

CorelDraw – программа для дизайнеров. Понятие "дизайн" применимо к любому виду человеческой деятельности. Именно поэтому данная профессия существует в таком разнообразии видов: дизайнер наружной рекламы (рекламы на улицах города) дизайнер полиграфии (создание макетов, верстка), дизайнер интерьеров (оформление интерьеров квартир и офисов), веб-дизайнер (создание сайтов, рекламных баннеров) и т. д. Сегодня дизайнер — одна из самых престижных и высокооплачиваемых профессий. Дизайнер помогает людям увидеть красоту в обычных вещах (например, в мире дизайна одежды, автомобилей или мебели). Он способен влиять на желания и настроение людей (например, дизайнер упаковки, дизайнер газет и глянцевого журналов) и даже формировать их мнение. Говоря о плюсах профессии заметим, что дизайнер может работать не только в офисе, но и дома, на собственном компьютере. Любая ошибка в дизайне не критична — ее всегда можно исправить. У дизайнера есть возможность видеть результат своей работы. Тем не менее, и это минус профессии, творческий процесс работы дизайнера бывает ограничен финансовыми и временными рамками. Не всегда можно ориентироваться на собственные идеи, чаще всего приходится делать так, как считает нужным клиент или начальник. Необходимые качества дизайнера: оригинальный взгляд на мир, креативность — умение подходить к любой задаче творчески. Коммуникабельность, умение слушать и слышать *запрос* клиента. Усидчивость и трудолюбие, терпение (иногда приходится по несколько раз переделывать одно и то же). Обязанности дизайнера зависят от того, в какой сфере и в какой компании работает дизайнер. Среди них: *анализ* потребностей клиента. Разработка идеи и концепции дизайнерского продукта. Согласование с клиентом промежуточных результатов работы (эскизов, макетов) и изменение проекта с учетом его пожеланий. Воплощение конечного результата работы в жизнь. И последний момент. *Векторные* программы, такие как CorelDRAW, служат главным образом для создания цифрового изображения "с нуля". Если у вас имеется готовое изображение, например, фотография и ее требуется как-то улучшить (отредактировать, изменить), то здесь потребуется растровый редактор, например, CorelPHOTO-PAINT или Adobe Photoshop.

### Начало работы с программой, интерфейс CorelDRAW X7

CorelDRAW X7 — мощный, один из ведущих и главных на сегодня редакторов для работы с векторной графикой. В состав пакета входят следующие программы:



• CorelDRAW X7 — графический редактор для создания векторных иллюстраций и макетирования (компоновки) страниц полиграфических документов.



• Corel PHOTO-PAINT X7 — редактор растровых изображений.



• Corel CONNECT X7 — средство поиска контента (органайзер материалов, позволяющий осуществлять поиск цифрового контента, находящегося на локальном компьютере или в сети).



Corel CAPTURE X7 — средство захвата экрана (утилита для создания снимков экрана).

### Вспомогательные приложения

- Bitstream Font Navigator - диспетчер шрифтов для Windows, который помогает находить, просматривать и устанавливать шрифты.
- Corel PowerTRACE X7 - утилита, встроенная в CorelDRAW, для быстрого и точного преобразования растровых изображений в редактируемую векторную графику.
- Мастер штрихкодов – программа создания штрих-кодов в широком диапазоне стандартных отраслевых форматов.
- Duplexing Wizard — мастер ручной двухсторонней печати, который поможет оптимизировать проекты для двусторонней печати.

### Требования к системе

- Microsoft Windows 8/8.1 (32- или 64-разрядная версия), Windows 7 (32- или 64-разрядная версия) с последними пакетами обновления
- Intel Core 2 Duo или AMD Athlon 64
- 2 ГБ оперативной памяти
- 1 ГБ свободного места на жестком диске (для установки без контента)
- Мышь, планшет или мультисенсорный монитор
- Разрешение экрана: 1280

×

768

- DVD-привод (требуется для установки коробочной версии)
- Microsoft Internet Explorer 8 (или более поздняя версия)
- Подключение к Интернету требуется для пользования услугами членства и подписки, установки обновлений, а также для доступа к онлайн-контенту и некоторым функциям, таким как QR-коды, и Контент-центр.

### Среди новых возможностей пакета появились такие, как:

- Поддержка дисплеев высокого разрешения.
- Генератор QR кодов. Можно также выбрать, какие сведения включить в QR-код, например, URL-адрес, адрес электронной почты, номер телефона, СМС, контактную информацию, календарное событие и географическое расположение. Кроме того, имеется возможность проверки QR-кода на предмет читаемости устройствами чтения QR-кодов, смартфонами и сканерами.
- Совместимость с множеством различных цифровых форматом файлов, например, ppt, raw, docx и др. Теперь можно импортировать файлы PDF, созданные в AutoCAD.
- Улучшенная трассировка растровых изображений в векторные.
- Улучшенный экран приветствия теперь оснащен вкладкой "Рабочее пространство", с помощью которой можно выбирать различные рабочие пространства, предназначенные для пользователей разного уровня, а также для решения определенных задач.
- Теперь можно встраивать шрифты при сохранении документов CorelDRAW. Это особенно полезно при отправке файла CorelDRAW в типографию, чтобы документ можно было просматривать и редактировать с обеспечением надлежащей точности.
- CorelDRAW X7 содержит новый инструмент Мастихин, который можно использовать для устранения неровных краев и уменьшения числа узлов на объектах кривой (сглаживания объектов). Можно управлять эффектом сглаживания путем изменения размера кончика кисти, скорости применения эффекта и силы нажима на цифровое перо или стилус.
- Строка состояния теперь содержит такие полезные сведения о выделенном объекте, как цвет, вид заливки и абриса, а также положение курсора. Строку состояния можно расположить в верхней части окна приложения, что облегчает просмотр информации о рисунке.

- Размер шрифта можно изменять, используя сочетания клавиш, а командам можно присваивать пользовательские значки.
- И многое другое.

## Интерфейс

При запуске CorelDRAW открывается окно рисования (рис. 1.1).

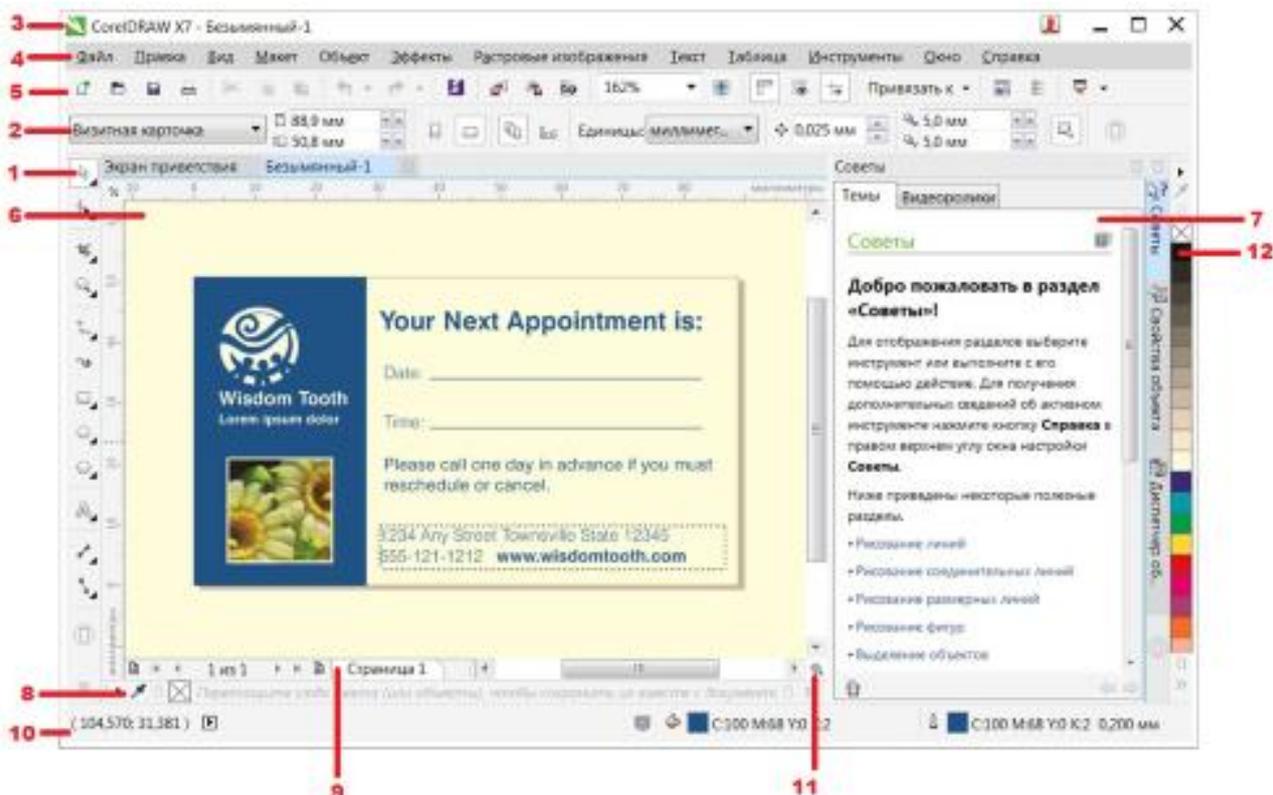
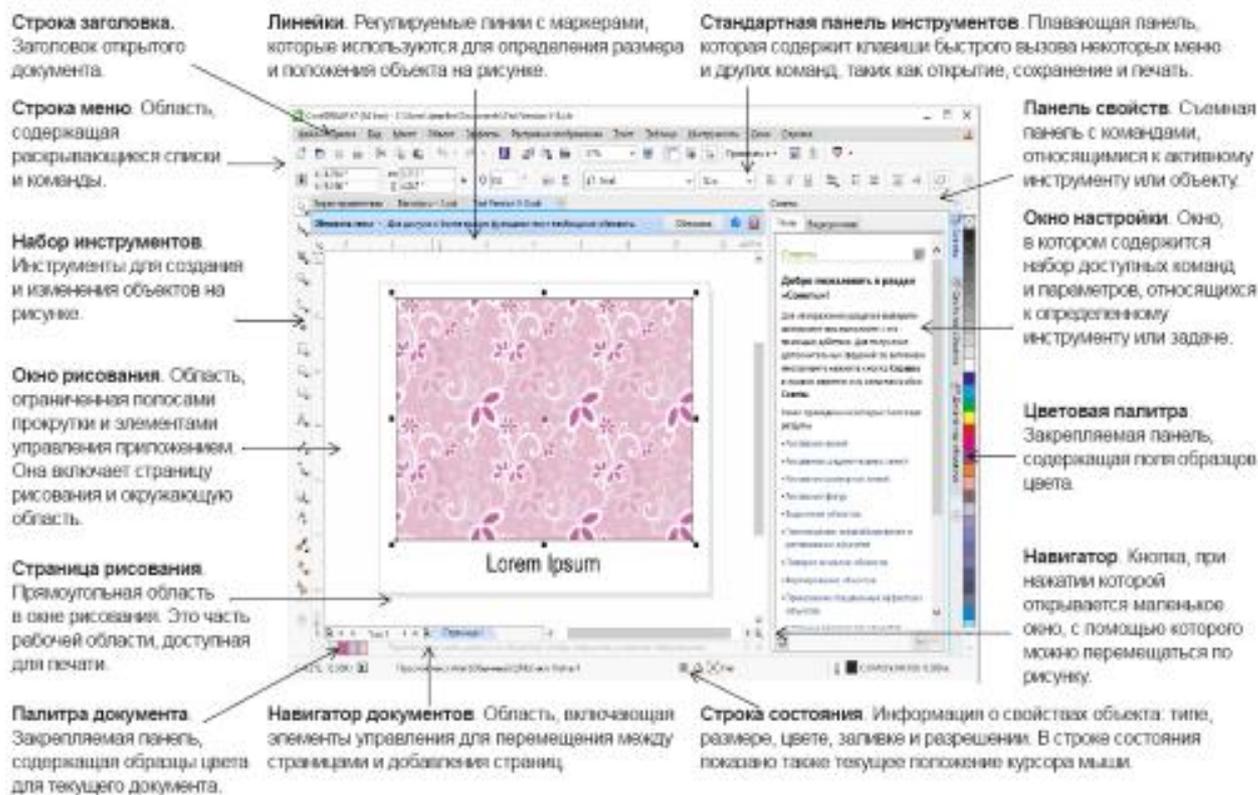


Рис. 1.1. Главное окно CorelDRAW X7

Здесь:

1. **Набор инструментов** - панель с инструментами для создания, заполнения и изменения объектов на рисунке
2. **Вкладка "Документ"**. Эта вкладка отображается для каждого открытого документа и позволяет быстро перемещаться между документами
3. **Строка заголовка** - область, в которой отображается название рисунка, выбранного в данный момент
4. **Строка меню** - область, в которой содержатся раскрывающиеся меню с наборами параметров
5. **Панель свойств** - панель с командами, относящимися к активному инструменту или объекту. Например, когда активен инструмент ввода текста, на панели свойств отображаются команды для создания и редактирования текста
6. **Окно рисования** - область за пределами страницы рисования, ограниченная полосами прокрутки и элементами управления приложением
7. **Окно настройки** - окно, в котором содержится набор доступных команд и параметров, относящихся к определенному инструменту или задаче
8. **Палитра документа** - панель, содержащая образцы цвета для текущего документа
9. **Навигатор документов** - область в левой нижней части окна приложения, в которой содержатся элементы управления для перехода между страницами и добавления страниц
10. **Строка состояния** - область в нижней части окна приложения, в которой содержатся данные о свойствах объекта, например, тип, размер, цвет, заливка и разрешение. В строке состояния показано также текущее положение курсора
11. **Навигатор** - кнопка в правом нижнем углу, при нажатии которой открывается маленькое окно, с помощью которого можно перемещаться по рисунку
12. **Цветовая палитра** - панель, содержащая поля образцов цвета

## Совет

Иногда полезно произвести сброс настроек рабочего пространства в CorelDRAW на состояние, которое разработчики программы считают оптимальным. Для того, чтобы сбросить настройки рабочего пространства в CorelDRAW, произведите следующие действия. Зажмите и удерживайте клавишу F8 на клавиатуре. Не отпуская зажатую клавишу F8, запустите CorelDRAW. Появится следующее сообщение (рис. 1.2). Щелкните "Да" и отпустите клавишу F8.

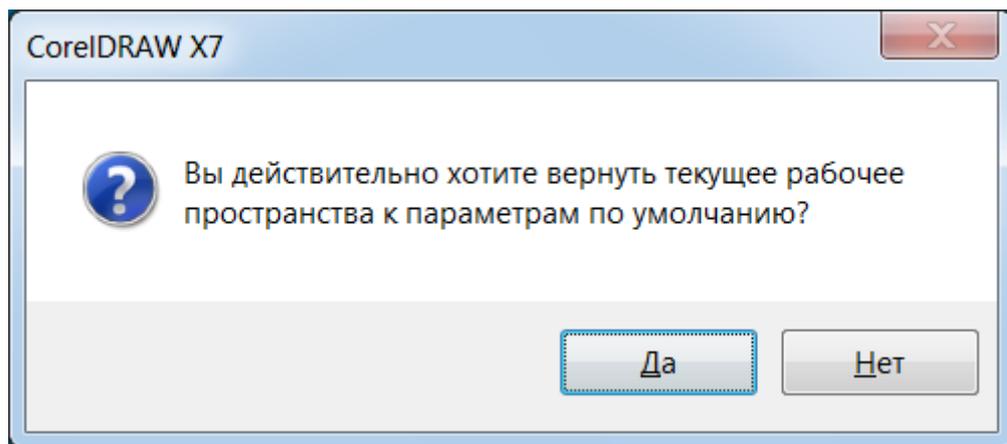


Рис. 1.2. Окно, предупреждающее о возвращении интерфейса к параметрам по умолчанию

# Инструменты CorelDRAW X7

Основные инструменты CorelDRAW X7 показаны на рис. 1.3).

## Набор инструментов CorelDRAW X7

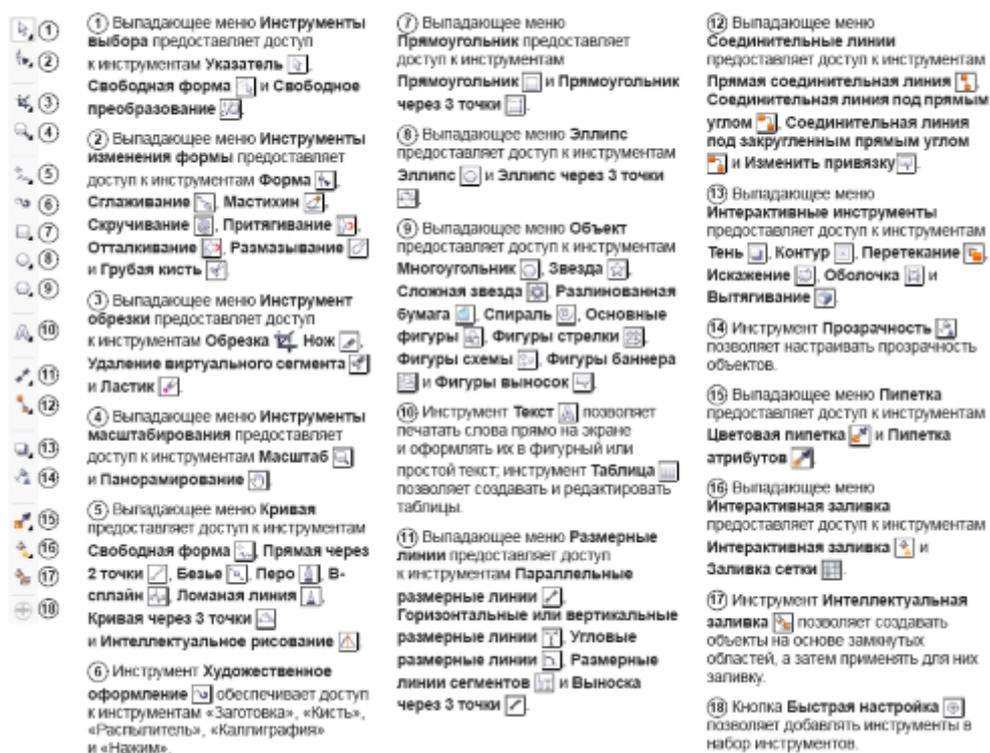


Рис. 1.3. Набор инструментов программы

## Панель инструментов

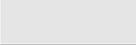
Стандартная панель инструментов, отображаемая по умолчанию, содержит кнопки и элементы управления быстрого вызова многих команд меню (рис. 1.4) и табл. 1.1).



Рис. 1.4. Стандартная панель инструментов (по умолчанию)

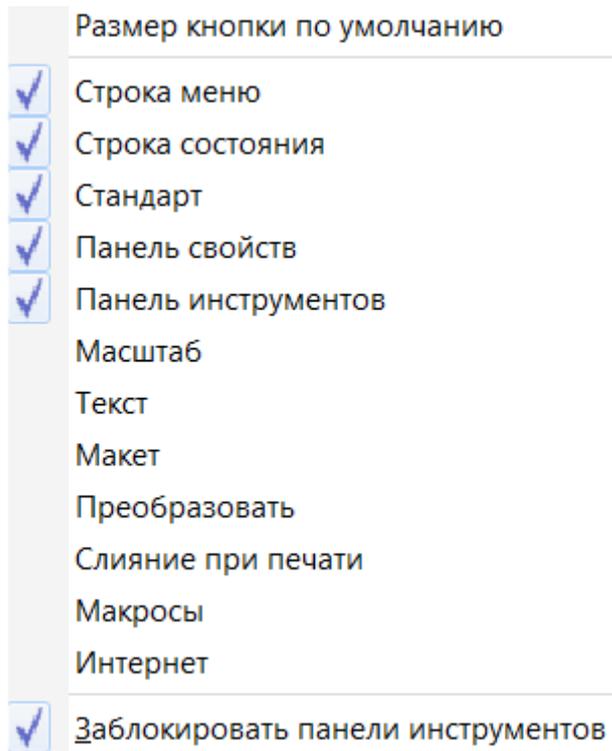
Таблица 1.1. Панель инструментов по умолчанию

Кнопка	Назначение
	Создание нового рисунка
	Открытие рисунка
	Сохранение рисунка

	Печать рисунка
	Вырезание выделенного объекта в буфер обмена
	Копирование выделенных объектов в буфер обмена
	Вставка содержимого буфера обмена в рисунок
	Отмена действия
	Восстановление отмененного действия
	Отображает окно настройки "Соединение" и позволяет выполнять поиск по содержимому, например, картинок, фотографий, шрифтов и др.
	Импорт рисунка
	Экспорт рисунка
	Опубликовать в PDF
	Установка уровня масштабирования
	Полноэкранный предварительный просмотр
	Показ или сокрытие линеек
	Показ или сокрытие сетки

	Показ или сокрытие направляющих
Привязать к ▾	Включение или отключение автоматического выравнивания для пикселей, сетки документа, базовой сетки, направляющих, объектов и страницы.
	Открытие экрана приветствия
	Открытие диалогового окна "Параметры"
	Запуск приложений Corel

Командой **Окно-Панели** можно вывести на экран другие панели инструментов, отличные от стандартной панели инструментов (рис. 1.5).



**Рис. 1.5.** Результат команды Окно-Панели

Здесь:

- **Текст** - содержит команды для форматирования и выравнивания текста
- **Масштаб** - содержит команды для увеличения и уменьшения масштаба страницы

- **Интернет** - содержит команды для инструментов, относящихся к Интернету, для создания ролловеров и публикации данных в Интернете
- **Слияние при печати** - содержит команды для таких элементов слияния при печати, объединяющих текст с рисунком, как создание и загрузка файлов данных, создание полей данных для текста переменных, а также вставка полей слияния при печати
- **Преобразовать** - содержит команды для наклона, поворота и зеркального отражения объектов
- **Макросы** - содержит команды для редактирования, тестирования и запуска макросов

## Набор инструментов

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

## Внимание

Маленькая раскрывающаяся стрелка в правом нижнем углу кнопки на панели инструментов обозначает выпадающее *меню*, показывающее *альтернативные* инструменты.

Ниже содержится описание инструментов, доступных в наборе инструментов программы CorelDRAW.

## Инструменты выбора



Инструмент **Выбор** (*Указатель*) позволяет выбрать, изменить размер, наклонить и повернуть объекты.



Инструмент **Свободный выбор** (Свободная форма) позволяет выбрать объекты с помощью рамки выделения свободной формы.



Инструмент **Свободное преобразование** позволяет преобразовывать *объект* с помощью инструментов Свободный поворот, Свободное угловое отражение, Свободное масштабирование и Свободный наклон.

## Инструменты изменения формы



Инструмент **Форма** позволяет изменять форму объектов.



Инструмент **Сглаживание** позволяет сглаживать изогнутые объекты для устранения неровных краев и уменьшения количества узлов.



Инструмент **Мастихин** позволяет создавать форму объекта путем перетаскивания расширений или создания отступов вдоль их контура.



Инструмент **Воронка** позволяет создавать эффекты завихрений путем перетаскивания вдоль границы объектов.



Инструмент **Притягивать** (Притягивание) позволяет создавать форму объектов путем притягивания узлов к курсору.



Инструмент **Отталкивать** (Отталкивание) позволяет создавать форму объектов путем отталкивания узлов от курсора.



Инструмент **Размазывающая кисть** (Размазывание) позволяет исказить векторный *объект* путем перетаскивания курсора вдоль его абриса.

 Инструмент **Грубая кисть** позволяет исказить абрис векторного объекта путем перетаскивания курсора вдоль абриса.

## Инструменты обрезки

 Инструмент **Обрезка** позволяет удалить ненужные области в объектах.

 Инструмент **Нож** позволяет разрезать объекты.

 Инструмент **Удаление** виртуального сегмента позволяет удалять части объектов, находящиеся между пересечениями.

 Инструмент **Ластик** позволяет удалять части рисунка.

### Пример 1.1. Инструменты Ластик и Нож

Если необходимо удалить лишние фрагменты объектов, то с этой задачей легко справится инструмент **Ластик** (рис. 1.6). Перед работой ластиком *объект* необходимо выделить. На **Панели свойств** можно задать размер Ластика и выбрать его форму (круг или квадрат).



Рис. 1.6. Пример работы инструментом Ластик

На рис. 1.7 *объект* разрезан инструментом **Нож**. Этот инструмент находится рядом с ластиком.

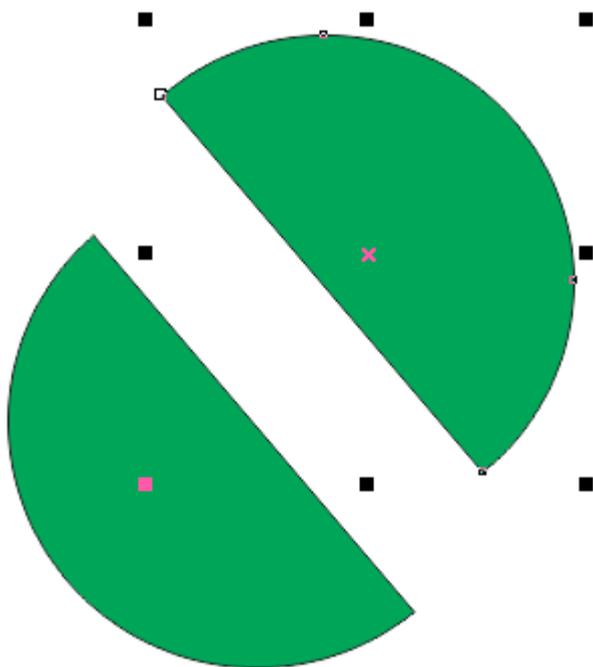


Рис. 1.7. Объект разрезан инструментом Нож

## Совет

Чтобы начать разрезание или разделение объекта, расположите инструмент **Нож** в той точке абриса объекта, где требуется начать разрез, и щелкните кнопкой мыши. Для создания свободной линии разреза перетащите *указатель* по нужной линии. Чтобы разрезать *объект* вдоль линии Безье, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните в том месте, где необходимо разместить первый узел, перетащите маркер управления в точку следующего узла и щелкните кнопкой мыши. Продолжайте щелкать кнопкой мыши для добавления к линии дополнительных прямолинейных сегментов. Чтобы добавить изогнутый сегмент, укажите точку размещения узла, а затем перетащите *указатель* для формирования кривой. Чтобы завершить операцию, поместите *указатель* в ту точку абриса объекта, которая должна быть конечной точкой разреза, и щелкните кнопкой мыши, когда значок инструмента Нож примет вертикальное положение.

## Инструменты масштаба



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



Инструмент **Панорама** позволяет задавать видимую часть рисунка в окне рисования.

## Инструменты кривой



Инструмент **Свободная форма** позволяет создавать *сегменты* и кривые, состоящие из одной линии.



Инструмент **Прямая через 2 точки** позволяет нарисовать *прямой* сегмент *прямой* через две точки.



Инструмент **Кривая Безье** позволяет рисовать кривые по одному сегменту.



Инструмент **Перо** позволяет рисовать кривые по одному сегменту.



Инструмент **В-сплайн** позволяет рисовать кривые, задавая *управляющие* точки. Эти точки формируют кривую, не разбивая ее на *сегменты*.



Инструмент **Ломаная линия** позволяет рисовать линии и кривые в режиме предварительного просмотра.



Инструмент **Кривая через 3 точки** позволяет рисовать кривую, которая определяется начальной, конечной и центральной точками.



Инструмент **Интеллектуальное рисование** используется для преобразования свободных мазков в основные фигуры и сглаженные кривые.

## Художественное оформление



Инструмент **Художественное оформление** обеспечивает *доступ* к инструментам Заготовка, Кисть, Распылитель, Каллиграфия и Нажим.

## Инструменты прямоугольника



Инструмент **Прямоугольник** позволяет рисовать прямоугольники и квадраты.



Инструмент **Прямоугольник через 3 точки** позволяет рисовать прямоугольники под углом.

## Инструменты эллипса

 Инструмент **Эллипс** позволяет рисовать эллипсы и окружности.

 Инструмент **Эллипс через 3 точки** позволяет рисовать эллипсы под углом.

## Инструменты объекта

 Инструмент **Многоугольник** позволяет рисовать симметричные многоугольники и звезды.

 Инструмент **Звезда** позволяет рисовать правильные звезды.

 Инструмент **Сложная звезда** позволяет рисовать сложные звезды, которые имеют пересекающиеся стороны.

 Инструмент **Разлинованная бумага** позволяет рисовать сетку из линий, как на разлинованной бумаге.

 Инструмент **Спираль** позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали.

 Инструмент **Основные фигуры** позволяет выбирать фигуры из списка, включая шестиконечную звезду, улыбающееся лицо и прямоугольный треугольник.

 Инструмент **Фигуры стрелки** позволяет рисовать стрелки различной формы, направления и с разным числом наконечников.

 Инструмент **Фигуры схемы** позволяет рисовать символы схемы.

 Инструмент **Фигуры баннера** позволяет рисовать лентовидные объекты и фигуры взрыва.

 Инструмент **Фигуры выноска** позволяет рисовать выноски и пометки.

## Инструменты для работы с текстом и таблицами

 Инструмент **Текст** позволяет вводить слова в виде фигурного или простого текста непосредственно на экране.

 Инструмент **Таблица** позволяет рисовать и изменять таблицы.

## Инструменты размера

 Инструмент **Параллельный размер** позволяет рисовать наклонные размерные линии.

 Инструмент **Размер** по горизонтали или по вертикали позволяет рисовать горизонтальные и вертикальные размерные линии.

 Инструмент **Угловой размер** позволяет рисовать угловые размерные линии.



Инструмент **Размеры сегментов** позволяет отображать *расстояние* между конечными узлами в одном или нескольких сегментах.



Инструмент **Выноска через 3 точки** позволяет нарисовать выноску с выносной линией из двух сегментов.

## Соединительные линии



Инструмент **Прямая соединительная линия** позволяет нарисовать прямую соединительную линию.



Инструмент **Соединительная линия под прямым углом** позволяет нарисовать соединительную линию под прямым углом.



Инструмент **Соединительная линия под закругленным прямым углом** позволяет нарисовать соединительную линию под закругленным прямым углом.



Инструмент **Изменить привязку** позволяет изменить точки привязки соединительной линии.

## Интерактивные инструменты



Инструмент **Тень** позволяет создать для объекта тень.



Инструмент **Контур** позволяет создать для объекта *контур*.



Инструмент **Перетекание** позволяет создавать перетекание двух объектов.



Инструмент **Искажение** позволяет применить для объекта искажение в виде сжатия и растяжения, застежки-молнии или кручения.



Инструмент **Оболочка** позволяет создавать форму объекта путем перетаскивания узлов оболочки.



Инструмент **Вытянуть** (Вытягивание) позволяет применить для объектов иллюзию глубины.

## Прозрачность



Инструмент **Прозрачность** позволяет применять для объектов прозрачность.

## Инструменты пипетки



Инструмент **Цветовая пипетка** позволяет выбрать и скопировать цвет из объекта в окно рисунка или на *рабочий стол*.



Инструмент **Пипетка атрибутов** позволяет выбрать и скопировать свойства объекта, например, толщину линии, размер и эффекты, в окне рисования.

## Инструменты интерактивной заливки



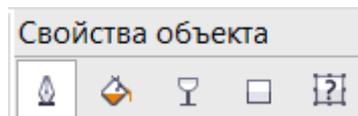
Инструмент **Заливка сетки** позволяет применить для объекта сетку.



Инструмент **Интеллектуальная заливка** позволяет создавать объекты на основе замкнутых областей, а затем применять для них заливку.

## Свойства объекта

На рис. 1.8 приведены инструменты свойств выделенного объекта, у нас это *прямоугольник*.



**Рис. 1.8.** Свойства объекта

На этом рисунке:



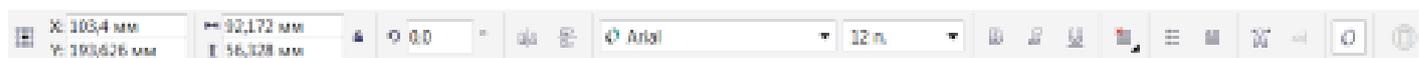
Инструмент **Абрис** обеспечивает быстрый *доступ* к элементам, например, диалоговому окну **Перо** абриса и диалоговому окну **Цвет абриса**.



Инструмент **Заливка** обеспечивает быстрый *доступ* к элементам, например, диалоговым окнам заливки.

## Панель свойств

На панели свойств (атрибутов) отображаются часто используемые функции, относящиеся к активному инструменту или выполняемой задаче. Хотя панель свойств и выглядит как *панель инструментов*, ее содержимое изменяется в зависимости от инструмента или задачи. Например, при выборе в наборе инструментов инструмента **Текст** на панели свойств отображаются команды, относящиеся к работе с текстом. На рис. 1.9 на панели свойств отображаются инструменты форматирования, выравнивания и редактирования текста.



**Рис. 1.9.** Панель свойств инструмента Текст

## Строка состояния

В строке состояния по умолчанию отображается *информация* о выбранных объектах, например, цвет, тип заливки, абрис, положение курсора, а также соответствующие команды. Кроме того, в строке состояния отображаются данные о цвете документа, такие как цветовой профиль документа и состояние цветопробы (рис. 1.10).



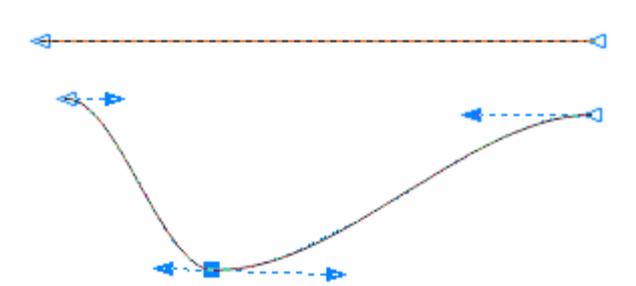
**Рис. 1.10.** Строка состояния для фигуры Звезда

## Объекты CoreDRAW

Все объекты в CoreDRAW можно разделить на растровые и *векторные*. Рассмотрим несколько примеров и начнем с основных понятий векторной графики.

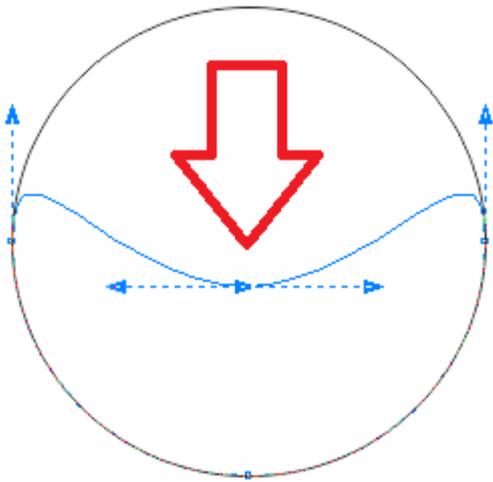
## Базовые понятия векторной графики

Как прямые, так и кривые редактируются инструментом **Форма** (F10) – рис. 1.11. Прямые линии редактируются переносом опорных точек (узлов). *Кривые Безье* могут редактироваться не только перемещением узлов, но и перемещением направляющих маркеров, задающих направление кривой.



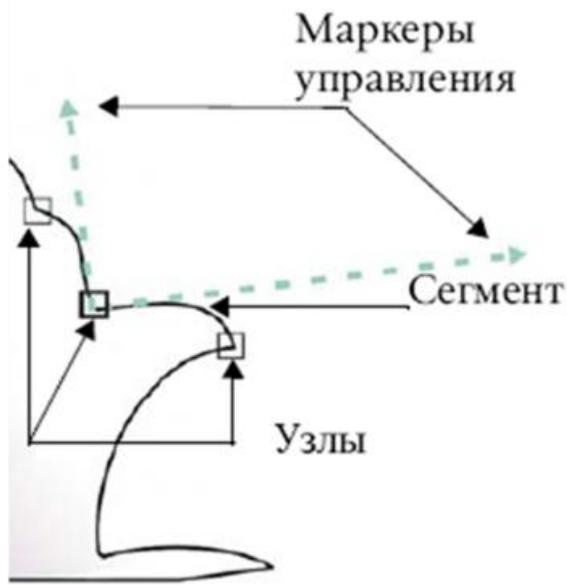
**Рис. 1.11.** Прямая (слева) и кривая Безье (справа)

Работа с кривыми - это основная *функция* программы CorelDRAW. Давайте для примера нарисуем какой-либо графический примитив, например, *окружность*. Для перевода его в кривые следует выбрать этот *объект* и нажать на комбинацию клавиш **Ctrl + Q**. Теперь *объект* представлен в виде кривых и его можно редактировать инструментом **Форма** (F10) – рис. 1.12.



**Рис. 1.12.** Пример изменения формы графического примитива, преобразованного в кривые линии

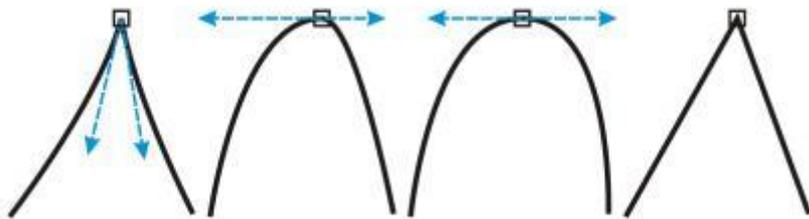
Основные элементы кривых приведены на рис. 1.13.



**Рис. 1.13.** Составляющие кривых в CorelDRAW

#### Типы узлов

Узлы на объекте кривой имеют четырех типов: с перегибом, сглаженные, симметричные и линейные (рис. 1.14).



**Рис. 1.14.** Слева направо: узел с перегибом, сглаженный, симметричный и узел линии (линейный)

Для работы с узлами выберите инструмент **Форма** (F10). На панели свойств этого инструмента вы увидите все типа узлов и инструменты (команды) для работы с узлами (рис. 1.15).

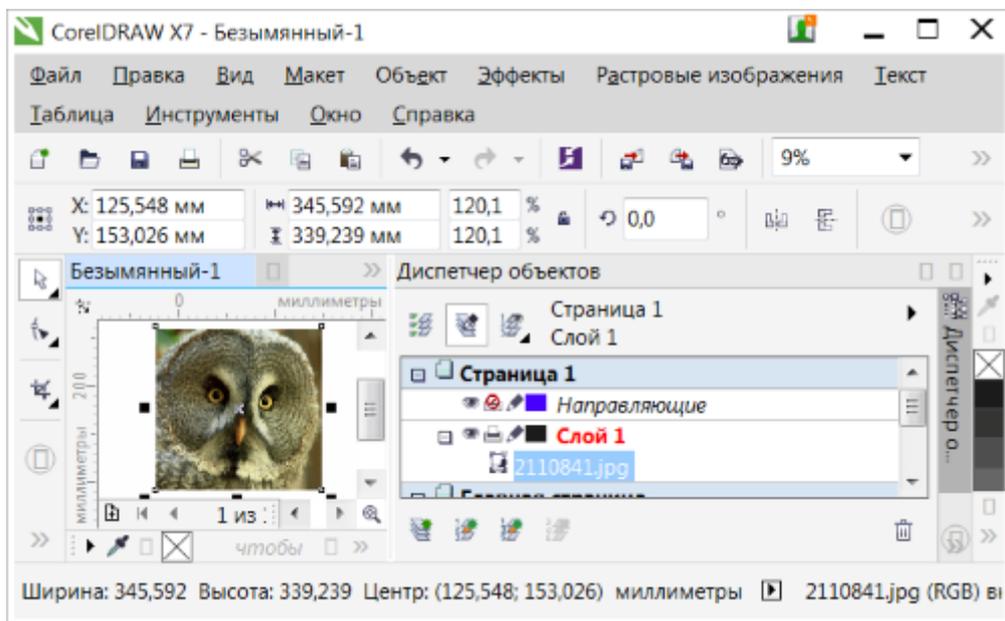


**Рис. 1.15.** Панель свойств при активном инструменте Форма. Стрелками показаны параметры настройки трансформации узлов

Итак, инструмент **Форма** (F10) позволяет перемещать узлы, масштабировать и поворачивать их, т.е. редактировать. Например, можно удалять лишние узлы, тем самым спрямить кривую. Для этого нужно выделить узел инструментом **Форма** и нажать клавишу **Delete** (или на Панели свойств нажать на значок "-"). Можно добавлять узлы, чтобы точнее строить кривую. *Двойной щелчок* на линии с активным инструментом **Форма** добавляет узел. Эта команда равноценна нажатию на значок "+" на Панели свойств инструмента **Форма**.

## Растровые изображения

CorelDRAW поддерживает множество различных графических форматов файлов. Для того, чтобы поместить растровое изображение в рабочее *пространство* программы, необходима команда **Файл-Импорт** (рис. 1.16).

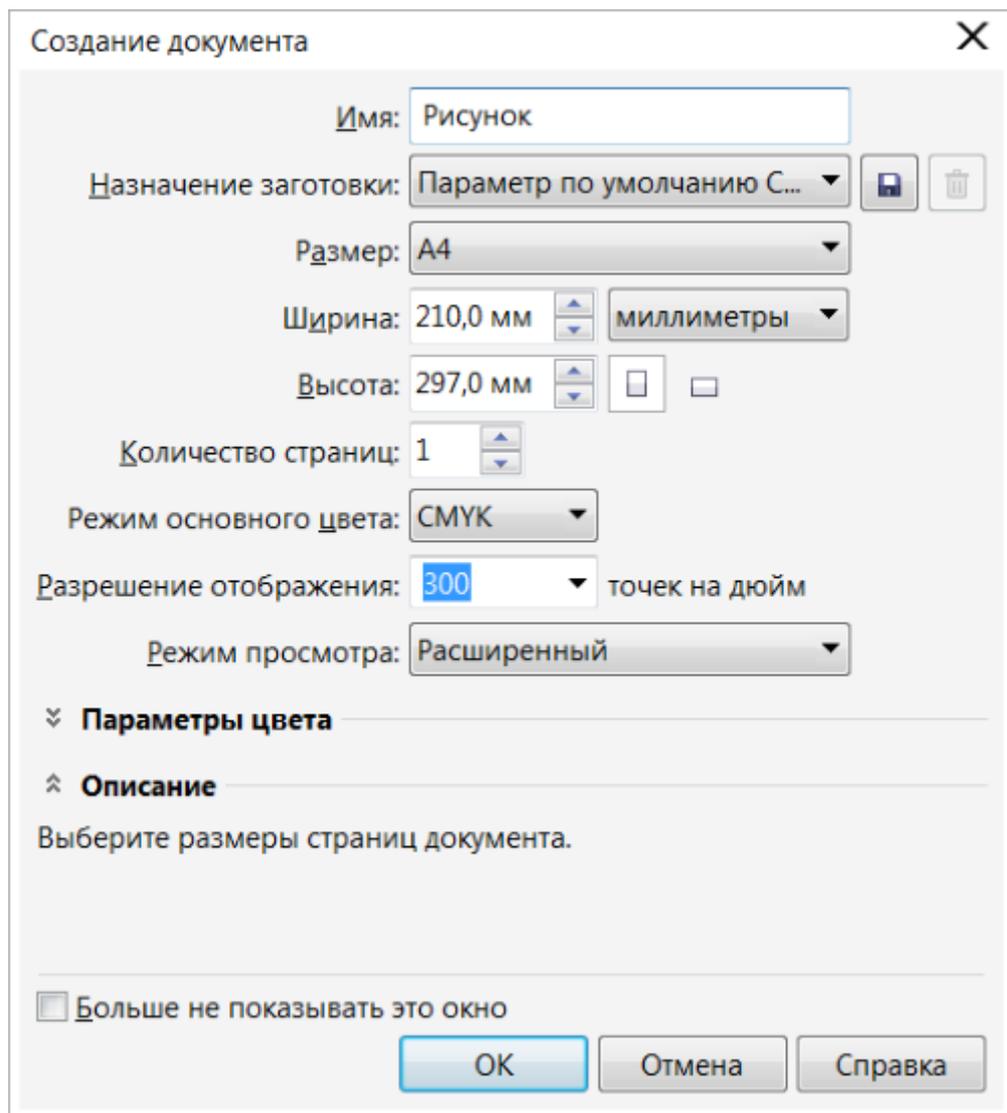


**Рис. 1.16.** Растровое изображение импортировано в программу

Возможности редактирования растровых изображений в CorelDRAW мы рассмотрим позднее.

## Создание нового рисунка

Запустите CorelDRAW и выполните команду **Создать** (рис. 1.17).



**Рис. 1.17.** Окно Создание документа

Введите *имя файла* в текстовое поле **Имя**. Из списка **Назначение заготовки** выберите назначение рисунка:

- **Параметр по умолчанию CorelDRAW** — применяются параметры CorelDRAW по умолчанию для создания графики, предназначенной для печати.
- **СМΥΚ по умолчанию** — применяются параметры для создания графики, предназначенной для коммерческой печати.
- **RGB по умолчанию** — применяются параметры для создания графики, предназначенной для печати на высококачественном принтере.
- **Веб** (Интернет) — применяются параметры для создания графики, предназначенной для использования в Интернете.
- **Настройка** (Пользовательский) — позволяет настроить параметры назначения для документа.

## Новый термин

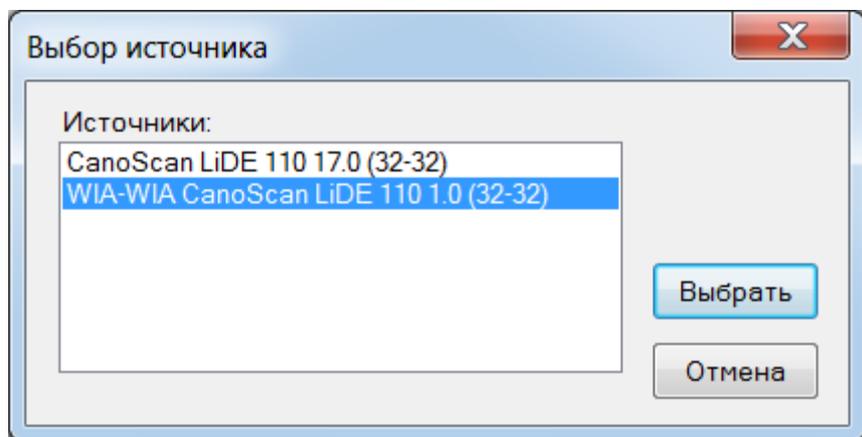
Модель цвета (*RGB, CMYK, HSB*) определяет СПОСОБ создания цвета на ПК. существуют три основные модели:

- **RGB (RED GREEN BLUE)**. Аддитивная модель, построена на основе смешения трех цветов - красный, зеленый, синий. В мониторе используется люминофор, который светится этими тремя цветами. Черный цвет в данной модели получается, когда интенсивность всех цветов равна 0, белый, - когда 255. Модель RGB дает 16,7 миллионов оттенков. Предназначена для изображений, полученных излучением света, например, на экране ПК. Модель применяют в Вебдизайне.
- **СМΥК (CYAN MAGENTA YELLOW BLACK)**. Субтрактивная модель. Построена на основе вычитания цветов. Модель предназначена для подготовки макетов к печати в типографии. Предназначена для изображений, полученных при отражении света, например, при печати на цветном принтере.
- **HSB (HUE цвет тона, SATURATION – насыщенность, BRIGHTNESS – яркость)**. С этой моделью работают программы, в дальнейшем преобразуя цвета в модель RGB. Удобна при редактировании рисунка, потому что при замене цвета не меняются, меняется насыщенность и яркость. Иначе говоря, эта модель аппаратно не зависима.

Выберите единицы измерения, например, **Миллиметры**. Выберите размер страницы для рисунка в списке **Размер** или введите значения в поля **Ширина** и **Высота**. Кнопками задайте ориентацию страницы: **Книжная** или **Альбомная**. Введите значение в поле счетчика **Количество страниц**. Выберите цветовой режим в списке **Режим основного цвета**. Выберите разрешение отображения в списке **Разрешение отображения**. Выберите режим предварительного просмотра в списке **Режим просмотра**. В области **Параметры цвета** выберите модуль управления цветом в списке **Профиль**. Выберите параметр в списке **Способ цветопередачи**. Нажмите ОК.

### Пример 1.2. Получение изображений сканером

CorelDRAW поддерживает сканеры, использующие стандартный *интерфейс* для загрузки изображений Microsoft *Windows Image Acquisition (WIA)*. Если сканер не поддерживает *WIA*, но имеет совместимый драйвер **TWAIN**, можно использовать этот драйвер для сканирования изображений в CorelDRAW. Для выполнения сканирования выполните команду **Файл-Получить изображение** и далее необходимо выбрать источник *WIA* — для сканера, который использует драйвер *WIA* или выбрать источник *TWAIN* — для сканера, который использует драйвер *TWAIN* (рис. 1.18).



**Рис. 1.18.** Окно выбора источника изображения

Выберите *сканер* в появившемся диалоговом окне и нажмите на кнопку **Выбрать**. Далее выберите команду **Файл-Получить изображение-Получить** (рис. 1.19).

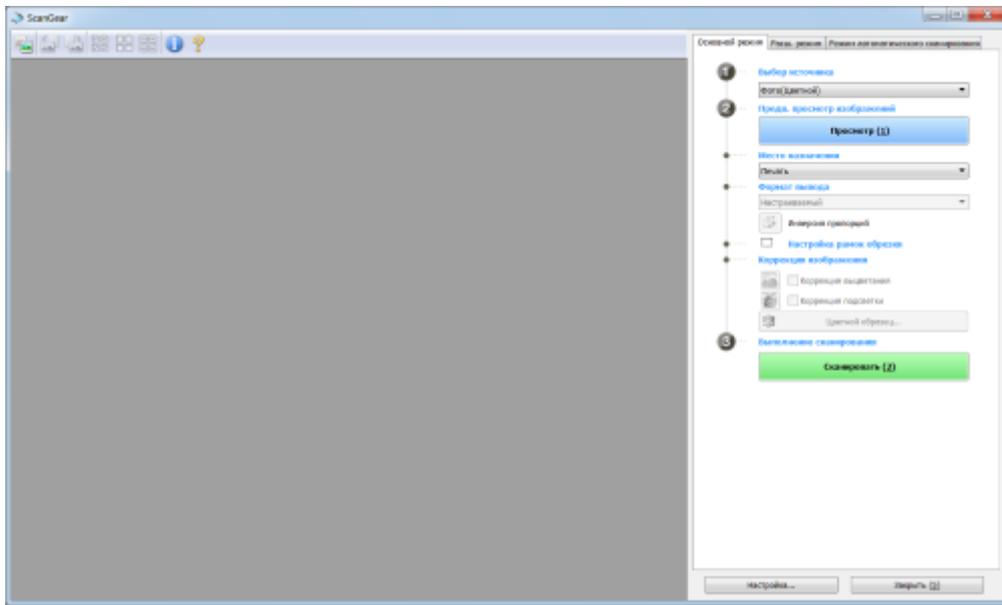


Рис. 1.19. Сканер готов к работе

Нажмите на кнопку **Сканирование** (рис. 1.20).

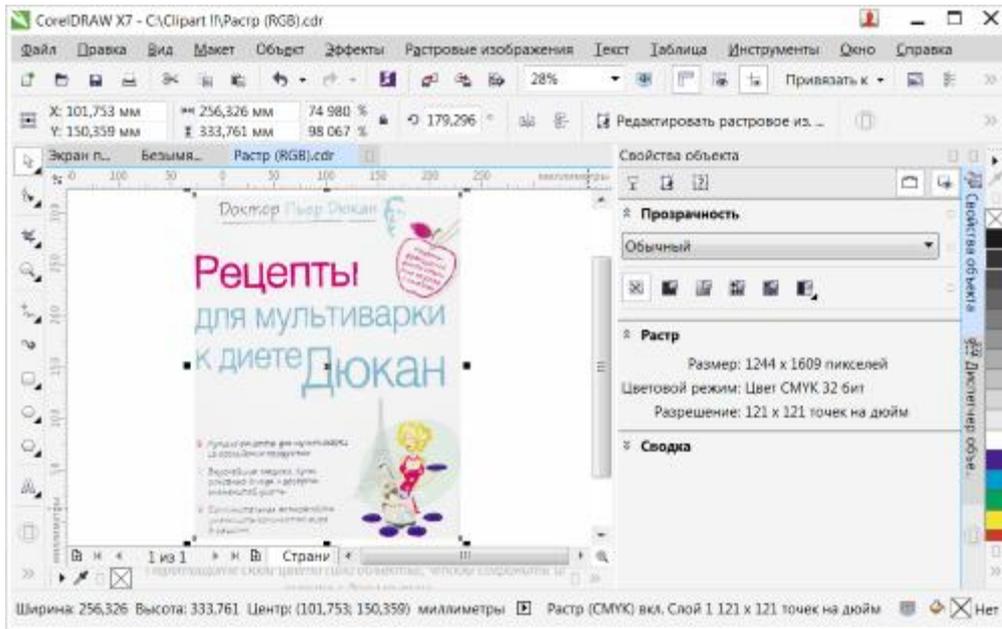


Рис. 1.20. Сканирование завершено

Полученное со сканера изображение можно трассировать из *меню Растровые изображения* или улучшить в Corel PHOTOPAINT.