



Нина Комолова

CorelDRAW X6



Теория и практика создания рисунка

Основные инструменты и приемы работы

Новые возможности для работы
с компьютерной графикой

Пазлы, логотипы, буклеты



Материалы
на www.bhv.ru

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова Н. В.

К63 Самоучитель CorelDRAW X6. — СПб.: БХВ-Петербург, 2012. — 336.: ил. — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-0843-8

Книга научит создавать и редактировать векторные изображения в графическом редакторе CorelDRAW X6. Рассмотрены основные инструменты и приемы работы с графическими объектами, применение специальных эффектов, работа с текстом, вывод документа на печать и др. Даны основы графического дизайна. Материал сопровождается оригинальными примерами создания рисунков, пазлов, логотипов и др. На сайте издательства приведены упражнения и вспомогательные файлы.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Игорь Шишигин</i>
Зав. редакцией	<i>Елена Васильева</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 31.05.12.
Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 27,09.
Тираж 1500 экз. Заказ №
"БХВ-Петербург", 190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.
Первая Академическая типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12/28

ISBN 978-5-9775-0843-8

© Комолова Н. В., 2012
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2012

Оглавление

Введение.....	11
Новые возможности программ CorelDRAW X6	12
Повышение производительности.....	12
Новые инструменты.....	13
Многофакторная структура Corel CONNECT	13
Докер <i>Object Properties</i>	14
Поддержка OpenType и работа с текстом	14
Новые стили.....	14
Улучшенный PowerClip.....	17
Мастер страниц и нумерация страниц.....	17
Докер <i>Contour</i>	18
Видеоуроки.....	18
Электронный архив.....	19
 Благодарности	 21
 Глава 1. Начало работы.....	 23
Первый запуск.....	23
Компоненты экрана	24
Панель инструментов	25
Панели управления	39
Панель свойств.....	40
Палитра цветов.....	40
Палитра документа	41
Строка состояния	42
Контекстное меню	43
Докеры	43
Параметры страницы.....	43
Открытие документов.....	44
Сохранение документов	44
Закрытие 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 "По трем точкам"	58
Инструмент <i>Pick</i>	59
Выделение объектов	59
Простейшие обводки и заливки	61
Перемещение объектов	62
Масштабирование объектов	64
Отражение объектов	65
Поворот объектов	66
Наклон объектов	68
Докер <i>Transformation</i>	68
Копирование и дублирование объектов	70
Удаление объектов	73
Команда <i>Undo</i>	73
Инструмент <i>Crop</i>	74
Инструмент <i>Free Transform</i>	75
Некоторые 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
Использование инструмента <i>Pick</i>	86
Обводка контуров	86
Инструмент <i>Shape</i>	87
Типы узлов	88
Добавление и удаление узлов	92
Операции с группами узлов	93
Инструмент <i>Freehand</i>	94
Инструмент <i>Polyline</i>	95
Зеркальное редактирование	96
Инструмент <i>Spiral</i>	97
Инструмент <i>Basic Shapes</i>	98
Порядок перекрывания объектов	98
Операции с контурами	99
Геометрические операции с фигурами	100
Инструмент <i>Smart Drawing</i>	101
Инструмент <i>Knife</i>	102

Инструмент <i>Eraser</i>	103
Инструмент <i>Smudge Brush</i>	104
Инструмент <i>Roughen Brush</i>	105
Инструменты соединения отрезками	106
Соединение нескольких сегментов	107
Инструмент <i>2-point line</i>	107
Инструмент <i>B-Spline</i>	108
Пример создания логотипа	109
Резюме	112

Глава 4. Цвет, заливки и обводки 113

Использование цветов	113
Выбор цветов	114
Обводка	116
Атрибуты обводки в окне <i>Outline Pen</i>	117
Цвет	118
Масштабирование обводки	118
Пунктир	119
Концы линий	119
Каллиграфические линии	120
Преобразование обводки в контур	121
Заливка	121
Градиентные заливки	123
Линейный градиент	123
Радиальный градиент	124
Конический градиент	124
Квадратный градиент	124
Узорные заливки	125
Двухцветные растровые узоры	125
Окно <i>Pattern Fill</i>	126
Создание новых узоров	126
Текстурные заливки	128
Узоры PostScript	129
Интерактивная заливка	130
Прозрачность	131
Режимы наложения прозрачности	134
Копирование заливки и обводки	134
Копирование прозрачности и примеры	136
Применение заливок к областям	137
Резюме	138

Глава 5. Организация объектов 139

Группировка объектов	140
Выравнивание объектов	143
Выравнивание по направляющим	143
Выравнивание по объектам	150
Выравнивание по сетке	151
Команда <i>Align</i>	152
Менеджер объектов	156

Слои	157
Слои в докере <i>Object Manager</i>	158
Объекты в докере <i>Object Manager</i>	160
Имена объектов	162
Порядок перекрывания и докер <i>Object Manager</i>	162
Создание слоев	163
Переименование слоев	164
Перемещение объектов между слоями	164
Перемещение объектов между страницами	165
Перемещение слоев	166
Удаление слоев	166
Шаблоны-слои	166
Стили	167
Стили по умолчанию	168
Создание стилей	169
Применение стилей	171
Цветовые стили	171
Цвет гармонии	172
Создание серии документов	172
Инструменты <i>Dimension</i>	178
Пазлы	179
Резюме	182
Глава 6. Текст и верстка.....	183
Фигурный текст	184
Свойства текста	185
Текст как объект	186
Работа с текстом: инструмент <i>Shape</i>	187
Простой текст	188
Преобразование простого и фигурного текста	189
Размещение фигурного текста вдоль контура	189
Кегль и форматирование символов и абзацев	190
Простой текст внутри контура	193
Верстка	194
Определения верстки	195
Объекты верстки	196
Таблицы	198
Создание оригинал-макета буклета	200
Мастер слоев и нумерация страниц	202
Обрезка страницы в край	204
Настройка полей печати	204
Сохранение макета в качестве шаблона	205
Резюме	207
Глава 7. Специальные эффекты	209
Перетекания	209
Создание перетекания	209
Количество промежуточных объектов	213
Переходы цвета в перетекании	215

Плавность перехода формы и цвета	216
Установка начальных и конечных объектов	217
Узловые точки перетекания	217
Разрезание, отмена и слияние перетеканий	219
Перетекание на контуре	221
Перевод в редактируемые контуры	223
Перетекание сложных объектов	223
Применение перетеканий	224
Маска	227
Режим по умолчанию	227
Создание маски	227
Редактирование маски	228
Редактирование объектов внутри маски	229
Вложенные маски	229
Отмена маски	230
Советы по применению масок	230
Свободная деформация	230
Выталкивание и втягивание	231
Зигзаг	234
Скручивание	236
Градиентные сетки	238
Элементы сетки	239
Сглаживание сетки	239
Придание цвета узлам и ячейкам	240
Особенности создания и редактирования сеток	243
Оконтуривание	244
Управление оконтуриванием на панели свойств	245
Цвета оконтуривания	246
Копирование атрибутов	246
Команды пункта меню <i>Effects</i>	247
Оболочки	248
Комбинации клавиш жестких режимов	249
Вложенная оболочка и отмена эффекта	250
Типы искажения объекта в оболочке	250
Перевод эффекта в контур	251
Перспектива	251
Векторная экструзия	253
Типы векторной экструзии	254
Вращение экструзии в пространстве	256
Цвет экструзии	257
Скос	258
Расчет точки схода	259
Отмена экструзии и преобразование в контуры	261
Линза	261
Режимы линзы	262
Копирование эффекта, примененного в документе	265
Дополнительные настройки линзы	266
Тени	267

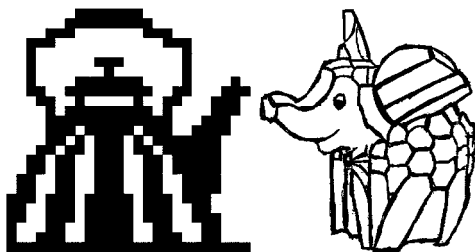
Художественные кисти.....	270
Образцы	271
Перо.....	273
Каллиграфия	273
Кисть	274
Рисование художественными инструментами.....	274
Распылитель	276
Докер <i>Artistic Media</i>	278
Создание эффектов объемности	279
Создание объемного эффекта <i>Soft edge</i>	280
Резюме	281
Глава 8. Печать	283
Выбор и установки принтера	285
Общие настройки печати.....	288
Печать одиночных страниц	289
Этикетки	291
Печать многостраничных документов	294
Растривание	296
Линейные растры	296
Цифровые растры.....	298
Линиатура и количество градаций серого	299
Линиатура и качество бумаги	301
Цветоделение и растривание.....	302
Линиатура и разрешение точечных изображений	305
Треппинг и наложение.....	305
Треппинг	305
Печать с наложением	308
Установки треппинга	309
Типографские метки	312
Спуск полос	314
Окно предварительного просмотра	314
Резюме	315
Заключение	317
Совместимость файлов CorelDRAW X6 с продуктами других производителей.....	317
Связь с программой AutoCAD	317
Связь с программой Microsoft PowerPoint	320
Связь с программой Adobe Illustrator	320
Некоторые интересные новинки.....	322
<i>Selection Groups</i>	322
Возможности VBA.....	322
<i>ArtworkGallery</i>	323
Резюме	324
Приложение. Описание электронного архива	325
Предметный указатель глав книги	327
Предметный указатель глав электронного архива.....	333

Главы, помещенные в электронный архив

Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X6	1
Требования к компьютеру	3
Точечная и векторная графика	4
Растровая графика	4
Векторная графика	5
Редактирование точечных и векторных изображений	6
Параметры страницы документа CorelDRAW X6	6
Для чего целесообразно использовать CorelDRAW X6?	6
Докер ConceptShare	7
Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW X6	9
Интерфейс программы	9
Первый запуск	9
Главное меню	12
Контекстное меню	18
Настройки программы	19
Справочная система	20
Окно документа	22
Управление окнами документов	23
Масштаб отображения	25
Измерительные линейки	28
Режим отображения документа	29
Сохранение документов	34
Резюме	36
Глава 11. Цвет	38
Локус спектральных цветов	39
Способы описания цвета	40
Цветовой охват	40
Модель RGB	41
Модель CMYK	44
Модели HSB и HLS	45
Модель Lab	49
Виды цветной печати — триадные и плашечные цвета	50
Работа с цветом в CorelDRAW X6	51
Выбор цвета и цветовые библиотеки	51
Дополнительные палитры	53
Редактирование цвета в докере <i>Color</i>	55
Вкладки диалоговых окон <i>Uniform Fill</i> и <i>Outline Color</i>	59
Вкладка <i>Models</i>	60
Вкладка <i>Mixers</i>	61
Команды меню <i>Tools</i>	62
Резюме	63
Глава 12. Растровые изображения	64
Растровая графика	64
Разрешение и размеры	65

Глубина цвета	66
Форматы файлов	69
Команды меню <i>Bitmaps</i>	73
Получение изображений	75
Связывание изображений	81
Изображения как объекты	83
Команды меню <i>Effects</i>	83
Трансформирование изображений	84
Редактирование контура изображения	86
Обрезка изображений	87
Изменение размеров изображений	89
Изменение типа изображения	91
Коррекция изображений	97
Тоновая коррекция	98
Маскирование цветов	100
Конвертирование изображения	102

ГЛАВА 1



Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite X6 — это, безусловно, лучший выбор.

ПРИМЕЧАНИЕ

В папке Дополнения сопровождающего книгу электронного архива содержится теоретический материал "Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite X6", расширяющий информацию, приведенную в этой главе.

Скачать электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке <ftp://85.249.45.166/9785977508438>, 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 ➤ Corel Graphics Suite X6 ➤ CorelDRAW X6.

Если ярлык CorelDRAW находится на рабочем столе, то следует выполнить на нем двойной щелчок левой кнопкой мыши. После запуска программы появляется фирменная заставка программы **Quick Start** (Быстрый старт), в котором вы найдете команду **New blank document** (Бланк нового документа), вызывающую диалоговое окно **Create a New Document** (Создание нового документа) (рис. 1.1), позволяющее задать параметры нового документа:

- ◆ **Name** (Имя) — имя документа;
- ◆ **Preset destination** (Образец) — документ сохранения;
- ◆ **Size** (Размер) — размер документа;
- ◆ **Width** (Ширина) — ширина документа;
- ◆ **Height** (Высота) — высота документа;

- ◆ **Number of pages** (Число страниц) — число страниц в документе;
- ◆ **Primary color mode** (Частная цветовая модель) — частная цветовая модель документа;
- ◆ **Rendering resolution** (Разрешение рендеринга) — разрешение рендеринга документа;
- ◆ **Preview mode** (Режим просмотра) — режим просмотра документа.

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

Создать новый документ в CorelDRAW X6 можно и другим способом: достаточно выбрать команду **New** (Создать) меню **File** (Файл) или нажать кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления. Аналогично можно нажать комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. При этом открывается то же окно **Create a New Document** (Создание нового документа) (см. рис. 1.1), в котором можно задать имя файла.

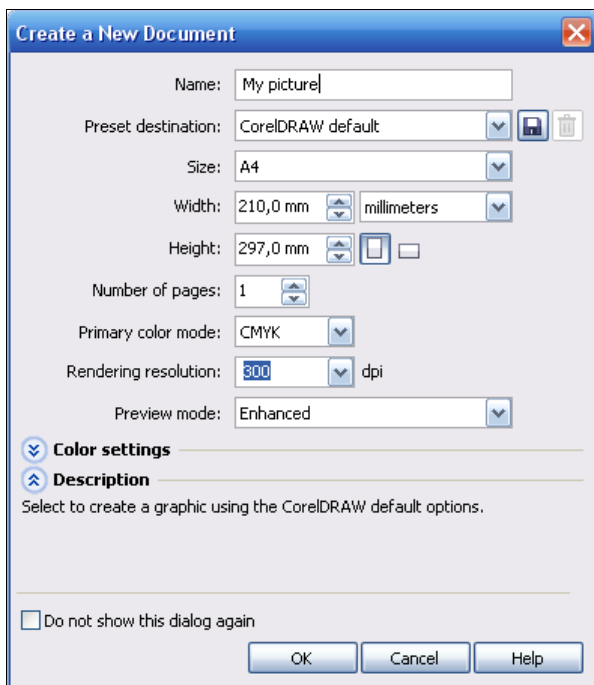


Рис. 1.1. Окно **Create a New Document**

Компоненты экрана

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

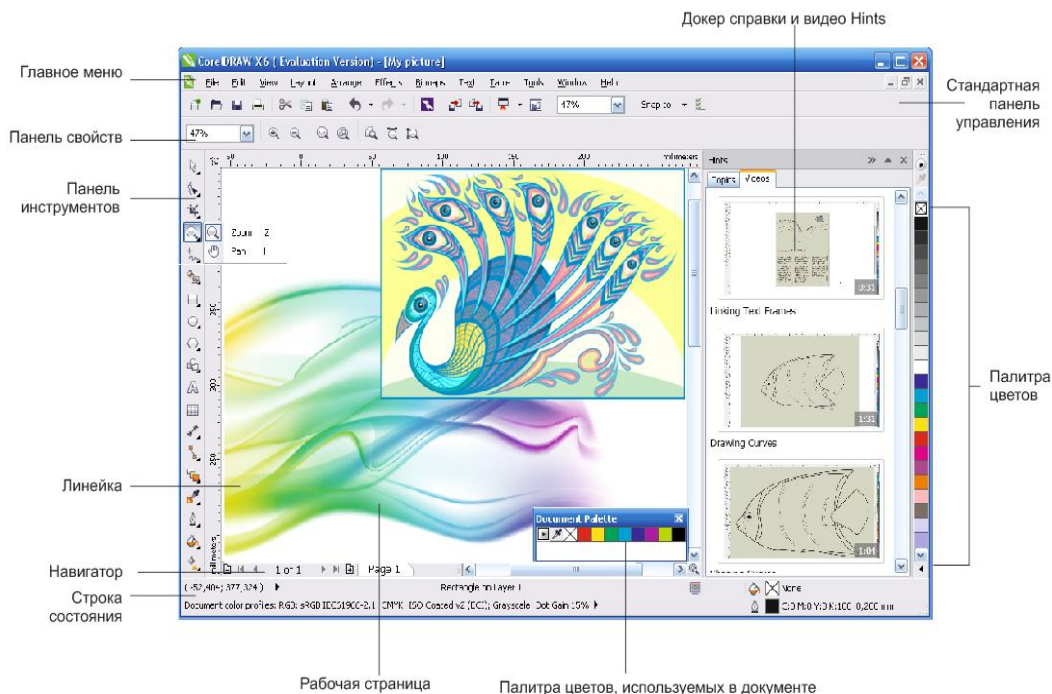


Рис. 1.2. Главное окно CorelDRAW

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.

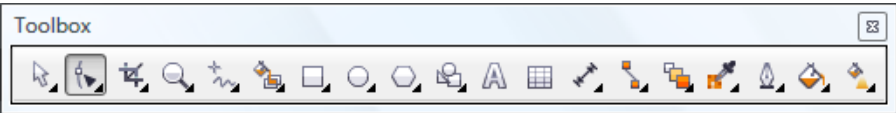


Рис. 1.3. Набор инструментов

Таблица 1.1. Перечень инструментов




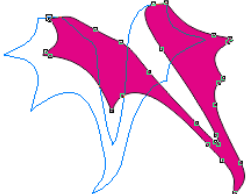





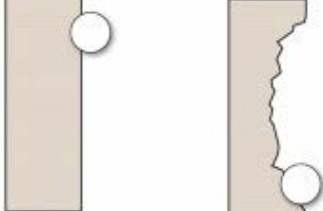
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Pick (Выбор) позволяет выделять, масштабировать и растягивать объекты	
	Freehand pick (Выбор кривой) позволяет выделять объекты рамкой произвольной формы	
	Shape (Форма) позволяет редактировать форму объектов	
	Smudge brush (Растирание) искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру	
	Roughen brush (Огрубление) искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру	

Таблица 1.1 (продолжение)


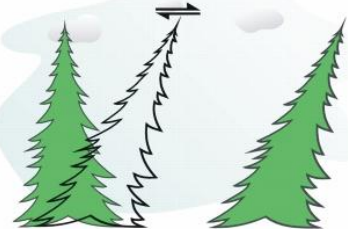

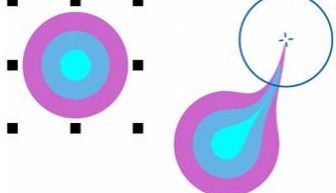







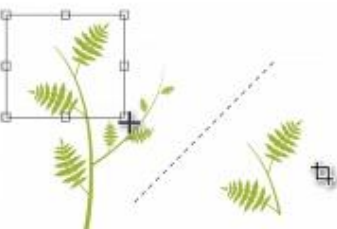
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Free transform (Свободное трансформирование) позволяет свободно трансформировать объекты, используя Free rotation (Свободное вращение), Angle rotation (Угловое вращение), Scale (Масштабирование) и Skew (Перекос)	
	Smear (Мазок) позволяет редактировать форму объектов растяжением, удлинением или выдалбливанием вдоль его контура	
	Twirl (Кручение) добавляет объектам эффект кручения	
	Attract (Притяжение) позволяет изменять форму объекта притяжением узлов	
	Repel (Отталкивание) позволяет изменять форму объекта растягиванием узлов	
	Crop (Кадрирование) позволяет выделить область, которую требуется вырезать и повернуть. Работает как с растровыми, так и с векторными объектами	

Таблица 1.1 (продолжение)


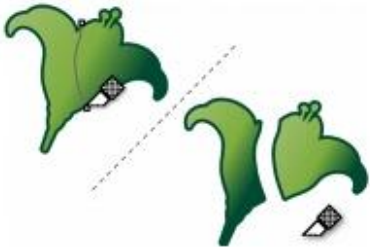



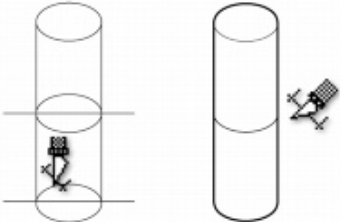



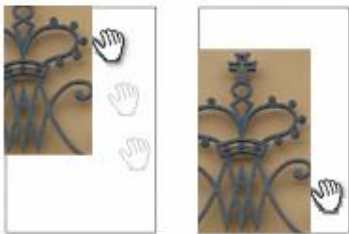


Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Knife (Нож) позволяет разрезать поперек объекты	
	Eraser (Ластик) стирает части выполненного рисунка	
	Virtual Segment Delete (Виртуальное удаление сегмента) позволяет уничтожить точки сегментов внутри областей	
	Zoom (Масштаб) позволяет просматривать объекты в увеличенном или уменьшенном виде	
	Pan (Рука) позволяет перемещать изображение в окне документа и просматривать нужную часть	
	Freehand (Кривая) позволяет рисовать одиночные линейные сегменты или кривые	

Таблица 1.1 (продолжение)




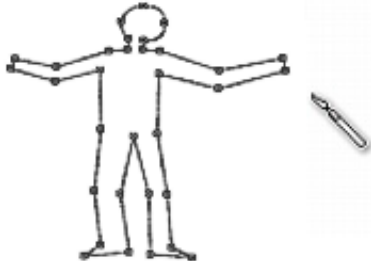

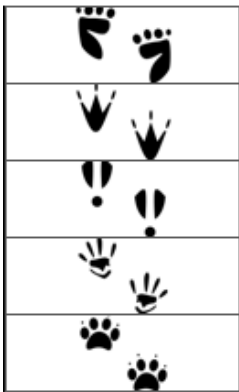



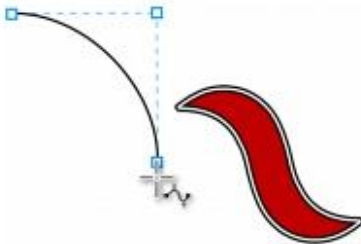
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	2-point line (Отрезок по 2 точкам) позволяет нарисовать отрезок прямой по двум точкам	
	Bezier (Кривые Безье) позволяет нарисовать один сегмент кривой за одно непрерывное движение	
	Artistic Media (Художественные средства) обеспечивает доступ к инструментам Brush (Кисть), Sprayer (Распылитель), Calligraphic (Каллиграфическое перо) и Pressure (Нажим)	
	Pen (Перо) позволяет нарисовать один сегмент за одно непрерывное движение	
	B-Spline (В-сплайн) позволяет рисовать кривые линии, устанавливая при этом контрольные точки таким образом, что форма кривой становится плавной, не разделенной на сегменты	

Таблица 1.1 (продолжение)


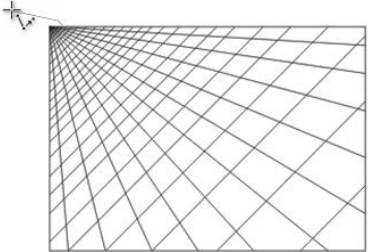



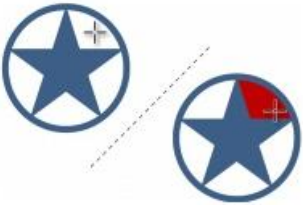

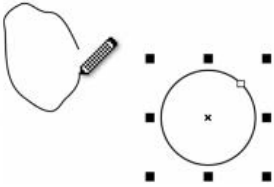

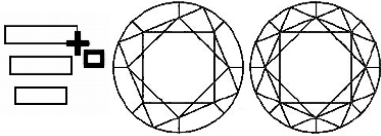

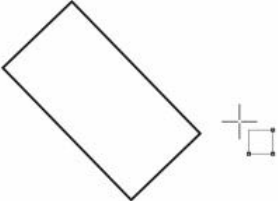
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Polyline (Ломаная) позволяет рисовать контуры, состоящие из множества сегментов	
	3 point curve (Кривая по 3 точкам) позволяет нарисовать кривую по трем точкам (начало, конец и середина)	
	Smart fill (Быстрая заливка) выполняет заливку любой области, имеющей замкнутую границу	
	Smart drawing (Быстрое рисование) преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы	
	Rectangle (Прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольники и квадраты	
	3 Point Rectangle (Прямоугольник по 3 точкам) позволяет рисовать прямоугольник протаскиванием, создавая основание прямоугольника и определяя его высоту	

Таблица 1.1 (продолжение)


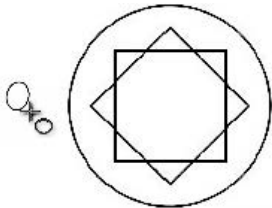

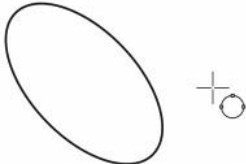





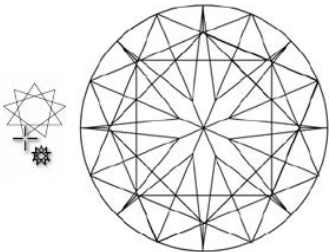

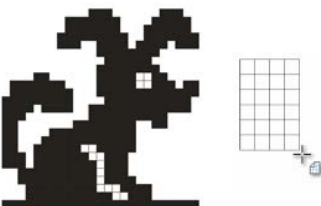
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Ellipse (Эллипс) позволяет рисовать эллипсы и окружности	
	3 Point Ellipse (Эллипс по 3 точкам) позволяет рисовать эллипс протаскиванием, создавая центральную ось и определяя его высоту	
	Polygon (Многоугольник) позволяет рисовать равносторонние многоугольники и звезды	
	Star (Звезда) позволяет рисовать звезды, не имеющие внутри пересекающихся отрезков	
	Complex Star (Полная звезда) позволяет рисовать звезды, имеющие внутри пересекающиеся отрезки	
	Graph Paper (Диаграммная сетка) позволяет рисовать сетку линий подобно разлинованной бумаге	

Таблица 1.1 (продолжение)




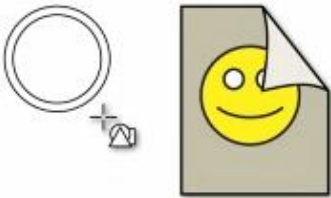



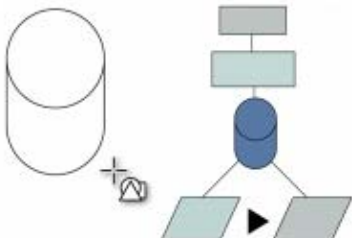

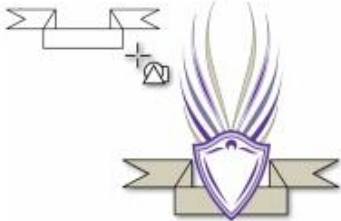


Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Spiral (Спираль) позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали	
	Basic Shapes (Готовые фигуры) позволяет выбрать из полного набора форм угловые фигуры, улыбающиеся лица и письма с загнутым углом	
	Arrow Shapes (Фигуры стрелок) позволяет рисовать стрелки различной формы, направления и с разными наконечниками	
	Flowchart Shapes (Наиболее распространенные фигуры) позволяет рисовать наиболее распространенные фигуры	
	Banner Shapes (Фигуры баннеров) позволяет рисовать баннеры	
	Callout Shapes (Фигуры выноски) позволяет рисовать выноски для надписей и меток	

Таблица 1.1 (продолжение)




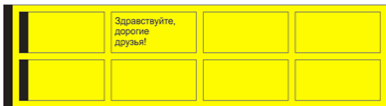








Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Text (Текст) позволяет вводить фигурный и простой текст	
	Table (Таблица) добавляет таблицу, с заданным числом строк и столбцов, протягиванием курсора по диагонали	
	Parallel Dimension (Прямые размерные отрезки) позволяет рисовать прямые отрезки измерения под любым углом	
	Horizontal or Vertical Dimension (Горизонтальные или вертикальные размерные отрезки) позволяет рисовать горизонтальные или вертикальные отрезки измерения	
	Angular Dimension (Угловые размерные линии) позволяет рисовать угловые линии измерения	
	Segment Dimension (Размерные линии сегмента) позволяет отображать расстояние между конечными узлами в одном или нескольких сегментах	

Таблица 1.1 (продолжение)


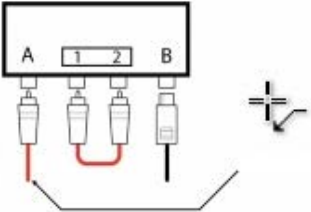

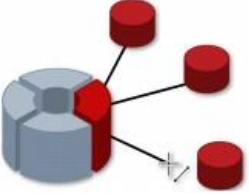



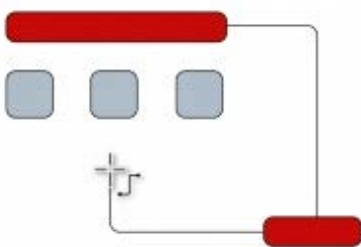

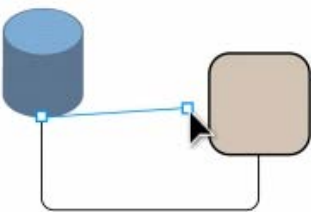

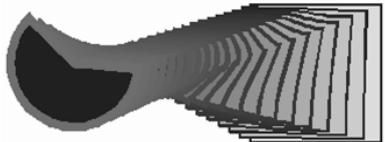
Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	3-Point Callout Dimension (3 точки выноски) позволяет рисовать измерительные выноски по трем точкам	
	Straight-Line Connector (Соединение отрезками) позволяет рисовать соединение, используя отрезки прямых	
	Right-Angle Connector (Соединение отрезками, пересекающимися под прямым углом) позволяет рисовать соединение, используя отрезки, пересекающиеся под прямым углом	
	Right-Angle Round Connector (Соединение отрезками, пересекающимися под прямым закругленным углом) позволяет рисовать соединение, используя отрезки, пересекающиеся под прямым закругленным углом	
	Edit Anchor (Редактирование опорных точек) позволяет редактировать соединительную линию по опорным точкам	
	Blend (Перетекание) позволяет установить перетекание между двумя объектами	

Таблица 1.1 (продолжение)


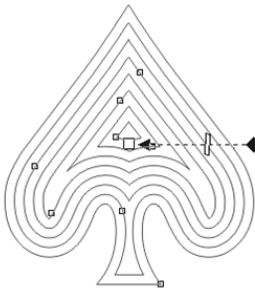

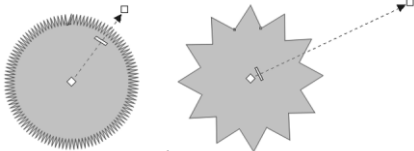





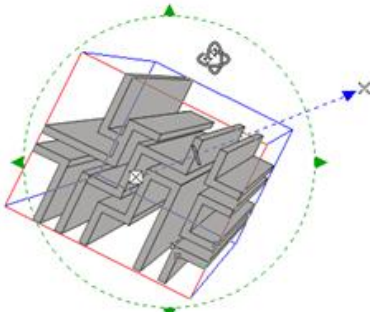


Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Contour (Контур) позволяет различным образом оформить контур	
	Distort (Деформация) позволяет деформировать объект зигзагом, скручиванием и т. д.	
	Drop Shadow (Тень) позволяет создавать тень различной яркости и степени размытия	
	Envelope (Огибающая) позволяет деформировать объект в соответствии с оболочкой, в которую он помещается	
	Extrude (Настройка объема) позволяет представить плоское изображение объемным	
	Transparency (Прозрачность) моделирует прозрачность в градациях серого, используя все виды заливок	

Таблица 1.1 (продолжение)


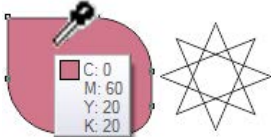

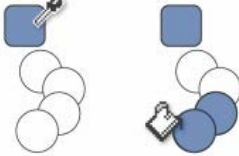



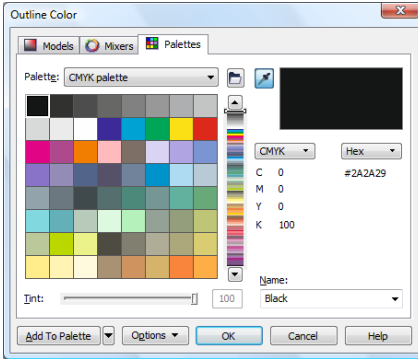



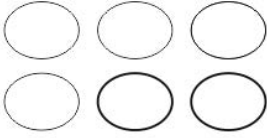

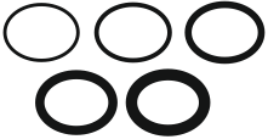

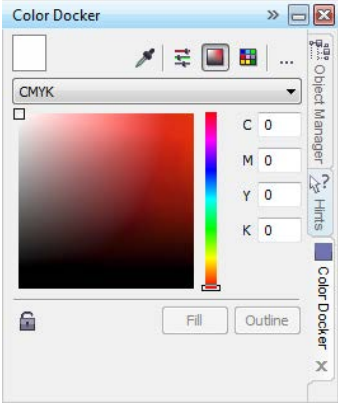

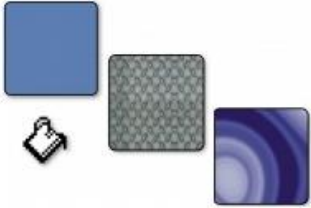

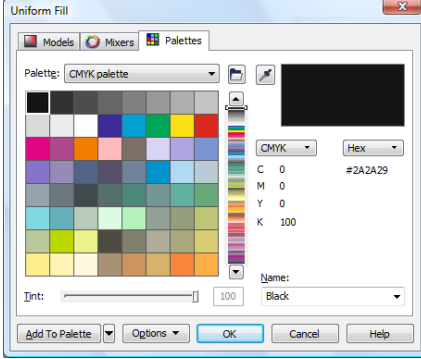

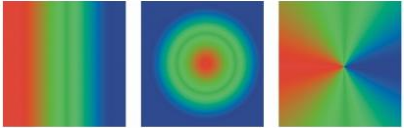

Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Color Eyedropper (Пипетка цвета) позволяет выбирать и копировать цвет одного объекта, чтобы передать его другому объекту	
	Attributes Eyedropper (Настройки пипетки) позволяет выбирать и копировать такие свойства объекта, как толщина линий, размер и другие эффекты	
	Outline Pen (Перо контура) позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно	
	Outline Color (Цвет контура) позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно	
	No Outline (Без контура) позволяет удалить контур объекта	
	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	
	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	

Таблица 1.1 (продолжение)

Пиктограмма инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Color (Цвет) позволяет быстро вызвать докер цветовой модели в группе инструментов Outline Pen (Перо контура)	
	Paintbucket (Заполнитель) позволяет передать свойства одного объекта, такие как заливка, прозрачность, размер, эффекты, которые были выбраны инструментом Eyedropper (Гипетка), другому объекту	
	Uniform Fill (Универсальная заливка) вызывает диалоговое окно для выбора параметров заливки	
	Fountain Fill (Градиентная заливка) вызывает диалоговое окно для выбора параметров градиентной заливки	
	Pattern Fill (Узорная заливка) вызывает диалоговое окно для выбора параметров узорной заливки	