
| Преобразование в кривые | 78 |
| Инструмент <i>Complex Star</i> | 79 |
| Инструмент <i>Graph Paper</i> | 80 |
| Резюме | 81 |
| Глава 3. Контуры и фигуры..... | 83 |
| Инструмент <i>Bezier</i> | 83 |
| Построение кривых..... | 85 |
| Выделение контура инструментом <i>Pick</i> | 86 |
| Обводка контуров | 87 |
| Инструмент <i>Shape</i> | 88 |
| Типы узлов | 88 |
| Добавление и удаление узлов | 92 |
| Операции с группами узлов | 93 |
| Инструмент <i>Freehand</i> | 95 |
| Инструмент <i>Smooth</i> | 96 |
| Инструмент <i>Polyline</i> | 97 |
| Зеркальное редактирование | 97 |
| Инструмент <i>Spiral</i> | 98 |
| Инструменты создания сложных примитивов | 99 |
| Порядок перекрывания объектов | 100 |
| Геометрические операции с контурами..... | 100 |
| Соединение контуров | 100 |
| Пересечение, объединение и исключение фигур | 101 |

| | |
|---|------------|
| Инструмент <i>Smart Drawing</i> | 103 |
| Инструмент <i>Knife</i> | 103 |
| Инструмент <i>Eraser</i> | 104 |
| Инструмент <i>Smudge</i> | 105 |
| Инструмент <i>Roughen</i> | 107 |
| Инструменты соединения отрезками | 107 |
| Построение блок-схемы инструментом <i>Straight-Line Connector</i> | 108 |
| Соединение нескольких сегментов | 108 |
| Инструмент <i>2-Point Line</i> | 109 |
| Инструмент <i>B-Spline</i> | 110 |
| Пример создания логотипа | 111 |
| Резюме | 114 |
| Глава 4. Цвет, заливки и обводки | 115 |
| Использование цветов | 115 |
| Выбор цветов | 116 |
| Обводка | 118 |
| Атрибуты обводки в окне <i>Outline Pen</i> | 119 |
| Цвет | 119 |
| Масштабирование обводки | 121 |
| Пунктир | 121 |
| Концы линий | 122 |
| Каллиграфические линии | 122 |
| Преобразование обводки в контур | 123 |
| Заливка | 124 |
| Фонтовые (градиентные) заливки | 128 |
| Линейный градиент | 128 |
| Эллиптический градиент | 129 |
| Конический градиент | 129 |
| Прямоугольный градиент | 129 |
| Узорные заливки | 130 |
| Двухцветные растровые узоры | 130 |
| Окно <i>Two-Color Pattern Editor</i> | 131 |
| Создание новых узоров | 132 |
| Создание заливки из готового объекта | 134 |
| Текстурные заливки | 136 |
| Узоры PostScript | 136 |
| Интерактивная заливка | 137 |
| Прозрачность | 138 |
| Режимы наложения прозрачности | 142 |
| Копирование заливки и обводки | 142 |
| Копирование прозрачности и примеры | 143 |
| Применение заливок к областям | 144 |
| Резюме | 146 |
| Глава 5. Организация объектов | 147 |
| Группировка объектов | 148 |
| Выравнивание объектов | 152 |
| Выравнивание по направляющим | 152 |
| Выравнивание по объектам | 160 |

| | |
|--|------------|
| Выравнивание по сетке | 161 |
| Команда <i>Align</i> | 162 |
| Менеджер объектов | 165 |
| Слои | 166 |
| Слои в докере <i>Object Manager</i> | 167 |
| Объекты в докере <i>Object Manager</i> | 169 |
| Имена объектов..... | 171 |
| Порядок перекрывания и докер <i>Object Manager</i> | 171 |
| Создание слоев..... | 172 |
| Переименование слоев | 173 |
| Перемещение объектов между слоями | 173 |
| Перемещение объектов между страницами..... | 174 |
| Перемещение слоев | 175 |
| Удаление слоев | 175 |
| Шаблоны-слои | 175 |
| Стили | 176 |
| Стили по умолчанию | 177 |
| Создание стилей..... | 178 |
| Применение стилей..... | 180 |
| Цветовые стили | 180 |
| Цвет гармонии..... | 181 |
| Создание серии документов..... | 181 |
| Инструменты <i>Dimension</i> | 187 |
| Пазлы | 188 |
| Вставка QR-кода | 191 |
| Вставка и проверка штрих-кода | 192 |
| Резюме | 193 |
| Глава 6. Текст и верстка | 195 |
| Фигурный текст | 196 |
| Свойства текста..... | 197 |
| Текст как объект | 198 |
| Работа с текстом: инструмент <i>Shape</i> | 199 |
| Простой текст..... | 200 |
| Преобразование простого и фигурного текста..... | 201 |
| Размещение фигурного текста вдоль контура | 201 |
| Кегль и форматирование символов и абзацев | 202 |
| Простой текст внутри контура..... | 205 |
| Верстка | 206 |
| Определения верстки..... | 207 |
| Объекты верстки..... | 208 |
| Таблицы..... | 210 |
| Создание оригинал-макета буклета..... | 212 |
| Мастер слоев и нумерация страниц..... | 214 |
| Обрезка страницы в край | 216 |
| Настройка полей печати..... | 216 |
| Сохранение макета в качестве шаблона | 217 |
| Резюме | 219 |

| | |
|---|------------|
| Глава 7. Специальные эффекты..... | 221 |
| Перетекания | 221 |
| Создание перетекания | 221 |
| Количество промежуточных объектов..... | 225 |
| Переходы цвета в перетекании | 227 |
| Плавность перехода формы и цвета..... | 228 |
| Установка начальных и конечных объектов | 229 |
| Узловые точки перетекания | 230 |
| Разрезание, отмена и слияние перетеканий..... | 231 |
| Перетекание на контуре | 233 |
| Перевод в редактируемые контуры..... | 235 |
| Перетекание сложных объектов | 235 |
| Применение перетеканий..... | 236 |
| Маска | 239 |
| Режим по умолчанию | 239 |
| Создание маски | 240 |
| Редактирование маски..... | 240 |
| Редактирование объектов внутри маски..... | 241 |
| Вложенные маски | 242 |
| Отмена маски | 242 |
| Советы по применению масок..... | 242 |
| Свободное искажение..... | 243 |
| Выталкивание и втягивание | 243 |
| Зигзаг | 246 |
| Скручивание | 248 |
| Градиентные сетки | 250 |
| Элементы сетки..... | 251 |
| Сглаживание сетки | 251 |
| Придание цвета узлам и ячейкам..... | 252 |
| Особенности создания и редактирования сеток..... | 255 |
| Оконтуривание..... | 256 |
| Управление оконтуриванием на панели свойств | 257 |
| Цвета оконтуривания..... | 258 |
| Копирование атрибутов..... | 258 |
| Команды пункта меню <i>Effects</i> | 259 |
| Оболочки | 261 |
| Комбинации клавиш жестких режимов | 263 |
| Вложенная оболочка и отмена эффекта..... | 263 |
| Типы искажения объекта в оболочке | 263 |
| Перевод эффекта в контур | 264 |
| Перспектива | 264 |
| Векторная экструзия..... | 267 |
| Типы векторной экструзии..... | 268 |
| Вращение экструзии в пространстве..... | 270 |
| Цвет экструзии | 271 |
| Скос..... | 272 |
| Расчет точки схода..... | 273 |
| Отмена экструзии и преобразование в контуры..... | 275 |

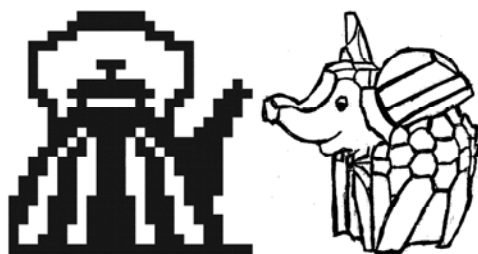
| | |
|---|------------|
| Линза..... | 275 |
| Режимы линзы..... | 276 |
| Копирование эффекта, примененного в документе..... | 279 |
| Дополнительные настройки линзы..... | 280 |
| Тени..... | 281 |
| Художественные кисти..... | 284 |
| Образцы..... | 285 |
| Нажим..... | 287 |
| Каллиграфия..... | 287 |
| Кисть..... | 288 |
| Рисование художественными инструментами..... | 288 |
| Распылитель..... | 290 |
| Докер <i>Artistic Media</i> | 292 |
| Создание эффектов объемности..... | 293 |
| Создание объемного эффекта <i>Soft edge</i> | 294 |
| Резюме..... | 295 |
| Глава 8. Печать..... | 297 |
| Выбор и установки принтера..... | 299 |
| Общие настройки печати..... | 301 |
| Печать одиночных страниц..... | 302 |
| Этикетки..... | 305 |
| Печать многостраничных документов..... | 308 |
| Растрирование..... | 310 |
| Линейные растры..... | 310 |
| Цифровые растры..... | 312 |
| Линиатура и количество градаций серого..... | 313 |
| Линиатура и качество бумаги..... | 315 |
| Цветodelение и растрирование..... | 316 |
| Линиатура и разрешение точечных изображений..... | 319 |
| Треппинг и наложение..... | 319 |
| Треппинг..... | 319 |
| Печать с наложением..... | 322 |
| Установки треппинга..... | 323 |
| Типографские метки..... | 326 |
| Спуск полос..... | 328 |
| Окно предварительного просмотра..... | 329 |
| Резюме..... | 330 |
| Заключение..... | 333 |
| Совместимость файлов CorelDRAW X7 с продуктами других производителей..... | 333 |
| Связь с программой AutoCAD..... | 333 |
| Связь с программой Microsoft PowerPoint..... | 336 |
| Связь с программой Adobe Illustrator..... | 336 |
| Резюме..... | 338 |
| Приложение. Описание электронного архива..... | 339 |
| Предметный указатель глав книги..... | 341 |
| Предметный указатель глав электронного архива..... | 347 |

ГЛАВЫ, ПОМЕЩЕННЫЕ В ЭЛЕКТРОННЫЙ АРХИВ

| | |
|--|-----------|
| Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X7 | 1 |
| Требования к компьютеру | 4 |
| Точечная и векторная графика | 4 |
| Растровая графика | 5 |
| Векторная графика | 6 |
| Редактирование точечных и векторных изображений | 7 |
| Параметры страницы документа CorelDRAW X7 | 7 |
| Для чего целесообразно использовать CorelDRAW X7? | 7 |
| Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X7 | 9 |
| Интерфейс программы | 9 |
| Первый запуск | 9 |
| Главное меню | 13 |
| Контекстное меню | 19 |
| Настройки программы | 20 |
| Справочная система | 22 |
| Окно документа | 23 |
| Управление окнами документов | 24 |
| Масштаб отображения | 26 |
| Измерительные линейки | 30 |
| Режим отображения документа | 31 |
| Сетка, направляющие и привязка к объектам | 34 |
| Сохранение документов | 37 |
| Резюме | 39 |
| Глава 11. Цвет | 40 |
| Локус спектральных цветов | 41 |
| Способы описания цвета | 42 |
| Цветовой охват | 43 |
| Модель RGB | 44 |
| Модель CMYK | 46 |
| Модели HSB и HLS | 47 |
| Модель Lab | 50 |
| Виды цветной печати: триадные и плашечные цвета | 51 |
| Работа с цветом в CorelDRAW X7 | 52 |
| Выбор цвета и цветовые библиотеки | 53 |
| Дополнительные палитры | 55 |
| Редактирование цвета в докере <i>Color</i> | 56 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Uniform Fill</i> | 61 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Fountain Fill</i> | 62 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Vector Pattern Fill</i> | 62 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Bitmap Pattern Fill</i> | 63 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Two-color Pattern Fill</i> | 64 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>Texture Fill</i> | 64 |
| Диалоговое окно <i>Edit Fill</i> , вариант <i>PostScript Fill</i> | 65 |
| Команды меню <i>Tools</i> | 66 |
| Резюме | 67 |

| | |
|---|-----------|
| Глава 12. Растровые изображения..... | 68 |
| Растровая графика | 68 |
| Разрешение и размеры..... | 69 |
| Глубина цвета..... | 70 |
| Форматы файлов..... | 73 |
| Команды меню <i>Bitmaps</i> | 77 |
| Получение изображений | 79 |
| Связывание изображений..... | 84 |
| Изображения как объекты..... | 86 |
| Команды меню <i>Effects</i> | 86 |
| Трансформирование изображений..... | 87 |
| Редактирование контура изображения..... | 89 |
| Обрезка изображений..... | 91 |
| Изменение размеров изображений..... | 92 |
| Изменение типа изображения..... | 94 |
| Коррекция изображений | 100 |
| Тоновая коррекция | 100 |
| Маскирование цветов..... | 103 |
| Конвертирование изображения | 104 |
| Резюме | 106 |

ГЛАВА 1



Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite X7 — это, безусловно, лучший выбор.

ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ CORELDRAW X7

В папке *Дополнения* сопровождающего книгу электронного архива содержится теоретический материал «Знакомство с программой CorelDRAW X7» (файл *10-ftp.pdf*), расширяющий информацию, приведенную в этой главе.

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://ftp.bhv.ru/9785977535007.zip>, а также со страницы книги на сайте www.bhv.ru.

Первый запуск

Начните с запуска программы. Запуск выполняется разными способами: выбором ярлыка на рабочем столе, с помощью команд или набором клавиатурных сокращений — это дело вкуса и привычки. Чаще всего программа запускается с помощью команды:

Пуск ➤ **CorelDRAW Graphics Suite X7** ➤ **CorelDRAW X7**.

Если ярлык CorelDRAW находится на рабочем столе, то запустить программу можно двойным щелчком на нем левой кнопкой мыши.

После запуска программы появляется экран приветствия (**Welcome Screen**). Для создания нового документа с чистого листа выполните с вкладки **Get started** (Начало работы) команду **New Document** (Создать). Откроется диалоговое окно **Create a New Document** (Создание документа), позволяющее задать параметры нового документа (рис. 1.1):

- ◆ **Name** (Имя) — имя документа;
- ◆ **Preset destination** (Назначение заготовки) — тип документа в зависимости от применения;
- ◆ **Size** (Размер) — размер документа;
- ◆ **Width** (Ширина) — ширина документа;

- ◆ **Height** (Высота) — высота документа;
- ◆ **Number of pages** (Количество страниц) — число страниц в документе;
- ◆ **Primary color mode** (Режим основного цвета) — частная цветовая модель документа;
- ◆ **Rendering resolution** (Разрешение отображения) — разрешение рендеринга документа;
- ◆ **Preview mode** (Режим просмотра) — режим просмотра документа.

В расширенном окне **Create a New Document** (Создание документа) можно задать профили **RGB**, **CMYK**, **Grayscale** (Серая шкала) и **Intent** (Вид воспроизведения) рендеринга.

Создать новый документ в CorelDRAW X7 можно и другим способом: достаточно выбрать команду **New** (Создать) меню **File** (Файл) или нажать кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления. Можно нажать и комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. При этом открывается то же окно **Create a New Document** (Создание документа) (см. рис. 1.1), в котором можно задать все указанные ранее параметры документа. Развернув параметр **Color settings** (Параметры цвета) при помощи кнопки переполнения, можно установить цветовые профили.

Обратите внимание на обновленный интерфейс диалогового окна — название окна сливается с его содержимым и нет более XP-шной синевы.

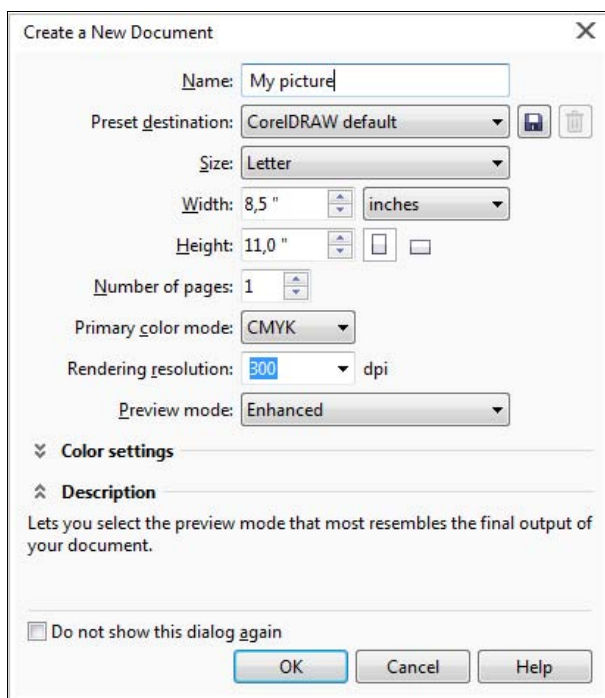


Рис. 1.1. Окно **Create a New Document**

Компоненты экрана

Открытый документ размещается в отдельном *окне документа*, которое находится внутри окна программы. Главное окно с открытым документом изображено на рис. 1.2.

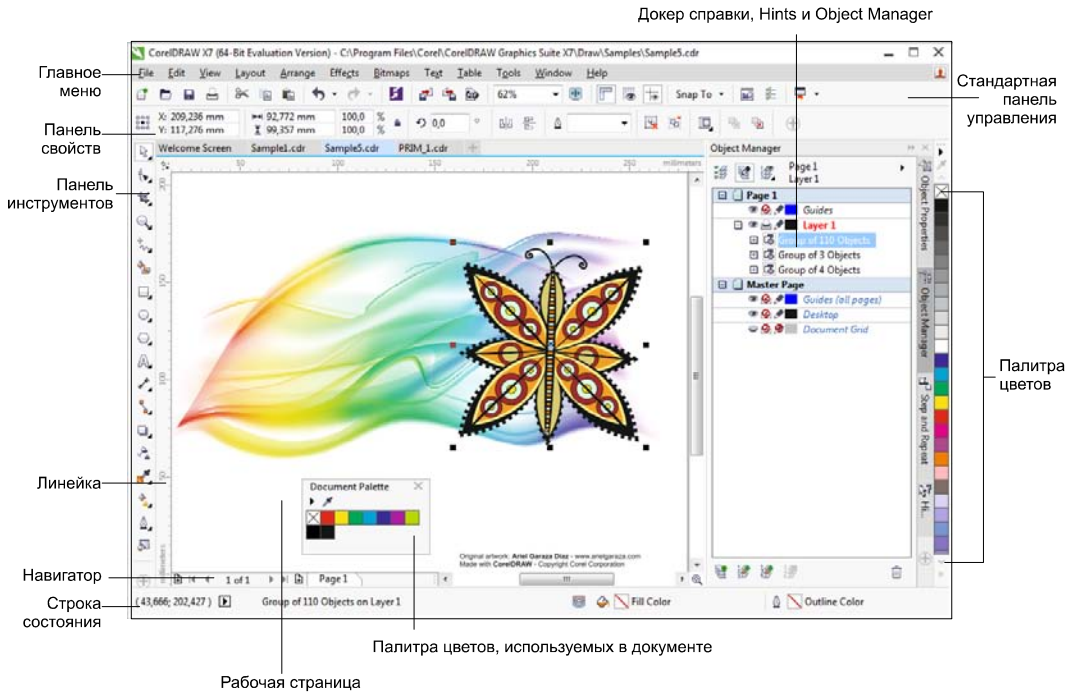


Рис. 1.2. Главное окно CorelDRAW

Здесь расположены:

- ◆ *заголовок*, отображающий имя программы и текущего документа;
- ◆ *рамка*, перетаскивая которую можно изменять размер окна программы;
- ◆ *кнопки сворачивания, разворачивания и закрытия* окна программы;
- ◆ *главное меню*, через которое осуществляется доступ ко всем функциям программы;
- ◆ *горизонтальная/вертикальная линейки прокрутки*, используемые для прокрутки изображения в рабочем окне CorelDRAW;
- ◆ *инструментарий*, обеспечивающий быстрый доступ к тем инструментам пакета, которые чаще всего используются при формировании графических изображений.

Панель инструментов

Вдоль левого края главного окна программы располагается *панель инструментов* (рис. 1.3). Нажатие кнопки этой панели (выбор инструмента) указывает программе, каким видом работ вы намерены заниматься. Например, активизация кнопки **Pick**

(Указатель) говорит программе о том, что вы собираетесь выбрать какой-либо из объектов иллюстрации; вызов инструмента **Rectangle** (Прямоугольник) означает, что вы хотите нарисовать прямоугольник. Выбор правильного инструмента в CorelDRAW совершенно необходим, как и в реальной жизни: не стоит пытаться резать стекло с помощью молотка или забивать гвозди стеклорезом.

В табл. 1.1 показаны пиктограммы и назначение каждого из инструментов.



Рис. 1.3. Набор инструментов

Таблица 1.1. Перечень инструментов




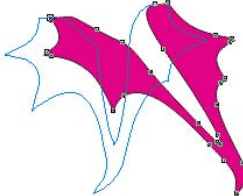

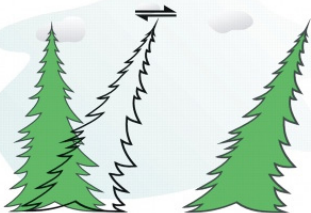




| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|--|--|
|  | Pick (Указатель) — позволяет выделять, масштабировать и растягивать объекты |  |
|  | Freehand Pick (Свободная форма) — позволяет выделять объекты рамкой произвольной формы |  |
|  | Free Transform (Свободное преобразование) — позволяет свободно трансформировать объекты, используя Free rotation (Свободное вращение), Angle rotation (Угловое вращение), Scale (Масштабирование) и Skew (Перекося) |  |
|  | Shape (Форма) — позволяет редактировать форму объектов |  |
|  | Smooth (Сглаживание) — служит для удаления неровных краев и уменьшает количество узлов в объектах кривых |  |

Таблица 1.1 (продолжение)


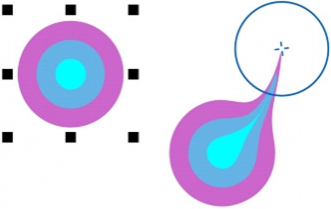

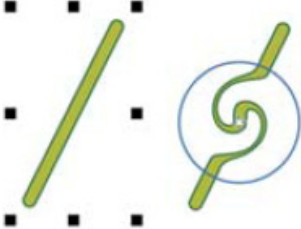

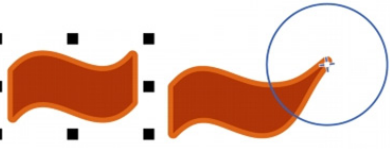





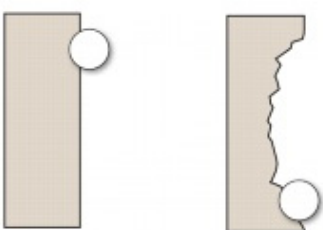
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|---|--|
|  | Smear (Мастихин) — позволяет редактировать форму объектов растяжением, удлинением или выдалбливанием вдоль его контура |  |
|  | Twirl (Скручивание) — добавляет объектам эффект кручения |  |
|  | Attract (Притягивание) — позволяет изменять форму объекта притяжением узлов |  |
|  | Repel (Отталкивание) — позволяет изменять форму объекта растягиванием узлов |  |
|  | Smudge (Размазывание) — искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру |  |
|  | Roughen (Грубая кисть) — искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру |  |

Таблица 1.1 (продолжение)


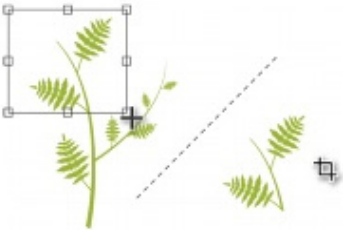

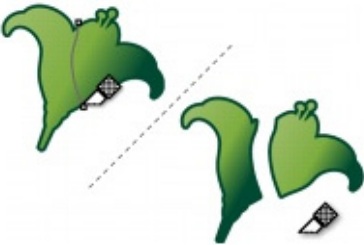

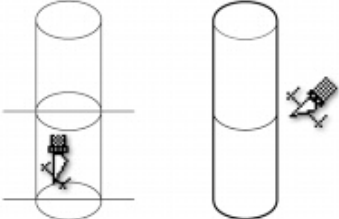





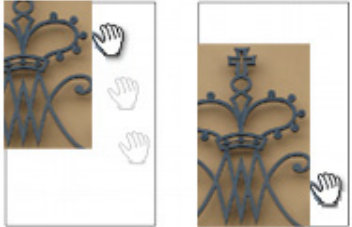
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|--|--|
|  | <p>Crop (Обрезка) позволяет — выделить область, которую требуется вырезать и повернуть. Работает как с растровыми, так и с векторными объектами</p> |  |
|  | <p>Knife (Нож) — позволяет разрезать поперек объекты</p> |  |
|  | <p>Virtual Segment Delete (Удаление виртуального сегмента) — позволяет уничтожить точки сегментов внутри областей</p> |  |
|  | <p>Eraser (Ластик) — стирает части выполненного рисунка</p> |  |
|  | <p>Zoom (Масштаб) — позволяет просматривать объекты в увеличенном или уменьшенном виде</p> |  |
|  | <p>Pan (Панорамирование) — позволяет перемещать изображение в окне документа и просматривать нужную часть</p> |  |

Таблица 1.1 (продолжение)






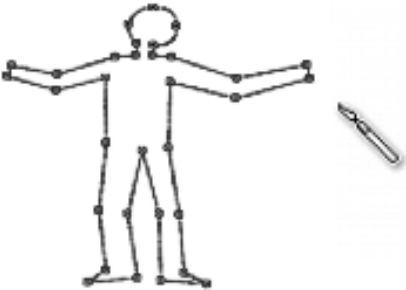

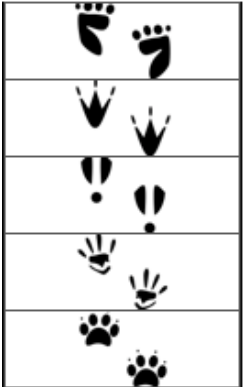


| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|---|--|
|  | <p>Freehand (Свободная форма) — позволяет рисовать одиночные линейные сегменты или кривые</p> |  |
|  | <p>2-Point Line (Прямая через 2 точки) — позволяет нарисовать отрезок прямой по двум точкам</p> |  |
|  | <p>Bezier (Безье) — позволяет нарисовать один сегмент кривой за одно непрерывное движение</p> |  |
|  | <p>Artistic Media (Художественное оформление) — обеспечивает доступ к инструментам Brush (Кисть), Sprayer (Распылитель), Calligraphic (Каллиграфическое перо) и Pressure (Нажим)</p> |  |
|  | <p>Pen (Перо) — позволяет нарисовать один сегмент за одно непрерывное движение</p> |  |

Таблица 1.1 (продолжение)


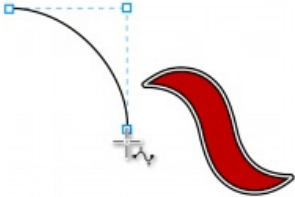

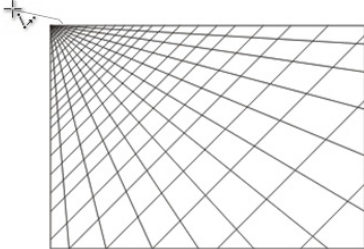



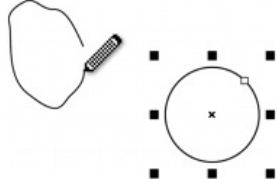

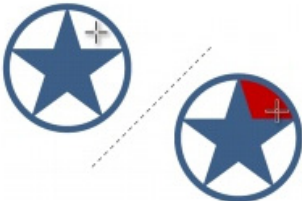

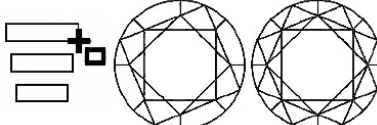
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|--|--|
|  | B-Spline (В-сплайн) — позволяет рисовать кривые линии, устанавливая при этом контрольные точки таким образом, что форма кривой становится плавной, не разделенной на сегменты |  |
|  | Polyline (Ломаная линия) — позволяет рисовать контуры, состоящие из множества сегментов |  |
|  | 3-Point Curve (Кривая через 3 точки) — позволяет нарисовать кривую по трем точкам (начало, конец и середина) |  |
|  | Smart Drawing (Интеллектуальное рисование) — преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы |  |
|  | Smart Fill (Интеллектуальная заливка) — выполняет заливку любой области, имеющей замкнутую границу |  |
|  | Rectangle (Прямоугольник) — позволяет рисовать прямоугольники и квадраты |  |

Таблица 1.1 (продолжение)


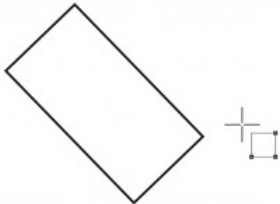

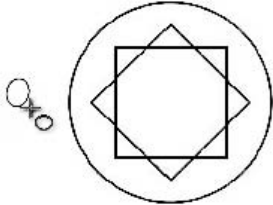

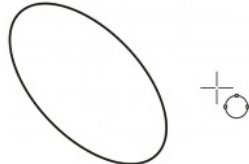

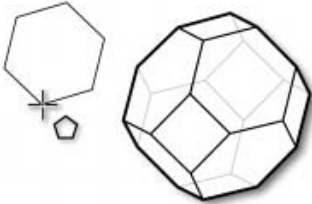



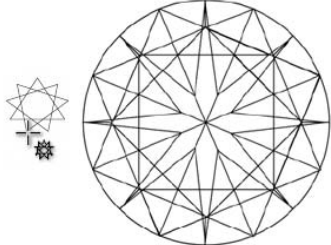
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|--|--|
|  | 3-Point Rectangle (Прямоугольник через 3 точки) — позволяет рисовать прямоугольник протаскиванием, создавая основание прямоугольника и определяя его высоту |  |
|  | Ellipse (Эллипс) — позволяет рисовать эллипсы и окружности |  |
|  | 3-Point Ellipse (Эллипс через 3 точки) — позволяет рисовать эллипс протаскиванием, создавая центральную ось и определяя его высоту |  |
|  | Polygon (Многоугольник) — позволяет рисовать равносторонние многоугольники и звезды |  |
|  | Star (Звезда) — позволяет рисовать звезды, не имеющие внутри пересекающихся отрезков |  |
|  | Complex Star (Сложная звезда) — позволяет рисовать звезды, имеющие внутри пересекающиеся отрезки |  |

Таблица 1.1 (продолжение)


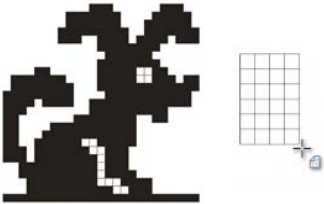



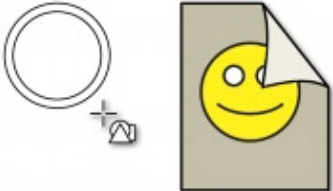



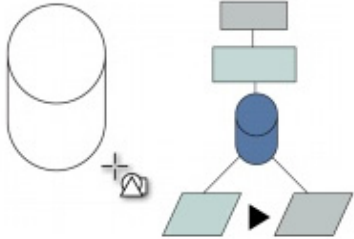

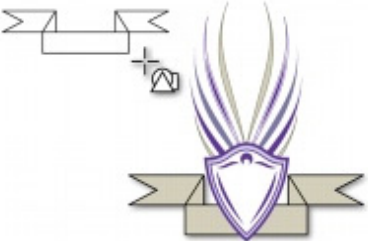
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|---|--|
|  | Graph Paper (Разлинованная бумага) — позволяет рисовать сетку линий подобно разлинованной бумаге |  |
|  | Spiral (Спираль) — позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали |  |
|  | Basic Shapes (Основные фигуры) — позволяет выбрать из полного набора форм угловые фигуры, улыбающиеся лица и письма с загнутым углом |  |
|  | Arrow Shapes (Фигуры стрелки) — позволяет рисовать стрелки различной формы, направления и с разными наконечниками |  |
|  | Flowchart Shapes (Фигуры схемы) — позволяет рисовать наиболее распространенные фигуры |  |
|  | Banner Shapes (Фигуры баннера) — позволяет рисовать баннеры |  |

Таблица 1.1 (продолжение)




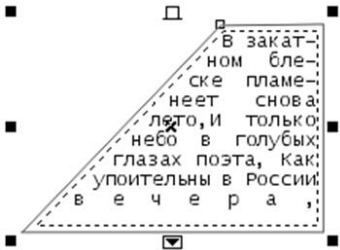

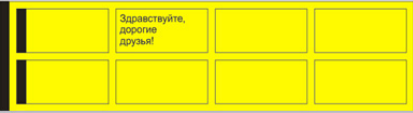






| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|--|--|
|  | Callout Shapes (Фигуры выносок) — позволяет рисовать выноски для надписей и меток |  |
|  | Text (Текст) — позволяет вводить фигурный и простой текст |  |
|  | Table (Таблица) — добавляет таблицу с заданным числом строк и столбцов протягиванием курсора по диагонали |  |
|  | Parallel Dimension (Параллельные размерные линии) — позволяет рисовать прямые отрезки измерения под любым углом |  |
|  | Horizontal or Vertical Dimension (Горизонтальные или вертикальные размерные линии) — позволяет рисовать горизонтальные или вертикальные отрезки измерения |  |
|  | Angular Dimension (Угловые размерные линии) — позволяет рисовать угловые линии измерения |  |

Таблица 1.1 (продолжение)


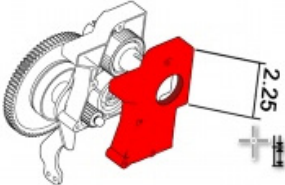

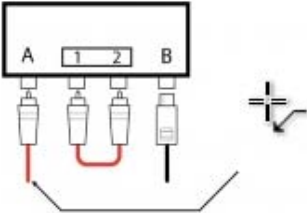

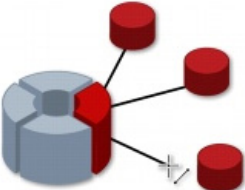

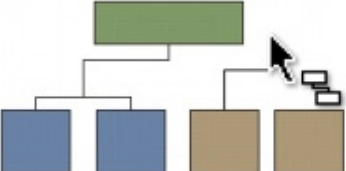

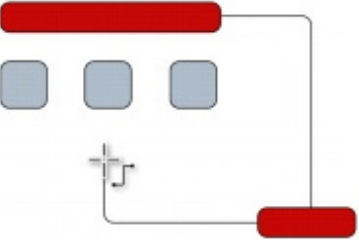

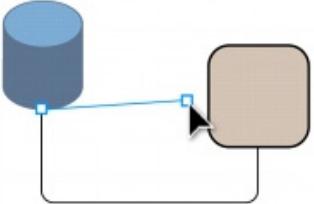
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|--|--|
|  | Segment Dimension (Размерные линии сегментов) — позволяет отображать расстояние между конечными узлами в одном или нескольких сегментах |  |
|  | 3-Point Callout (Выноска через 3 точки) — позволяет рисовать измерительные выноски по трем точкам |  |
|  | Straight-Line Connector (Прямая соединительная линия) — позволяет рисовать соединение, используя отрезки прямых |  |
|  | Right-Angle Connector (Соединительная линия под прямым углом) — позволяет рисовать соединение, используя отрезки, пересекающиеся под прямым углом |  |
|  | Rounded Right-Angle Connector (Соединительная линия под закругленным прямым углом) — позволяет рисовать соединение, используя отрезки, пересекающиеся под прямым закругленным углом |  |
|  | Edit Anchor (Изменить привязку) — позволяет редактировать соединительную линию по опорным точкам |  |

Таблица 1.1 (продолжение)




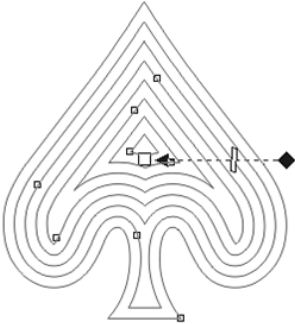

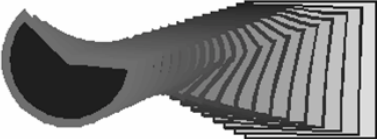

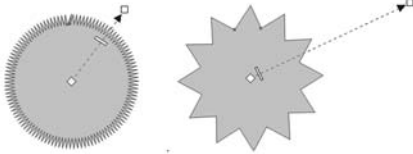



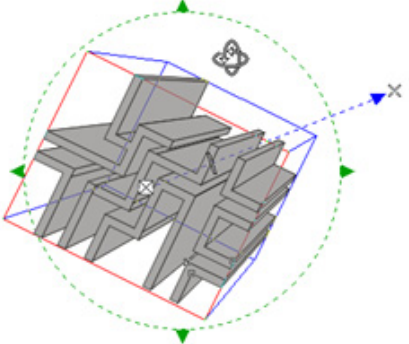
| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|---|--|
|  | Drop Shadow (Тень) — позволяет создавать тень различной яркости и степени размытия |  |
|  | Contour (Контур) — позволяет различным образом оформить контур |  |
|  | Blend (Перетекание) — позволяет установить перетекание между двумя объектами |  |
|  | Distort (Искажение) — позволяет деформировать объект зигзагом, скручиванием и т. д. |  |
|  | Envelope (Оболочка) — позволяет деформировать объект в соответствии с оболочкой, в которую он помещается |  |
|  | Extrude (Вытягивание) — позволяет представить плоское изображение объемным |  |

Таблица 1.1 (продолжение)




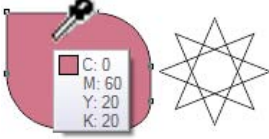

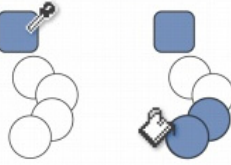







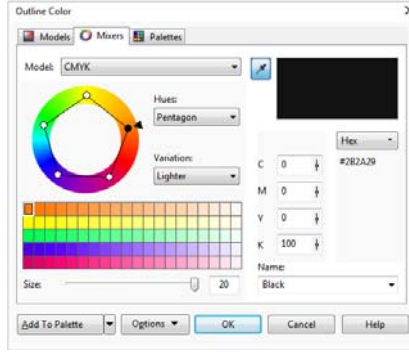

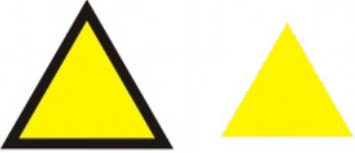

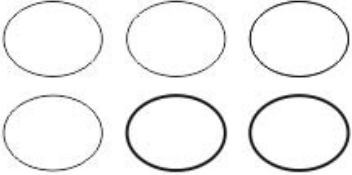



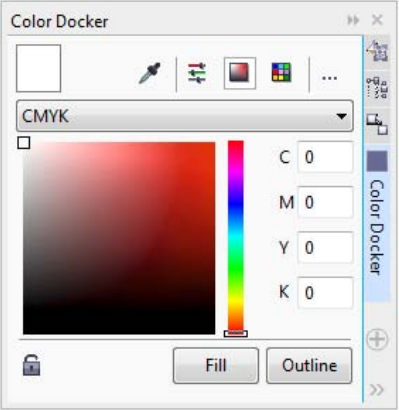


| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|---|--|
|  | Transparency (Прозрачность) — моделирует прозрачность в градациях серого, используя все виды заливок |  |
|  | Color Eyedropper (Цветовая пипетка) — позволяет выбирать и копировать цвет одного объекта, чтобы передать его другому объекту |  |
|  | Attributes Eyedropper (Пипетка атрибутов) — позволяет выбирать и копировать такие свойства объекта, как толщина линий, размер и другие эффекты |  |
|  | Interactive Fill (Интерактивная заливка) — позволяет использовать различные заливки |  |
|  | Mesh Fill (Заливка сетки) — разбивает сеткой объект на части, каждую из которых можно закрасить отдельно |  |
|  | Outline Pen (Перо абриса) — позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно |  |
|  | Outline Color (Цвет абриса) — позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно |  |

Таблица 1.1 (продолжение)

| Пиктограмма инструмента | Название и назначение инструмента | Пример использования инструмента |
|---|---|--|
|  | <p>No Outline (Без абриса) — позволяет удалить контур объекта</p> |  |
|  | <p>Hairline Outline (Визирная линия) —, 0,1 mm (Контур 0,1 мм) —, 0,2 mm (Контур в 0,2 мм) —, 0,25 mm (Контур в 0,25 мм) —, 0,5 mm (Контур в 0,5 мм) — позволяют создавать визирную линию и контуры объекта толщиной в 0,1; 0,2; 0,25; 0,5 миллиметра соответственно</p> |  |
|  | <p>0,75 mm (Контур в 0,75 мм) —, 1 mm (Контур в 1 мм) —, 1,5 mm (Контур в 1,5 мм) —, 2 mm (Контур в 2 мм) —, 2,5 mm (Контур в 2,5 мм) — позволяют создавать контур объекта толщиной в 0,75; 1; 1,5; 2; 2,5 миллиметра соответственно</p> |  |
|  | <p>Color (Цвет) — позволяет быстро вызвать докер цветовой модели в группе инструментов Outline Pen (Перо абриса)</p> |  |
|  | <p>Edit Fill (Изменить заливку) — вызывает диалоговое окно для выбора типа заливки и ее свойств для применения на выбранном объекте</p> |  |