

Федеральное агентство по образованию
АМУРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
ГОУВПО «АмГУ»

УТВЕРЖДАЮ

Зав. кафедрой «Дизайн»

_____ Е.Б. Коробий

« _____ » _____ 2007г.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДИЗАЙН

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКИЙ КОМПЛЕКС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

для специальности 070801 – «Декоративно-прикладное искусство»

Составитель: О.С. Шкиль

Благовещенск

2007 г.

Печатается по решению
редакционно-издательского совета
факультета прикладных искусств
Амурского государственного
университета

О.С. Шкиль

Учебно-методический комплекс по дисциплине «Компьютерный дизайн» для студентов очной формы обучения специальности 070801 «Декоративно-прикладное искусство». - Благовещенск: Амурский гос. ун-т, 2007. – 140 с.

Учебно-методические рекомендации ориентированы на оказание помощи студентам очной формы обучения по специальности «Декоративно-прикладное искусство» в освоении техники и методов графического программного обеспечения при создании объектов дизайн-проектирования средствами компьютерной графики.

СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	5
1. Программа дисциплины, соответствующая требованиям государственного образовательного стандарта.....	9
2. Рабочая программа дисциплины.....	10
2.1. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе.....	10
2.2. Содержание дисциплины.....	11
2.2.1. Федеральный компонент.....	11
2.2.2. Наименование тем, их содержание, объем в лабораторных часах.....	11
2.2.3. Перечень и темы промежуточных форм контроля знаний	12
2.2.4. Самостоятельная работа студентов	13
2.2.5. Зачет	13
2.3. Учебно-методические материалы по дисциплине.....	13
2.3.1. Перечень обязательной (основной) литературы.....	13
2.3.2. Перечень дополнительной литературы.....	14
3. График самостоятельной учебной работы студентов по дисциплине.....	15
4. Методические рекомендации и указания по проведению лабораторных занятий Список рекомендуемой литературы (основной и дополнительной).....	16
5. Комплекты заданий для лабораторных работ.....	112
6. Фонд тестовых и контрольных заданий для оценки качества знаний по дисциплине.....	130
6.1. Вопросы к контрольной работе по разделу «Графическая программа «Corel Draw»».....	130
6.2. Тесты по разделу «Графическая программа Adobe Photoshop».....	130

7. Контрольные вопросы к зачету.....	137
8. Учебно-методическая карта дисциплины.....	138

ВВЕДЕНИЕ

Почти с момента создания ЭВМ появилась и компьютерная графика, которая сейчас считается неотъемлемой частью мировой технологии. По началу это была лишь векторная графика – построение изображения с помощью так называемых «векторов» - функций, которые позволяют вычислить положение точки на экране или бумаге. Например, функция, графиком которой является круг, прямая линия или другие более сложные кривые. Совокупность таких «векторов» и есть векторное изображения.

С развитием компьютерной техники и технологий появилось множество способов постройки графических объектов. Но для начала, определимся с термином "графический объект". Это либо само графическое изображение или его часть. В зависимости от видов компьютерной графики под этим термином понимаются, как и пиксели или спрайты (в растровой графике), так и векторные объекты, такие как круг, квадрат, линия, кривая и т.д. (в векторной графике).

Векторная графика

Векторная графика описывает изображения с использованием прямых и изогнутых линий, называемых векторами, а также параметров, описывающих цвета и расположение. Например, изображение древесного листа описывается точками, через которые проходит линия, создавая тем самым контур листа. Цвет листа задается цветом контура и области внутри этого контура.

При редактировании элементов векторной графики Вы изменяете параметры прямых и изогнутых линий, описывающих форму этих элементов. Вы можете переносить элементы, менять их размер, форму и цвет, но это не отразится на качестве их визуального представления. Векторная графика не зависит от разрешения, т.е. может быть показана в разнообразных выходных устройствах с различным разрешением без потери качества.

Векторное представление заключается в описании элементов изображения математическими кривыми с указанием их цветов и заполняемости (вспомните, круг и окружность - разные фигуры). Красный эллипс на белом фоне будет описан всего двумя математическими формулами - прямоугольника и эллипса соответствующих цветов, размеров и местоположения. Очевидно, такое описание займет значительно меньше места, чем в первом случае. Еще одно преимущество - качественное масштабирование в любую сторону. Увеличение или уменьшение объектов производится увеличением или уменьшением соответствующих коэффициентов в математических формулах. К сожалению, векторный формат становится невыгодным при передаче изображений с большим количеством оттенков или мелких деталей (например, фотографий). Ведь каждый мельчайший блик в этом случае будет представляться не совокупностью одноцветных точек, а сложнейшей математической формулой или совокупностью графических примитивов, каждый из которых, является формулой. Это приводит к утяжелению файла. Кроме того, перевод изображения из растрового в векторный формат приводит к наследованию последним невозможности корректного масштабирования в большую сторону. От увеличения линейных размеров количество деталей или оттенков на единицу площади больше не становится. Это ограничение накладывалось разрешением вводных устройств (сканеров, цифровых фотокамер и др.).

Растровая графика

Растровая графика описывает изображения с использованием цветных точек, называемых пикселями, расположенных на сетке. Например, изображение древесного листа описывается конкретным расположением и цветом каждой точки сетки, что создает изображение примерно также, как в мозаике.

При редактировании растровой графики Вы редактируете пиксели, а не линии. Растровая графика зависит от разрешения, поскольку информация, описывающая изображение, прикреплена к сетке определенного размера.

При редактировании растровой графики, качество ее представления может измениться. В частности, изменение размеров растровой графики может привести к "разломачиванию" краев изображения, поскольку пиксели будут перераспределяться на сетке. Вывод растровой графики на устройства с более низким разрешением, чем разрешение самого изображения, понизит его качество.

Основой **растрового** представления графики является пиксель (точка) с указанием ее цвета. При описании, например, красного эллипса на белом фоне приходится указывать цвет каждой точки как эллипса, так и фона. Изображение представляется в виде большого количества точек – чем их больше, тем визуально качественнее изображение и больше размер файла. Т.е. одна и даже картинка может быть представлена с лучшим или худшим качеством в соответствии с количеством точек на единицу длины – разрешением (обычно, точек на дюйм или пикселей на дюйм).

Кроме того, качество характеризуется еще и количеством цветов и оттенков, которые может принимать каждая точка изображения. Чем большим количеством оттенков характеризуется изображения, тем большее количество разрядов требуется для их описания. Красный может быть цветом номер 001, а может и – 00000001. Таким образом, чем качественнее изображение, тем больше размер файла.

Растровое представление обычно используют для изображений фотографического типа с большим количеством деталей или оттенков. К сожалению, масштабирование таких картинок в любую сторону обычно ухудшает качество. При уменьшении количества точек теряются мелкие детали и деформируются надписи (правда, это может быть не так заметно при уменьшении визуальных размеров самой картинки – т.е. сохранении разрешения). Добавление пикселей приводит к ухудшению резкости и яркости изображения, т.к. новым точкам приходится давать оттенки, средние между двумя и более граничащими цветами. Распространены форматы .tif, .gif, .jpg, .png, .bmp, .psx и др.

Таким образом, выбор растрового или векторного формата зависит от целей и задач работы с изображением. Если нужна фотографическая точность цветопередачи, то предпочтительнее растр. Логотипы, схемы, элементы оформления удобнее представлять в векторном формате. Понятно, что и в растровом и в векторном представлении графика (как и текст) выводятся на экран монитора или печатное устройство в виде совокупности точек.

1. ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ, СООТВЕТСТВУЮЩАЯ ТРЕБОВАНИЯМ ГОСУДАРСТВЕННОГО ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО СТАНДАРТА

Компьютерная графика – один из современных способов разработки и подачи дизайнерской идеи.

В ходе изучения курса «Компьютерный дизайн» студенты обучаются технике и методам использования графического программного обеспечения, учатся раскрывать художественный замысел создаваемого объекта средствами компьютерной графики, получают профессиональные навыки работы с разнообразными графическими пакетами (работа с векторными изображениями, получение и обработка растровых изображений).

2. РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Курс	4
Семестр	7
Лабораторные занятия	36 (час.)
Зачет	7 (семестр)
Самостоятельная работа	14 (час.)
Всего часов	50 (час)

2.1. Цели и задачи дисциплины, ее место в учебном процессе

2.1.1. Цель преподавания дисциплины

Программа курса «Компьютерный дизайн» составлена в соответствии с требованиями государственного образовательного стандарта высшего профессионального образования.

Курс «Компьютерный дизайн» ставит своей целью развивать образное и пространственное мышление, творческие способности студентов, их технические навыки, изобретательность, способность к самостоятельному пополнению знаний и повышению уровня профессиональной подготовки в работе с современным графическим программным обеспечением.

Основные цели дисциплины «Компьютерный дизайн» - освещение прогрессивных существующих и перспективных методов проектирования элементов предметной среды, демонстрация возможностей компьютерной графики для выполнения дизайнерских работ: освоение студентами современных графических редакторов и специализированных компьютерных программ.

2.1.2. Задачи дисциплины

Изучение курса базируется на знаниях по информатике, черчению и рисованию, полученных в рамках среднего или средне-профессионального образования, а также сведениях полученных в курсах начертательной геометрии, рисунка, живописи, проектной графики.

Задача курса состоит в обучении студентов технике и методам использования графического программного обеспечения, научить их раскрывать художественный замысел средствами компьютерной графики, ориентация студентов в компьютерных программах и умение грамотно выполнять задачу с точки зрения дизайна.

По окончании курса студенты должны:

- овладеть основами современных графических программных обеспечений;
- иметь представление о компьютерных программах в этой области;
- овладеть основами программы (предложенной к изучению);
- уметь самостоятельно работать в данном редакторе.

2.2. Содержание дисциплины

2.2.1. Федеральный компонент

Курс «Компьютерный дизайн» является дисциплиной по выбору национально-регионального компонента цикла специальных дисциплин.

2.2.2. Лабораторные занятия, их наименование и объем в часах

4 курс, 7 семестр

N п/п	Содержание лабораторных занятий	кол-во часов
	РАЗДЕЛ: Графическая программа Corel Draw	
1	Интерфейс и основные возможности Corel Draw. Создание простых объектов с помощью инструментов: 1. Интерфейс и основные возможности Corel Draw. 2. Создание простых объектов с помощью инструментов Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник. 3. Работа с инструментом Указатель, стрелка. 4. Создание спиралей.	2
2	Инструменты группы Свободное рисование. Работа с инструментами группы Форма: 1. Инструмент Миллиметровка. 2. Инструменты группы Свободное рисование: форма; нож; ластик. 3. Свободное преобразование. 4. Кривая Безье.	4

	5. Инструмент Художественные средства (кисть, распылитель)	
3	Объекты. Формы объектов. Работа с текстом: 1. Объекты. Форма объектов. Комбинирование. 2. Создание новых форм объектов. 3. Работа с текстом.	4
4	Заливка объектов. Инструменты Пипетка и Лейка. Интерактивные инструменты: 1. Заливка объектов. 2. Инструменты Пипетка и Лейка. 3. Интерактивные инструменты.	4
5	Создание логотипа и визитки средствами Corel Draw	2
	Раздел: Графическая программа Adobe PhotoShop	
6	Adobe PhotoShop: Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов. Главное меню: 1. Интерфейс и основные возможности. 2. Панель инструментов. 3. Главное меню	2
7	Подменю Окно. Палитра History. Выделения и операции над ними:	2
8	Заливка и работа с цветом. Пути (контуры)	2
9	Каналы	4
10	Работа со слоями	4
11	Разработка макета буклета средствами Adobe PhotoShop	3
12	Разработка макета плаката средствами Adobe PhotoShop и Corel Draw	3
ИТОГО:		36

2.2.3. Перечень и промежуточных форм контроля знаний

Текущий контроль знаний проводится в рамках лабораторных работ.

Итоговый контроль проводится в виде зачета в 7 семестре.

ВИД КОНТРОЛЯ	УЧЕБНАЯ НЕДЕЛЯ
7 СЕМЕСТР (18 НЕДЕЛЬ)	
1. Текущий просмотр работ	4 неделя
2. Текущий просмотр работ	8 неделя
3. Текущий просмотр работ	12 неделя
4. Текущий просмотр работ	16 неделя
5. Итоговый просмотр работ	18 неделя

2.2.4. Самостоятельная работа студентов

За весь период обучения предусмотрено 14 часов самостоятельной работы, во время которых студенты заканчивают работы, начатые на лабораторных занятиях, поскольку на завершение работы требуется еще некоторое количество времени.

Выполнение данного вида работ контролируется преподавателем путем текущего просмотра по заранее составленному графику. Преподавателем проводится анализ каждой выполненной работы, разбираются возможные ошибки, даются рекомендации к их исправлению.

2.2.5. Зачет

По окончании 7 семестра студенты сдают зачет в виде просмотра графических работ, а также в процессе учебы сдают задания, полученные и выполненные на лабораторных занятиях.

«Зачтено» - умение самостоятельно работать в графическом редакторе, своевременно выполненные упражнения в течение семестра, наличие графической части.

«Не зачет» - незнание программы, выполнение графической части в неполном объеме, отсутствие графической части.

2.3. Учебно-методические материалы по дисциплине

2.3.1. Перечень обязательной (основной) литературы

1. Мак-Клелланд, Дик. M15 Photosyop 7. Библия пользователя. : Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 928 с.: ил. – Парал. Тит. англ.
2. Божко Аркадий Николаевич Photoshop CS: учеб. пособие/ А.Н.Божко. - М.: Кудиц-Образ, 2004.- 619 с.
3. Миронов Дмитрий Фелексович, Компьютерная графика в дизайне: Учеб./ Д.Ф.Миронов. - СПб.: - 2004 - 216 с.
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учеб. – СПб.: Питер, 2004
5. Миронов Д.Ф. Corel Draw 10. Учебное пособие и практикум. – СПб.: Питер, 2001.

6. Аксенова К.А. Реклама и рекламная деятельность: Учебник для вузов. – М.: Приор-издат, 2005. – 96 с.

2.3.2. Перечень дополнительной литературы:

1. Ж-л "КомпьюАрт".
2. Ж-л "САПР и графика".
3. Федько В.П., Федько Н.Г., Шапор О.А. Основы маркетинга. Серия «Учебники, учебные пособия». Ростов н/Д: Феникс, 2001.
4. Чармэсон Г. Торговая марка: как создать имя, которое принесет миллионы. СПб: Изд-во "Питер", 1999.
5. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы. М.: ИНФРА-М, 2000.

3. ГРАФИК САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ СТУДЕНТОВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

За весь период обучения предусмотрено 14 часов самостоятельной работы, во время которых студенты заканчивают работы, начатые на лабораторных занятиях, поскольку на завершение работы требуется еще некоторое количество времени.

Выполнение данного вида работ контролируется преподавателем путем текущего просмотра по заранее составленному графику. Преподавателем проводится анализ каждой выполненной работы, разбираются возможные ошибки, даются рекомендации к их исправлению.

График самостоятельной работы студентов

Номер недели	Номер темы	Самостоятельная работа студентов		
		Задание для самостоятельного выполнения	Часы	Форма контроля
4	1	Создание логотипа средствами Corel Draw	2	Текущий просмотр работ
6	2	Создание шаров в Corel Draw	2	Текущий просмотр работ
8	3	Создание визитки средствами Corel Draw	2	Текущий просмотр работ
10	4	Создание эффекта «Золото», «Лед», «Мириады звезд»б «Молния», «Пламенные слова», «Вдавленный и объемный текст» средствами Photoshop	2	Текущий просмотр работ
14	5	Создание эффекта «Водные глади», «Каменные буквы», «Фигурная деревянная рамка» средствами Photoshop	2	Текущий просмотр работ
16	6	Создание объемных изображений	2	Текущий просмотр работ
18	7	Оформление фотографий	2	Итоговый просмотр
		ИТОГО	14	

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И УКАЗАНИЯ ПО ПРОВЕДЕНИЮ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ. СПИСОК РЕКОМЕНДУЕМОЙ ЛИТЕРАТУРЫ (ОСНОВНОЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ).

РАЗДЕЛ: ГРАФИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА Corel Draw

Тема 1: Интерфейс и основные возможности Corel Draw. Создание простых объектов с помощью инструментов

Цель: знакомство с Интерфейсом и основными возможностями Corel Draw, создание простых объектов с помощью инструментов Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник.

Вопросы для обсуждения:

1. Интерфейс и основные возможности Corel Draw.
2. Создание простых объектов с помощью инструментов Прямоугольник.
3. Работа с инструментом Указатель, стрелка.
4. Заливка цветом.
5. Форма прямоугольника.
6. Создание простых объектов с помощью инструментов Эллипс, Многоугольник.
7. Создание спиралей.

1. Интерфейс и основные возможности Corel Draw

Corel Draw — один из мощнейших пакетов, предназначенных для создания векторной графики. Он обладает многими достоинствами и рядом недостатков, к которым вполне можно притерпеться (идеальных программ нет), и даже, если со временем по какой-то причине, вы перейдете на использование другой системы, основные принципы работы останутся неизменны.

Интерфейс

После запуска программы мы видим окошко-заставку, которая позволяет нам выбрать одно из нескольких действий — создание нового

рисунка, открытие последнего редактируемого рисунка, открытие рисунка, создание рисунка по одному из установленных шаблонов, запуск помощника и т.д. Эта заставка предназначена исключительно для нашего удобства, но если вы не считаете ее очень удобной, то отключением галочки внизу окошка вы можете предотвратить ее появление при последующих запусках.

Итак, программа запущена, новый документ создан (либо из заставки, либо путем нажатия пиктограммы на панели инструментов).

В центре открывшегося окна мы видим чистый лист бумаги — рабочую область. Как правило, это лист формата А4, так как большинство принтеров работают именно с этим форматом. При желании формат макета можно изменить. Одно из достоинств **Corel Draw** — огромный размер предельного рабочего поля (145x145 м).

Слева от рабочей области находится «ящик» с инструментами. Для того чтобы выбрать какой-либо инструмент, следует «кликнуть» на него мышкой. Каждому инструменту соответствует своя так называемая «панель свойств», с помощью которой можно задать дополнительные свойства инструмента. Так, например, при выборе инструмента Text (Текст) на панели свойств появляется окно выбора гарнитуры и размера шрифтов, а при выборе Polygon Tool (Многоугольник) нам предоставляется возможность задать требуемое количество углов. На некоторых пиктограммах в правом нижнем углу есть маленький черный треугольник. Щелкните на него - и появится еще несколько инструментов, предоставляющих дополнительные возможности.

Основное меню

Строка основного меню располагается в верхней части окна, под строкой заголовка. Этот элемент окна программы, в отличие от панелей, имеет фиксированное положение и не может быть произвольно перемещен в другое место. Основное меню исходно содержит 11 пунктов, с соответствующими подменю. Можно дополнить основное меню собственными наборами команд.

Если щелкнуть на любой из пунктов основного меню, раскроется список команд, соответствующий данному пункту (это можно сделать мышью). Например, если щелкнуть на меню Effects (Эффекты), окажутся доступными для выбора все команды создания специальных эффектов. Выбор из меню производится либо щелчком мыши, либо курсорными клавишами и Enter, либо нажатием клавиши, соответствующей подчеркнутому символу команды. Например, если требуется раскрыть окно диалога Layers Manager (Диспетчер слоев), можно щелкнуть кнопкой мыши на название меню Layout (Макет), а затем нажать клавишу L (правда, горячие клавиши есть не для всех команд меню).

Панели инструментов

Стандартная панель инструментов располагается непосредственно под главным меню и включает в свой состав кнопки, обеспечивающие удобный и быстрый доступ к основным, базовым функциям **Corel Draw**. Если задержать на некоторое время указатель мыши, установленный на какой-либо из кнопок панели инструментов, рядом с указателем появится всплывающая подсказка (Tool Tip) с названием инструментальной кнопки. Дополнительная информация о функции, выполняемой с помощью данной кнопки, появляется при этом в строке состояния в нижней части экрана.

В центре панели находятся два выпадающих списка: View Quality (Качество показа) и Zoom (Масштаб).

View Quality (Качество показа) позволяет настроить требуемый уровень качества отображения объектов в активном окне документа (всего имеется пять уровней качества):

- Simple Wireframe (*Простой каркас*). Показывать только каркасы базовых объектов рисунка. Не отображаются цветовые заливки, различные эффекты. Растровые изображения демонстрируются в монохромном варианте (градациями серого). Само качество картинки при этом не ухудшается, а примененные эффекты не пропадают;

- Wireframe (*Каркас*). В этом режиме не показываются цветные заливки объектов, но отображаются эффекты экструзии, ореолы и т.д. Растровые изображения отображаются градациями серого;

- Draft (*Эскиз*). В этом режиме показываются однородные цветные заливки, текстурные и растровые заливки низкого разрешения. Заливки высокого разрешения, узорные и градиентные заливки показываются упрощенно, эффекты линз заменяются однородными заливками. Содержимое фигурных обрезок скрывается от показа;

- Normal (*Нормальный*). В этом режиме отображаются все типы заливок, все объекты и растровые изображения высокого разрешения;

- Enhanced (*Улучшенный*). Режим для просмотра изображений повышенного качества. Режим качества показа Улучшенный доступен только в режиме экрана с глубиной цвета от 256 цветов. Чтобы разрешить использование этого режима, выберите команду Tool/Option (Сервис/Параметры), щелкните на вкладке Display (Дисплей) и установите флажок Use Enhanced View (Использовать улучшенный показ).

Zoom (Масштаб) позволяет выбирать один из 12 уровней масштабирования рисунка в окне документа:

- To Page (Страница целиком) - уместить страницу в пределах окна программы (за счет уменьшения);
- To Width (По ширине) - изображение должно уместиться по ширине, а высота выбирается пропорционально;
- To Height (По высоте) - изображение должно уместиться по высоте, ширина выбирается пропорционально;
- To Selected (Только выделенные объекты) - режим обязательной видимости только выделенных объектов с максимально возможным увеличением;
- To Fit (Все объекты) - уместить все объекты в пределах окна за счет уменьшения. Пустые области листа не показываются;
- 10%, 25%, 50%, 75%, 100%, 200%, 400% - масштабирование относительно исходного (100%) размера.

Перечислим кнопки стандартной панели инструментов, устанавливаемые по умолчанию, в порядке их расположения слева направо с пояснениями функционального назначения каждой из них:

New (Создать). Создает новый графический документ;

Open (Открыть). Открывает файл с графическим документом;

Save (Сохранить). Сохраняет активный документ в файле. Если файл до этого не сохранялся, появляется окно диалога Save as (Сохранить как);

Print (Печать). Вызывает окно диалога Print (Печать);

Cut (Удалить в буфер). Удаляет выделенный объект с экрана и помещает его в буфер обмена;

Copy (Копировать). Помещает копию выделенных объектов в буфер обмена;

Paste (Вставить). Вставляет содержимое буфера обмена в рисунок Corel Draw;

Undo (Отменить). Отменяет последнюю операцию. **Redo (Повторить).** Отменяет действие последней отмены. **Import (Импорт).** Вызывает окно диалога Import (Импорт). **Export (Экспорт).** Вызывает окно диалога Export (Экспорт);

View Quality (Качество показа). Раскрывающийся список уровней качества показа отображения объектов в активном окне документа;

Zoom (Масштаб). Раскрывающийся список уровней масштаба рисунка (см. описание в тексте главы)/

Контекстное меню и панель свойств

В зависимости от ситуации, состав действий, которые можно выбрать из контекстного меню (вызываемого правой кнопкой мыши или кнопкой «контекстное меню» на клавиатуре), меняется. Под ситуацией понимается в первую очередь, находятся ли в фокусе (выделены ли) какие-либо объекты на экране или их группы, и наведен ли на них курсор.

Если курсор мыши наведен на меню или панели инструментов, выпадающее меню позволяет настраивать видимость панелей инструментов программы.

Панель свойств (Property Bar) - контекстно-зависима. Состав и назначение инструментальных средств панели свойств меняется в зависимости от того, какая команда или кнопка стандартной панели инструментов выбрана, а также от того, какой объект выделен на странице документа. Панель свойств обычно располагается под стандартной панелью инструментов.

Например, если у нас текущим объектом является собственно лист, панель свойств позволяет изменить его формат {или непосредственно размер) и ряд других настроек. Если же текущим объектом является, например, прямоугольник, то через панель свойств можно работать уже с его размерами и иными параметрами.

2. Создание простых объектов с помощью инструментов

Прямоугольник

Создание прямоугольника

Выберите (щелкнув мышкой) инструмент с прямоугольником на панели инструментов Rectangle Tool (Прямоугольник). Курсор мыши при этом преобразуется в соответствующий выбранному инструменту. Поместите курсор в угол будущего прямоугольника, нажмите левую кнопку мыши, и, удерживая ее, переместите курсор в противоположный угол (прямоугольника). Если при создании прямоугольника удерживать клавишу Ctrl, то прямоугольник получится равносторонним (т.е. квадрат), а если Shift, то прямоугольник будет «рисоваться» не из угла, как обычно, а из центра (т.е. первое нажатие кнопки мыши определяет центр фигуры).

Задание. *Нарисуйте прямоугольник.* На листе появился прямоугольник, окруженный черными квадратными маркерами. Это есть

признак того, что данный объект выделен, т.е. изменения, которые мы произведем, будут применены к данному объекту (рис. 1).

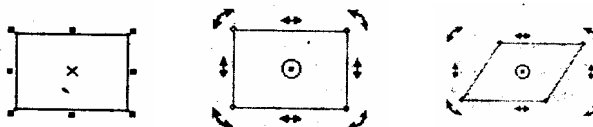


Рисунок 1 – Создание прямоугольника

Методические рекомендации: Двойной щелчок на пиктограмму Прямоугольник позволяет создать прямоугольник по размеру листа в рабочей области, т.е., если мы используем лист формата А4, то созданный таким образом прямоугольник будет иметь размеры 210X297 мм.

3. Работа с инструментом Указатель, стрелка

Инструмент Стрелка предназначен для выделения, перемещения объектов, а также для элементарных преобразований, таких как снос и вращение.

Рассмотрим действия, выполняемые с помощью инструмента Стрелка на примере созданного нами прямоугольника. Выделите объект. При наведении курсора на центр объекта (отмеченный крестиком) курсор меняет вид на четырехугольную стрелку — это символ перемещения, следовательно, нажав кнопку мыши и удерживая ее, мы можем «перетащить» объект в другое место. Наведя мышью на черные квадратные маркеры, мы можем изменить размер объекта, причем, угловые маркеры отвечают за пропорциональное увеличение или уменьшение, а с помощью боковых или верхнего и нижнего мы можем растянуть объект по горизонтали или по вертикали соответственно.

Если нажать на выделенный объект еще раз, то вид маркеров, равно как и их свойства и значение, изменятся. Теперь боковые (и верхний с нижним) маркеры отвечают за снос объекта - например, если нужно сделать из прямоугольника параллелограмм. Угловые же стрелочки предназначены для вращения объекта вокруг центра вращения, обозначенного кружком с точкой

(при необходимости центр вращения можно переместить в любое другое место путем перетаскивания его).

Задание. *Преобразуйте прямоугольник следующим образом с помощью инструмента Стрелка (рис. 2).*



Рисунок 2 – Преобразование прямоугольника

Методические рекомендации: Двойной щелчок на пиктограмму Tool (Указатель) позволяет выделить все объекты, находящиеся в рабочей области.

4. Заливка цветом

Справа от рабочей области находится палитра основных цветов, которые мы можем выбрать для изменения цвета заливки или абриса (контура) выделенного объекта. Таким образом, для того, чтобы сделать наш созданный прямоугольник желтым с фиолетовым контуром, щелкните на желтый цвет в палитре левой кнопкой мыши, а на фиолетовый - правой.

Задание. *Поэкспериментируйте с изменением заливки и абриса прямоугольника.* Помните, что щелчок левой кнопкой мыши на палитре задает цвет заливки, а правой — абриса объекта.

Методические рекомендации: Если, нажав левую кнопку мыши, немного задержать ее, то высветится дополнительное окошко, в котором можно выбрать цвет, близкий к исходному, но потеплее, или же, наоборот, похолоднее.

5. Форма прямоугольника

Как уже говорилось выше, каждому инструменту соответствует своя панель свойств, расположенная ниже стандартной панели инструментов и строки меню.

Панель свойств прямоугольника позволяет задать:

- точные координаты положения центра фигуры в рабочей области;
- точные линейные размеры (длину и ширину) прямоугольника и их масштаб (в том числе непропорциональный);
- точный угол поворота объекта (в градусах);
- процент скругления углов прямоугольника (всех вместе или каждого в отдельности).

Положение объекта (ов). Найдите на панели свойств два окошечка с надписями «X» и «Y». «X» характеризует положение объектов по горизонтали, «Y», соответственно, по вертикали. Если установить в обоих окошках «0», то центр объекта расположится в левом нижнем углу листа, следовательно, там и находится точка отсчета координат. Если выделено несколько объектов (несгруппированных), то центр каждого из объектов установится в заданной (одной) точке.

Задание. *Расположите наш прямоугольник строго в центре листа.*

Примечание: *лист формата А4 имеет размеры 210*297 мм.*

Методические рекомендации: Если в вашей версии программы эта панель не отображается, попробуйте произвести следующую операцию: щелкните правой кнопкой мыши на панель инструментов и выберите во всплывающем меню пункт «Панель свойств».

Размеры объекта (ов). На панели свойств имеются два окошка, обозначенные двойными стрелками - горизонтальной и вертикальной, предназначенные, соответственно, для изменения вертикальных и горизонтальных размеров. Для прямоугольника это — ширина и высота.

Задание. *Установите размеры прямоугольника 50x700; 700x200; 2,5x3,5 мм.*

Масштабирование линейных размеров. В следующих окошках можно изменить масштаб объекта по длине или по высоте. Это свойство бывает полезно, когда, к примеру, требуется увеличить объект в два с половиной раза. По умолчанию масштаб изменяется пропорционально, но

если нажать кнопку с замочком, то масштабирование будет непропорциональным (отдельно по длине и по высоте).

Задание. *Увеличьте размер прямоугольника на 20%. Затем уменьшите только ширину на 35%.*

Поворот объекта. Для поворота объекта относительно центра вращения следует ввести требуемое число в окошко рядом со знаком [] °.

Задание. *Поверните прямоугольник на 38°.*

Скругление углов прямоугольника. Задать процент скругления угла прямоугольника можно в соответствующих окошках для каждого угла отдельно. Если нажата кнопка с замочком, то углы будут скругляться одновременно.

Задание. *Скруглите верхний правый и нижний левый углы прямоугольника на 50%.*

Методические рекомендации: Скруглить углы можно и с помощью мыши: наведите мышь на угол прямоугольника, нажмите левую кнопку мыши и, удерживая ее, скруглите углы. Округление таким способом выполняется для всех четырех углов.

Итоговое задание по теме.

Попробуйте нарисовать стилизованный древний телевизор с помощью инструмента Прямоугольник (рис. 3).

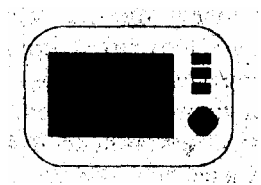


Рисунок 3 – Стилизованный древний телевизор

6. Создание простых объектов с помощью инструментов Эллипс, Многоугольник.

Создание эллипса

Процедура создания эллипса по сути своей схожа с процедурой создания прямоугольника, но есть пара моментов, заслуживающих особого упоминания.

Как мы уже говорили, прямоугольник задается диагональю. При создании эллипса мы задаем диагональ воображаемого прямоугольника, в который будет вписан эллипс. Так, если создать прямоугольник и эллипс с одинаковыми координатами центра и линейными размерами, эллипс окажется строго вписан в прямоугольник.

Эллипс создается при помощи инструмента *Ellipse Tool* (Эллипс) на панели инструментов.

Задание. *Создайте эллипс и прямоугольник.* С помощью панели свойств установите линейные размеры прямоугольника и эллипса 40x80, координаты центра обеих фигур 105 (X) и 148,5 (Y). Должно получиться: эллипс вписан в прямоугольник, обе фигуры расположены строго по центру листа.

Методические рекомендации: Можно выделить сразу оба объекта и менять размеры и координаты центра одновременно для прямоугольника и для эллипса. Для того чтобы выделить несколько объектов, следует выбрать инструмент *Стрелка* и нарисовать вокруг объектов воображаемый прямоугольник. Кстати, двойной щелчок мышью на инструмент *Стрелка* позволяет выделить все объекты, находящиеся в рабочей области.

Если рисовать эллипс, одновременно удерживая клавишу *Cntr*, то получится круг, удерживая *Shift* — фигура будет рисоваться из центра.


Заливка цветом эллипса, равно как и других объектов, никаких особенностей не имеет и производится совершенно аналогичным способом, как и в случае с прямоугольником.

Форма эллипса

Созданный эллипс можно превратить в сегмент или дугу. Для этого можно воспользоваться кнопками на панели свойств, изображающими соответствующие фигуры, или мышью (наведя курсор мыши на узел вверху эллипса, при этом курсор меняет вид). При преобразовании эллипса с помощью мыши следует иметь в виду, что, если курсор в процессе изменения

формы удерживать внутри окружности, то в результате получится сегмент круга, а если снаружи - то дуга.

Задание. *Создайте эллипс.* Затем его превратите в дугу градусной мерой 270° (например, градусная мера начала дуги — 0° , а конца — 270° или 30° и 300° соответственно). Нажмите кнопку с сектором круга на панели свойств — и ваша дуга стала сегментом круга такой же градусной меры.

Методические рекомендации: Нажатие кнопки  позволяет преобразовать существующую дугу или сегмент в дугу или сегмент, как бы дополняющие имеющийся объект до целого эллипса.

Практическое задание. *Попробуйте нарисовать лягушонка с помощью инструмента Эллипс (рис. 4).*



Рисунок 4 – Лягушонок

Создание многоугольников

На пиктограмме инструмента, о котором сейчас пойдет речь, в правом нижнем углу имеется маленький треугольничек. Это говорит о том, что инструмент имеет несколько разновидностей. Для того чтобы этими разновидностями воспользоваться, следует нажать мышью на вышеозначенный треугольничек, а затем, когда появится дополнительная панель, выбрать интересующий инструмент. Начнем мы с собственно многоугольников.

Выбрав инструмент Многоугольник, обратите внимание на панель свойств. Перед созданием многоугольника следует выбрать его форму - полигональная или звездчатая, а также количество углов многоугольника. Создание многоугольника производится уже знакомым нам способом — многоугольник вписывается в воображаемый прямоугольник.

Задание. Создайте звездчатый 12-угольный многоугольник.

Методические рекомендации: При создании звездчатых многоугольников (количество углов больше или равно семи) используется еще один параметр — острота углов. Для изменения этого параметра используется ползунок на панели свойств — чем больше параметр, тем острее углы.

Изменить количество углов можно и у уже созданного многоугольника. Для этого следует изменить число на панели свойств (при условии, что многоугольник выделен). Так же, как и любые объекты, многоугольники можно вращать, изменять их размеры, заливать цветом и так далее — все вышеизложенные действия производятся способом, аналогичным для прямоугольника или эллипса. Опять же клавиша позволяет нам создавать равносторонние многоугольники, а клавиша Cntr — рисовать их из центра.

А теперь мы рассмотрим одну небезынттересную возможность преобразования многоугольников. Обратите внимание на только что созданный многоугольник — на контуре имеются несколько узлов. При наведении на такой узел курсор меняет форму. Если, нажав (и удерживая) кнопку мыши на этом узле, перемещать мышью по кругу или к центру фигуры, то можно добиться очень интересных результатов. Выбор узла не имеет значения, так как все узлы перемещаются синхронно.

Задание. Попробуйте создать подобные звезды (рис. 5).

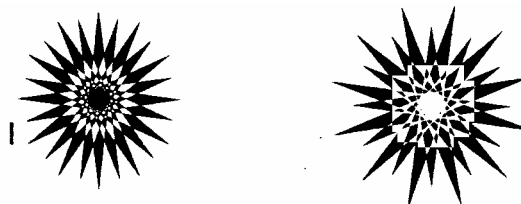


Рисунок 5 – Звезды

Методические рекомендации: Они были преобразованы и 12-угольных полигональных многоугольников.

7. Создание спиралей

Инструмент Спираль находится на дополнительной панели к инструменту Polygon Tool (Многоугольник) (см. выше). После выбора

инструмента Спираль на панели инструментов следует обратить внимание на панель свойств и задать количество витков спирали и ее тип — симметричная или логарифмическая. Для логарифмической спирали существует еще один параметр — коэффициент расширения, который показывает процент увеличения каждого последующего витка спирали. Говоря по совести, логарифмическая спираль с коэффициентом расширения, равным 1, фактически является симметричной (рис. 6).

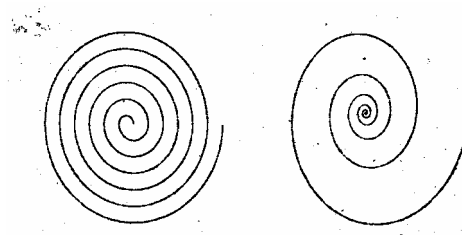



Рисунок 6 – Создание спиралей

Заливка спирали

Спираль, вообще говоря, является незамкнутой кривой и то, будет ли она заливаться цветом, зависит целиком и полностью от вашего желания. Во-первых, можно просто замкнуть кривую с помощью кнопки  «Автозакрытие кривой» на панели свойств (при выбранном инструменте Стрелка), но есть способ лучше. Выберите в меню «Макет» пункт «Настройки страницы», а затем, во всплывающем окошке, пункт Документ —> Общие и там установите галочку рядом с пунктом «Заливать открытые (незамкнутые) кривые».

Тема 2: Инструменты группы Свободное рисование. Работа с инструментами группы Форма

Цель: знакомство с инструментами группы Свободное рисование и Форма.

Вопросы для обсуждения:

5. Инструмент Миллиметровка.
6. Инструменты группы Свободное рисование: форма; нож; ластик.
7. Свободное преобразование.

8. Кривая Безье.

9. Инструмент Художественные средства (кисть, распылитель).

1. Инструмент Graph Paper (Миллиметровка)

Перед созданием сетки необходимо задать требуемое число строк и столбцов. Это легко сделать с помощью панели свойств. Максимальное число строк и колонок равно 50.

Заметьте: в строке состояния при этом сообщается, что создана группа объектов. Это связано с тем, что инструмент Миллиметровка — не более чем средство автоматизации рисования групп прямоугольников указанной численности.

Задание. Создайте картинку, приняв за базовую фигуру сетку 3x4 (рис. 7). После создания разгруппируйте сетку (правая кнопка мыши, пункт Разгруппировать в контекстном меню либо пиктограмма на панели свойств при выбранном инструменте Стрелка и скруглите у отдельных прямоугольников углы на все 100.

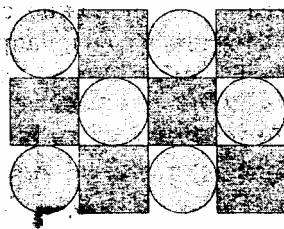


Рисунок 7 – Миллиметровка

Методические рекомендации: Если возникает необходимость отредактировать отдельную клетку, созданную сетку следует разгруппировать. После этого каждая ячейка сетки превращается в отдельный прямоугольник со всеми присущими этой фигуре свойствами.

Изменять отдельные прямоугольники можно, и не разгруппировывая сетку. Для этого следует выделить нужную ячейку, удерживая клавишу Cntr.

2. Инструменты группы Свободное рисование

В отличие от ранее рассмотренных нами инструментов, инструменты группы «Свободное рисование» позволяют создавать произвольные объекты

— кривые. Кривые характеризуются узлами, для каждого из которых задано его местоположение и направление кривой. Для создания кривой следует, удерживая левую кнопку мыши, нарисовать мышкой кривую. Corel Draw может значительно упростить, сгладить кривую. Параметр сглаживания кривой» можно изменить на панели свойств. Чем больше значение параметра, тем сильнее сглаживание.

Методические рекомендации: С помощью инструмента Свободное рисование можно создать прямую линию — достаточно двумя щелчками мыши задать начало и конец ее.

Кривая может быть замкнутой или незамкнутой. Если подвести курсор мыши к концу выделенной кривой, курсор примет следующую форму: рядом с курсором появится изогнутая стрелка. Это значит, что следующий сегмент кривой будет продолжением уже имеющейся. Такую же форму курсор принимает и при замыкании кривой;

Созданную кривую можно отредактировать путем изменения положения узлов и направления кривой. Для этого используются инструменты группы Shape Tool (Форма).

Форма

Инструменты группы Shape Tool предназначены для изменения формы объектов. Собственно Форма используется для изменения формы кривых и объектов.

Панель свойств инструмента Форма:

Добавить узел — с помощью инструмента Форма определяем на кривой местоположение нового узла и нажимаем пиктограмму «добавить узел».

Методические рекомендации: Добавить новый узел можно двойным щелчком левой кнопки мыши в нужном месте на кривой.

Удалить узел — нажатием на данную пиктограмму можно удалить выделенный узел на кривой.

Соединить два узла — соединяет два разомкнутых узла, например, два конца кривой. для того, чтобы эта пиктограмма стала активной, а следовательно, доступной, оба узла должны быть выделены (для выделения двух узлов кривой нужно нарисовать вокруг них воображаемый прямоугольник). Если вы хотите соединить две разные кривые с помощью этой пиктограммы, сначала следует объединить обе кривые в один объект, выделив их и нажав кнопку Combine (Объединить) на панели свойств, а затем уже выделять два крайних узла и соединять их.

Разорвать кривую — позволяет разорвать кривую в месте выбранного узла. При этом части кривой остаются одним объектом (заливка, толщина контура, изменение размеров будут применяться к ним одновременно). для того, чтобы разорванные таким образом части кривой разбить на объекты, следует нажать пиктограмму Separate Разъединить (она появится на панели свойств, когда вы выберете инструмент Стрелка и выделите объект).

Преобразовать в прямую — позволяет преобразовать сегмент (справа от выделенного узла до следующего) кривой в прямую.

Преобразовать в кривую — позволяет преобразовать отрезок прямой в кривую.

Преобразовать узел в острый — изменить тип узла на острый.

Преобразовать узел в тупой.

Преобразовать узел в симметричный.

Изменить направление кривой — изменение данного параметра влияет на преобразование кривой в прямую и наоборот. В зависимости от направления кривой, преобразовывается сегмент слева или справа.

Замкнуть кривую — соединяет два крайних узла кривой прямой линией. Должны быть выделены оба узла.

Извлечь фрагмент — разделить основную кривую и ее фрагмент на два разных объекта. Фрагмент должен быть предварительно определен двумя узлами, в которых кривая разомкнута.

Автозакрывание кривой — автоматическое замыкание кривой прямой линией.

Масштабирование сегмента кривой — для масштабирования сегмента кривой требуется предварительно выделить несколько узлов, определяющих требуемый сегмент.

Поворот и наклон сегмента кривой — для поворота или наклона сегмента кривой требуется предварительно выделить несколько узлов, определяющих требуемый сегмент.

Выровнять узлы — расположить выделенные узлы на одной горизонтальной или вертикальной прямой.

Выбрать все узлы — выделить все узлы кривой.

Knife Tool (Нож)

Инструментом Нож разрезают кривые на несколько частей. Нож применим как к незамкнутым, так и к замкнутым кривым. При этом есть возможность оставить части фигуры одним объектом при помощи переключателя на панели свойств.

Для того, чтобы разрезать объект прямой линией, следует двумя щелчками мыши определить начало и конец линии разреза. При этом следует обращать внимание на форму курсора — при наведении его на контур объекта он изменяется.

Также существует возможность разрезать объект произвольной кривой — для этого, определив начало линии разреза, кнопку мыши не отпускают, а продолжают вырисовывать нужную кривую.

Eraser Tool (Ластик)

Инструмент Ластик предназначен для стирания части объекта или кривой. На панели свойств Ластика мы можем определить форму ластика, его размер, включить автоматическое упрощение кривой или отключить его.

3. Free Transform Tool (Свободное преобразование)

Инструмент Свободное преобразование позволяет, во-первых, повернуть объект или группу объектов вокруг любой точки, которая задается

щелчком мыши; во-вторых, зеркально отразить объект относительно любой задаваемой оси; в-третьих и в-четвертых — интерактивно изменять размер и скашивать объекты. Смена разновидностей инструмента производится на панели свойств инструмента.

4. Инструмент Bezier (Кривая Безье)

Этот инструмент достаточно сложен и его использование требует предварительной практики.

1. Выберите инструмент Кривая Безье.

2. Щелкните левой кнопкой мыши, например, в верхней части страницы. При этом будет создан узел.

3. Щелкните еще раз, правее и выше предыдущего щелчка, чтобы создать следующий узел. Прежде чем отпустить кнопку мыши, перетащите курсор мыши еще дальше вправо. При этом форма кривой изменится. А пунктирная линия обозначит положение направляющих точек узла.

5. Инструмент Artistic Media (Художественные средства)

Выбрав данный инструмент из панели инструментов, обратите внимание на панель свойств.

Данный инструмент имеет несколько разновидностей, таких как Кисть (Brush), Распылитель (Sprayer), Каллиграфическое перо, Перо с нажимом. При выборе типа кисти меняется и панель свойств. Справа от кнопок находится текстовое поле, определяющее максимальную толщину создаваемой линии.

Для того, чтобы создать объект с помощью этого инструмента, следует выбрать желаемую форму штриха и нарисовать кривую. Форму штриха можно впоследствии поменять, выделив данный объект. Собственно кривую, на основе которой создается объект, также можно изменить, используя инструменты группы Форма.

Методические рекомендации: Объект, созданный с помощью штриха, можно преобразовать в кривые. для этого следует применить команду Separate из меню компоновать: объект разделится на основную кривую и

замкнутую фигуру, которую можно редактировать инструментами группы Форма. Вследствие данной операции мы приобретаем новые возможности в плане редактирования, облегчаем программе задачу по перерисовке векторных объектов, но сменить форму штриха на другую из списка художественных средств мы уже не сможем.

Инструмент Кисть

Теперь рассмотрим разновидность инструмента «Художественные средства» — Кисть. Этот режим отличается от предыдущего тем, что штрихи для кисти мы можем создавать самостоятельно. Для этого следует выполнить следующую последовательность действий:

1. Возьмите Инструмент Эллипс и нарисуйте несколько концентрических окружностей
2. Закрасьте их разными цветами (желательно, чтобы самая маленькая окружность находилась наверху).
3. Удалите контур (щелкнув правой кнопкой на крестик вверху палитры)

Теперь выделите эти объекты и, не снимая выделения, выберите инструмент Художественные средства, выберите режим кисть, и щелкните на кнопке Save Artistic Media stroke. В появившемся окне просто введите имя файла.

После сохранения вы всегда сможете выбрать этот рисунок в выпадающем списке панели атрибутов и использовать его как кисть.

Инструмент Распылитель

Щелкните на третью кнопку на панели свойств при выбранном инструменте Artistic Media, чтобы перейти в режим «Распылитель».

Этот Режим очень интересный и Широко используется при создании групп однородных или схожих объектов – например, кучи желтых осенних листьев.

В выпадающем списке можно выбрать один из существующих наборов картинок.

Для того чтобы создать рисунок с помощью данного инструмента, нужно нарисовать кривую, используя Распылитель. Изображения распределяются вдоль кривой в соответствии с заданными параметрами.

Выбор порядка распыления; значение по умолчанию – произвольным образом.

Следующие две кнопки позволяют добавить новые объекты и отредактировать «плейлист» распылителя (например, если нужно распылять только один объект).

Ну и, наконец, можно установить интервалы между объектами, поворот и смещение объектов.

Методические рекомендации: Уже знакомая нам команда Разъединить из меню Компоновать может помочь разделить объекты Распылителя. Сначала следует применять данную команду для того, чтобы отделить основную кривую, а затем разгруппировать группу объектов распылителя.

Для создания собственного набора для распыления необходимо:

1. Создайте на одной странице все нужные вам объекты.
2. Выберите Artistic Media, переключитесь на Распылитель.
3. Выберите в списке уже готовых наборов изображений команду New Spraylist.
4. Щелкните на объект, который нужно добавить.
5. Щелкните на кнопке Add to Spraylist на панели атрибутов, чтобы добавить объект в набор.
6. Повторяйте пункты 4 и 5 до тех пор, пока не включите все необходимые объекты.
7. Щелкните на кнопке Save, чтобы сохранить набор в файл.

Каллиграфическое перо предназначено для имитации каллиграфии. На панели свойств указываются такие параметры, как сглаживание, толщина линии и наклон пера. Перо с нажимом позволяет создавать линии с утолщением, как будто мы действительно сильнее нажали на перо. Для того,

чтобы сделать нажим, следует в процессе создания линии удерживать клавиши со стрелками на клавиатуре (↓ — уменьшить нажим, ↑ — увеличить нажим).

Тема 3: Объекты. Формы объектов. Работа с текстом.

Цель: знакомство с объектами, формами объектов, группирование и комбинирование объектов, создание новых форм объектов, работа с текстом.

Вопросы для обсуждения:

3. Объекты. Форма объектов. Комбинирование.
4. Создание новых форм объектов.
5. Работа с текстом.

1. Объекты. Форма объектов. Комбинирование

Все изображения в **Corel Draw** являются составными, они представляют собой набор объектов. Эти объекты могут объединяться в группы, и над ними могут выполняться какие-либо общие операции, но по сути они все равно представляют собой отдельные примитивы.

Объектом является прямая, кривая или ломанная линия, текст, многоугольник, одним словом, - все, что мы создаем в **Corel Draw** — это объекты.

Какие Операции мы можем над объектом совершить и как оптимальнее всего управлять объектами в своей композиции?

Во-первых мы можем объект создать. Во-вторых, его удалить. В-третьих, мы можем изменить какие-либо свойства объекта самого по себе (например, перекрасить). В-четвертых, мы можем включить его в какую-нибудь группу и работать далее уже с группой.

Порядок объектов. Выравнивание и перераспределение

Объекты образуют многоплановую композицию. Естественно, что какие-либо объекты окажутся на переднем плане, а какие-то будут ими перекрыты. На переднем плане, если ничего не изменять окажутся объекты созданные позднее других.

Однако мы можем и изменить этот порядок, исходя из своих целей. Для каждого объекта мы можем выполнить одно из следующих действий: передвинуть его на один уровень ниже, на один уровень выше, поместить на задний план позади всех объектов или на передний, первый план.

Для выполнения этих действий следует воспользоваться контекстным меню для данного объекта (или группы объектов) или пунктом меню **Arrange\ Order** (Компоновать/ Порядок).

Любые объекты можно выравнивать относительно друг друга. Если выделить два или более объекта, становится доступным пункт меню **Arrange\ Align and Distribute**. В данном диалоге можно выбрать параметры горизонтального и вертикального выравнивания объектов. Например, если выбрать выравнивание по центру для обоих направлений, центры объектов будут совмещены.

Распределение объектов позволяет равномерно разместить несколько одновременно выделенных объектов.

Группирование и комбинирование объектов

Для удобства работы в **Corel Draw** существует возможность группировать объекты. Для того чтобы сгруппировать объекты, следует сначала отметить их все (это можно сделать либо, захватив их общим выделением, либо, если при таком способе захватываются ненужные для группировки объекты, воспользоваться клавишей **Shift** для поочередного выделения объектов). После того, как объекты будут выделены, в меню **Arrange** станет доступен пункт **Group** (Сгруппировать). После применения этой команды можно будет работать с группой, как будто бы это единый объект (хотя можно выделять объекты внутри группы, удерживая клавишу **Ctrl**). Если необходимость в группировке отпала, от нее можно отказаться, использован пункт **UnGroup** (Разгруппировать) все того же меню **Arrange**.

Комбинирование объектов (**Arrange\Combine**) объединяет объекты в один. Ранее объединенные объекты можно разделить (**Arrange\Separate**). Отличие объединения объектов от группы состоит в том, что элементы

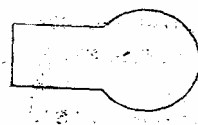
группы все равно являются независимыми и отдельными. Если в группе могут присутствовать объекты разного цвета, то при объединении этого быть не может.

2. Создание новых форм объектов

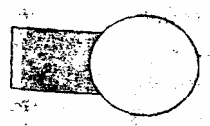
Если выделено несколько объектов, то на панели свойств становятся доступны кнопки формирования объекта: объединение, исключение и пересечение.

Рассмотрим варианты создания нового объекта на основе прямоугольника и окружности.

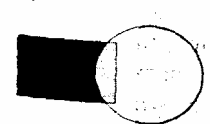
Объединение (из двух объектов создается один по общему внешнему контуру).



Исключение предполагает, что из нижнего объекта будет отрезан, фрагмент, соответствующий заходящей на него части верхнего объекта. В результате этого преобразования получается два объекта — нижний подрезанный и верхний неизменный.



Команда «пересечение» Позволяет получить объект, образованный пересечением объектов. В итоге из двух получится три объекта — оба исходных и еще новый.



Преобразование в кривые. Преобразование контура в объект

Еще один способ получения новых форм объектов — это преобразование в кривые графических примитивов (или текста) с последующим преобразованием инструментами группы Форма. На рисунке

показано, что можно сделать с эллипсом инструментом Форма до и после преобразования в кривые.

Еще один интересный способ создания новых объектов — это преобразование контура в объект. На рисунке проиллюстрирована следующая последовательность действий:

1. Создание кривой.
2. Установление достаточно большой толщины абриса.
3. Преобразование контура в объект путем выбора из меню Компоновать команды Преобразовать контур в объект.
4. Изменение полученного объекта инструментом Форма.

3. Работа с текстом

Corel Draw позволяет создавать два вида текста: фигурный (заголовочный) и простой (абзацный).

Фигурный текст применяется для создания небольших (максимум 32 000 знаков) текстовых блоков (заголовков). В отличие от простого, к фигурному тексту можно применить больше эффектов.

Для создания фигурного текста следует, выбран инструмент Текст, щелкнуть мышью в рабочей области и набрать текст. Для удобства набора текста можно воспользоваться окном редактирования текста, которое вызывается нажатием пиктограммы **abl** на Панели свойств. Также на панели свойств дозможна смена гарнитуры, кегля и начертания (например, жирный или курсив).

В принципе, с фигурным текстом можно работать как с объектом, т.е с помощью инструмента Pick Tool (Стрелка), изменять угол наклона, линейные размеры и т.д.

Методические рекомендации: Некоторые шрифты не позволяют сделать жирное или курсивное начертание, хотя в других программах это возможно. Это связано с тем, что на компьютере должна быть установлена нужная разновидность шрифта.

Изменение фигурного текста с помощью инструмента Форма

Выбрав инструмент Форма на панели инструментов при выделенном фигурном тексте, мы увидим, что перед каждой буквой (слева-снизу) находится маркер. С помощью этого маркера мы сможем выделить отдельно одну букву, а затем изменить ее цвет, положение, угол поворота независимо от остальных букв. Можно выделить несколько букв — для этого следует инструментом Форма как бы нарисовать прямоугольник, захватив несколько маркеров.

Кроме маркеров появляются еще и стрелочки: одна, направленная вниз, предназначена для изменения междустрочного интервала; вторая, направленная вправо, служит для изменения межсимвольного интервала. Для изменения данных параметров можно воспользоваться окном «Форматирование», которое появляется при нажатии кнопки с буквой F.

Фигурный текст можно расположить вдоль кривой. Для этого следует, во-первых, создать кривую, затем выбрать инструмент Текст (кривая должна быть выделена) и подвести курсор к кривой. Курсор примет следующую форму: рядом со значком текста появится изображение кривой. Теперь нажимаем кнопку мыши и набираем текст с клавиатуры. Щелкать обязательно на первом узле, чтобы позднее можно было легко выровнять текст (рис. 8).

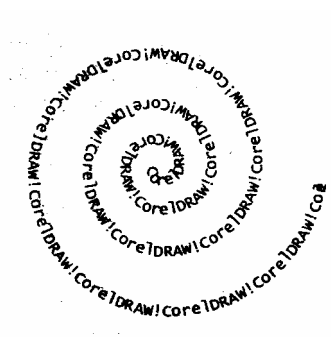


Рисунок 8 – Фигурный текст

Методические рекомендации: Существует возможность расположить уже имеющийся текст (фигурный, естественно) вдоль какой-либо кривой (замкнутая она или нет, значения не имеет). Для этого следует выделить текст и кривую одновременно и затем выбрать в пункте меню Текст команду

«Текс вдоль кривой» либо выделить текст, выбрать команду «Текст вдоль кривой», а затем указать на кривую (курсор примет форму стрелки).

К слову о выравнивании текста: на панели свойств можно изменять такие параметры, как: расстояние от кривой, расположение текста относительно кривой, ориентацию текста и т.д.

С помощью инструмента Форма мы можем подредктировать кривую, вдоль которой расположен текст, и наша надпись также перестроится.

Если требуется, чтобы кривая, вдоль которой расположен текст, была не видна, можно воспользоваться командой *Separate* из меню *Arrange* (Компоновать) и отделить текст от кривой, а затем кривую удалить, но при данном способе мы теряем возможность редактировать кривую. Лучше, выделив кривую, удалить контур, щелкнув правой кнопкой на квадратик с крестиком на палитре. Кривая станет не видна, и мы сохраним возможность изменить кривую с помощью инструмента Форма.

Текст, расположенный вдоль пути, сохраняет все свойства фигурного текста, т.е. с помощью инструмента Форма можно произвести ручное кернирование, изменить цвет отдельных букв и т.д.

Простой текст

Простой текст создается тем же инструментом, что и фигурный, только, в отличие от последнего, сначала следует нарисовать текстовый фрейм (кадр). Т.е. следует, выбран инструмент *Text* (Текст), как бы нарисовать с его помощью прямоугольник. Таким образом, создается блок простого текста (рис. 9).

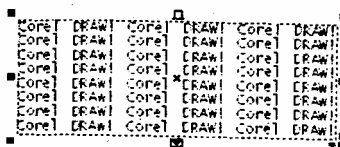


Рисунок 9 – Простой текст

Для набора текста можно воспользоваться уже знакомым нам окошком редактирования текста.

Черные маркеры, окружающие фрейм, говорят о том, что он выделен, и предназначены для изменения размеров фрейма, поворота, наклона и т.д. Стрелочки в правом нижнем углу предназначены для, изменения междустрочного и межсимвольного расстояния. Черный треугольник внизу фрейма свидетельствует о том, что не весь текст поместился в отведенный ему фрейм. Для решения данной проблемы существу два пути: можно увеличить размер фрейма до требуемого либо разместить продолжение текста в другом фрейме.

Перетекание простого текста

Перетекание текста в другой фрейм можно осуществить, нажав на черный треугольник внизу фрейма (курсор изменит вид) и нарисовать еще один прямоугольный фрейм. Можно нарисовав пустой текстовый фрейм заранее и затем, после нажатия черного треугольничка, указать на этот фрейм.

Простой текст может быть вписан в любой замкнутый контур, поэтому в качестве фрейма назначения можно указать любую фигуру.

Для того, чтобы вписать простой текст в замкнутый контур, необязательно использовать перетекание текста. Сначала следует создать замкнутый контур, и, выбран инструмент Text (Текст) (объект должен быть выделен), подвести к контуру (рядом с текстовым курсором должен появиться квадратик с буквами). После щелчка мыши в наш контур впишется текстовый фрейм, который, не смотря на свою неправильную форму, обладает всеми свойствами простого текста.

Эффекты простого текста

На панели свойств можно изменить начертание, гарнитуру и размер текста, а также применить к нему такие эффекты, как буквица (увеличение первой буквы абзаца, например, до размера трех строк) и маркировка (маркировка абзацев символами).

Для изменения параметров (отступ, маркер, размер буквицы) вышеперечисленных эффектов, следует вызвать окно форматирования текста путем нажатия пиктограммы с буквой F на панели задач.

Изменение простого текста с помощью инструмента Форма

С помощью инструмента Форма над простым текстом можно производить такие же преобразования, как и над фигурным (изменение междустрочного и межсимвольного интервала, ручное кернирование, изменение цвета и размера отдельной буквы).

Но в данном случае следует иметь в виду, что, то, что хорошо для заголовка, в основном, как правило, более мелком, тексте будет смотреться несколько неряшливо. Поэтому ручное кернирование, изменение цвета и размера отдельной буквы в простом тексте следует применять с осторожностью.

Методические рекомендации: Команда Separate (Разбить на части) применительно к тексту. При выборе данной команды можно разбить фигурный текст на отдельные буквы, простой текст на отдельные строчки (затем строчки можно разбить на слова, затем на буквы путем повторного применения данной команды).

Взаимопреобразование видов текста

Фигурный текст можно преобразовать в простой и наоборот.

Для преобразования простого текста в фигурный необходимо, чтобы текст полностью помещался в отведенный ему фрейм. Если это условие соблюдено, следует выбрать пункт преобразовать в фигурный в меню Текст либо в контекстном меню, появляющемся после нажатия правой кнопки мыши.

Фигурный текст можно преобразовать в кривые. После данного преобразования нельзя будет ни применить инструмент Форма, ни изменить гарнитуру текста, но иногда данное преобразование бывает необходимо, особенно в случаях использования редких гарнитур шрифта в макетах, которые впоследствии передаются в электронном виде.

Меню «Текст»

Меню Текст содержит массу полезных команд для работы с текстом. Например, в пункте «Инструменты письма» скрываются такие полезные опции, как проверка правописания, грамматики, выбор языка и т.д.

С пунктами «Редактировать текст» и «Форматировать текст» мы знакомы по пиктограммам на панели задач.

Пункт «Подогнать текст под рамку» применим к простому тексту и фактически означает изменение размера текста с той целью, чтобы вместить его весь в заданный размер текста.

Пункты «Связать» и «Развязать» предназначены для связывания (разбиения) нескольких текстовых фреймов между собой. В связанных фреймах текст перетекает из одного в другой.

Обтекание текстом объектов

Каждому объекту можно присвоить свойство «Обтекание текстом». Для этого служит пиктограмма на панели задач. В выпадающем окошке определяется тип обтекания (по контуру, вокруг рамки), расстояние между контуром обтекания и текстом.

Это свойство станет заметно лишь тогда, когда мы наложим данный объект на простой текст.

Тема 4: Заливка объектов. Инструменты Пипетка и Лейка.

Интерактивные инструменты.

1. Заливка объектов.
2. Инструменты Пипетка и Лейка.
3. Интерактивные инструменты.

1. Заливка объектов. Виды заливок.

Инструмент Fill (Заливка) имеет вспомогательную панель с набором пиктограмм, соответствующих разным типам заливок. Нажатие на

соответствующую пиктограмму вызывает диалоговое окно, в котором можно выбирать заливку, изменять ее параметры и т.д.

Пиктограмма с крестом — удалить заливку.

Последняя пиктограмма запускает докер-окно Colog (Цвет) (докеры располагаются в правой части окна программы перед палитрой, их можно запускать, используя пункт меню Окно — докеры). Докер-окно «Цвет» фактически является аналогом диалога «Однородная заливка».

Corel Draw предоставляет возможность работать с заливками следующих типов: однородная, градиентная, заливка узором, заливка текстурой.

Однородная заливка

С однородной заливкой мы с вами уже знакомы — для того, чтобы залить замкнутую кривую цветом, достаточно щелкнуть левой кнопкой мыши на палитру, находящуюся справа от рабочей области. Для выбора более редких оттенков можно воспользоваться диалоговым окном «Однородная заливка», которое вызывается из вспомогательной панели инструмента «Заливка».

Диалог «Однородная заливка» содержит 3 закладки: «Модели», «Смесители» и «Палитры».

На вкладке «Палитры» содержатся наборы палитр, из которых можно выбирать требуемый цвет, вкладка «Смесители» позволяет смешивать цвета, «Модели» – выбор цвета с помощью модели цветов.

Выбор цвета на закладке «Модели» осуществляется путем щелчка в нужной области цветового поля. С помощью ползунка в центре диалогового окна выбирается нужный тон. Также можно выбрать цвет по имени (список в правом нижнем углу диалога).

Градиентная заливка

Градиентная заливка — это заливка, полученная перетеканием цветов друг в друга. Данный вид заливки может быть нескольких типов:

линейная, радиальная, квадратная и коническая. От выбора типа заливки зависит закон распределения цвета.

Если выбрать пункт «Выборочный», то можно использовать в заливке большее количество цветов. Двойным щелчком на появившейся полосе растяжки определяем положение нового цвета — над полосой появится черный треугольничек. С помощью этого треугольничка (черный — значит выделенный) мы сможем менять позицию и цвет.

Corel Draw предлагает свой набор уже готовых заливок, с которыми можно ознакомиться при помощи списка в нижнем левом углу диалога. Ну и конечно, если вы создадите свое неповторимое великолепие, его можно будет добавить в список, нажав кнопку с плюсом и затем дав ему имя. Кнопка с минусом позволяет удалить любую заготовку из списка.

Заливка узором

Corel Draw предоставляет нам возможность залить любой объект узором. Диалог «Заливка узором» запускается путем нажатия соответствующей пиктограммы во вспомогательной панели инструмента «Заливка».

При выборе заливки двуцветным узором, кроме собственно узора, можно определить цвета — фоновый и основной. При заливке полноцветным или битовым (растровым) узором выбирается только сам узор.

В этом же диалоге можно дополнительно задать следующие опции: размер ячейки узора, сдвиг или поворот.

Методические рекомендации: Если установить галочку «Трансформировать заливку с объектом», то при преобразовании объекта (масштабировании, скосе) заливка будет преобразовываться вместе с объектом. В противном случае заливка изменяться не будет.

Если установить галочку «Зеркальное заполнение», ячейки заливки будут располагаться в шахматном порядке — обычной ориентации и зеркально отображенные.

Corel Draw позволяет создавать и собственные двуцветные узоры. Для запуска редактора следует нажать кнопку «Создать» в рассматриваемом диалоге. При создании узора щелчок левой кнопки мыши соответствует назначению ячейки основного цвета, правой — фонового.

Также можно, путем нажатия кнопки «Загрузить», выбрать любое изображение, хранящееся на жестком диске, и использовать его как заливку. Картинка может быть любой, хоть собственная фотография.

Заливка текстурой

Рассмотрим еще один вид заливки — заливка текстурой. Диалог заливки текстурой вызывается, как ни странно, из вспомогательной панели инструмента «Заливка». Здесь представлена довольно обширная текстурная библиотека, из которой и следует выбирать требуемую текстуру. У каждой текстуры есть определенный набор свойств, такие, как яркость, цвета, которые при желании можно поменять.

Кнопка «Опции» позволяет изменить такие опции, как разрешение и максимальный размер битового (растрового) изображения. Кнопка «Tiling» позволяет назначить текстуре такие же свойства, как и заливка узором, т.е. позволяет использовать текстуру как узор.

Интерактивный инструмент Заливка

Интерактивный инструмент Заливка является, если можно так выразиться, собирательным, ибо заключает в себе все свойства всех видов заливок. Этот инструмент позволяет менять свойства заливки интерактивно, т.е. непосредственно при работе с объектом.

На панели свойств данного инструмента можно выбрать тип заливки, цвет в случае градиентной; рисунок — в случае заливки узором и т.д.

2. Инструмент Пипетка и Лейка

Инструмент Пипетка на панели инструментов предназначен для выбора цвета. Цвет выбирается щелчком мыши в любую точку объекта, это может быть объект с любой заливкой или импортированное растровое изображение.

С помощью инструмента Лейка выбранный цвет можно применить к любому объекту в качестве заливки или цвета контура. При наведении на объект рядом с курсором «Лейка» появляется сплошной квадратик — при щелчке в этот момент объект заливается, при наведении на контур появляется контурный квадратик — цветом заливается контур объекта.

Инструменты Лейка и Пипетка — близнецы-братья — они переключаются между собой нажатием клавиши Shift на клавиатуре. Если выбран инструмент Пипетка, то нажатие клавиши Shift переключает инструмент на Лейку и наоборот.

Инструмент Pen (Контур)

Инструмент Контур предназначен для изменения свойств (цвета, толщины) контура. Данный инструмент имеет вспомогательную панель.

3. Интерактивные инструменты

Интерактивные инструменты так называются потому, что позволяют менять параметры эффектов интерактивно, т.е. непосредственно при применении эффекта, при работе с объектом.

Интерактивные инструменты находятся на вспомогательной панели на панели инструментов. Это (слева направо): интерактивное перетекание, интерактивный контур, интерактивное искажение, интерактивная оболочка, интерактивное выдавливание, интерактивная тень, интерактивная прозрачность.

Обычно в неразвернутом виде на панели инструментов в левой части окна программы виден первый из этих инструментов — это интерактивное перетекание.

Инструмент Интерактивное перетекание используется для создания группы объектов, полученных в результате одного объекта в другой.

При перетекании шаг за шагом изменяется форма объектов, а также их цвет.

Так как рассматриваемый инструмент является интерактивным, с его помощью мы можем непосредственно менять некоторые свойства полученной группы. Например, изменяя положение ползунка на пунктирной линии, мы изменяем ускорение объектов и цвета (рис. 10).

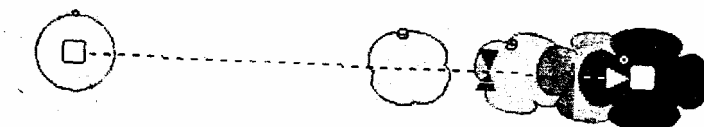


Рисунок 10 – Интерактивное перетекание

Интерактивный контур

Инструмент Интерактивный контур позволяет создать для любого объекта эффект многократного контура.

Собственно, интерактивно с помощью данного инструмента можно менять количество контуров путем изменения положения ползунка; и направление контура (вовнутрь или вовне), путем изменения направления интерактивного элемента инструмента (на нашем рисунке он слева внизу) (рис. 11).

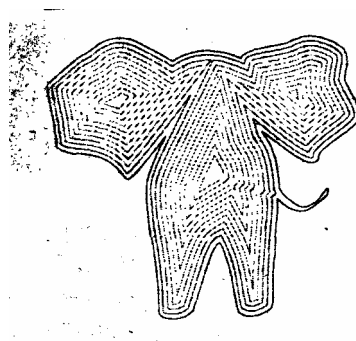


Рисунок 11 – Интерактивный контур

Интерактивное искажение

Инструмент Интерактивное искажение изменяет любой объект до неузнаваемости. Так, например, может выглядеть обыкновенный квадрат.

Рассматриваемый инструмент имеет три разновидности: искажение в виде выпуклости (вогнутости), искажение в виде зигзага и закручивание. Переключение между перечисленными параметрами производится на панели свойств инструмента соответствующими пиктограммами (рис. 12).

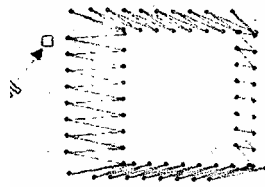


Рисунок 12 – Интерактивное искажение

Интерактивная оболочка

Принцип применения инструмента Интерактивная оболочка состоит в следующем: вокруг объекта описывается оболочка, которую можно изменять образом, аналогичным использованию инструмента Форма. Объект, соответственно, вписывается в измененную оболочку (рис. 13).

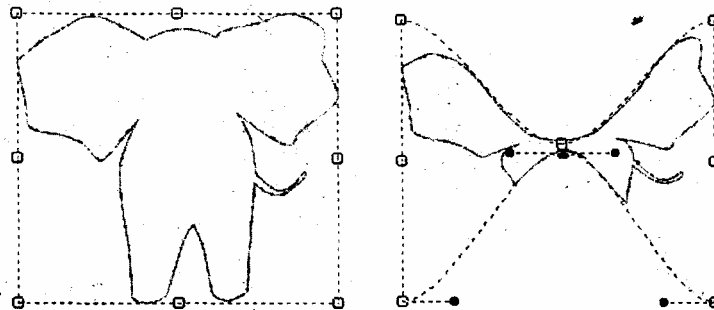


Рисунок 13 – Интерактивная оболочка

Интерактивное выдавливание

С помощью инструмента Интерактивное выдавливание можно придать объем объекту.

В зависимости от выбранных параметров результат интерактивного выдавливания может выглядеть следующим образом (рис 14):

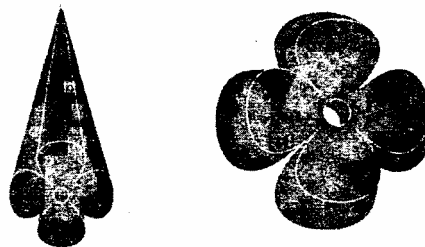


Рисунок 14 – Интерактивное выдавливание

Изменение некоторых параметров, например, глубина (ползунок) и направление (стрелка) выдавливания возможны с помощью интерактивного

элемента рассматриваемого инструмента, однако большинство параметров устанавливаются с панели инструментов.

Интерактивная прозрачность

Инструмент Интерактивная прозрачность очень похож на интерактивную заливку. Есть прозрачность градиентная, текстурная, однородная, да и сам интерактивный элемент имеет такой же вид и такие же свойства. Но вместо цвета мы указываем степень прозрачности.

Тип прозрачности выбирается на панели свойств инструмента.

Для каждого из типов прозрачности панель свойств немного изменяется — на ней присутствуют параметры, присущие соответствующему типу заливки. Например, если мы выберем линейную градиентную прозрачность, то на панели свойств появятся окошки, в которых можно определить угол и ширину градиентного типа прозрачности.

В случае базовой (однородной) прозрачности на панели свойств присутствует ползунок, с помощью которого можно установить степень прозрачности. Если мы выбираем один из четырех типов градиентной прозрачности, то при помощи указанного ползунка мы определяем среднюю прозрачность.

Если мы используем прозрачность текстурного или узорного типа, то на панели свойств появятся 2 ползунка для установления степени прозрачности — начальной и конечной. Начальная прозрачность присваивается черному цвету, а конечная — белому. Полутона в зависимости от интенсивности получают средние значения степени прозрачности (рис. 15).

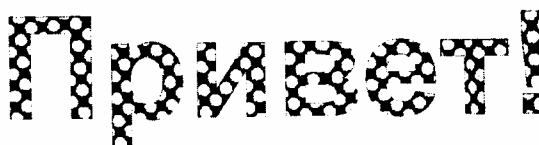


Рисунок 15 – Интерактивная прозрачность

Тема 5: Создание логотипа и визитки средствами Corel Draw

Цель: создать логотип визитку, используя средства Corel Draw

Задание 1: Создание логотипа

Способы создания логотипа

Самый простой способ сделать логотип нам уже известен — это обычный набор текста выбранной гарнитурой. И основным недостатком этого способа, как мы уже говорили, является его неоригинальность. Улучшить положение может *Способ Одной Буквы*, заключающийся в том, что одну любую букву в слове названия нужно сделать отличной от других размеров и (или) цветом, и (или) гарнитурой и (или) чем-либо еще.

Способ Слияния Букв, который заключается в том, что две и более соседних буквы естественно переходят одна в другую.



▲ Пример применения способа «Одной буквы»



▲ Пример применения способа «Слияния букв»



▲ Пример применения способа «Втискивания в фигуру»

Способ Заполнения Букв(ы), который заключается в том, что буква (буквы) слова заполняются некоторой заливкой: от простой текстуры до рисунка. Как говорилось выше, лучше всего для заливки подходят буквы (как правило плотных гарнитур), обладающие большой площадью закраса: Q, O, D), I.

Способ Втискивания в Фигуру, заключающийся в том, что текст помещают внутри геометрической фигуры, как правило, правильной, т.е. симметричной и по горизонтали, и по вертикали.

Самыми популярными из таких фигур являются (по неизвестной причине) круг и эллипс, менее популярен квадрат, практически не встречаются многоугольники с количеством углом более шести.

Способ Первых Букв или, другими словами, Способ Аббревиатуры. Заключается этот способ в том, что в качестве знака, сопровождающего

текст, выступает обыгранная первая буква названия организации либо обыгранные первые буквы, если слов в названии несколько.



▲ Примеры применения способа «Первых букв»

Ассоциативный знак. Знак, содержащийся в логотипе, призван вызывать положительные и не вызывать отрицательных ассоциаций. Поэтому, прежде чем включить какой-либо знак в свой логотип, хорошенько подумайте, а не вызовет ли он отталкивающих ассоциаций, например, у людей другой национально, политических взглядов или

вероисповедания (если, конечно, это не товар религиозного свойства).

Рассмотрим несколько примеров логотипов. Попробуйте по поставленным задачам создать свой оригинальный логотип.



1. Задача: фармацевтическая фирма, специализирующаяся на производстве глазных капель.

2. Задача: производитель упаковки. Здесь очень удачно обыграно название.

3. Задача: фирма, занимающаяся компьютерами + Интернет. Мышка создана в стиле собаки @

Задание 2: Создание визитки

Визитная карточка — это один из атрибутов имиджа, будь то человек или фирма. Это как раз один из элементов одежды, по которой встречают.

Формат

Жестких нормативов в выборе формата визитной карточки нет, но наиболее привычен и популярен формат 50x90 мм. Визитка может быть как горизонтальная, так и вертикальная — выбор за вами.

Что касается формата, возможно создание визитки со сгибом или большего формата — это только выделит вас из общей массы, конечно, при условии, что визитка не будет при этом аляповатой, неаккуратной и безвкусной.

Информация

Обычно на визитке содержится информация о фирме и о ее представителе. Информация о владельце визитки состоит из трех блоков — фамилия, имя, отчество; должность или профессия; контактная информация (например, личный e-mail или номер мобильного телефона, если есть необходимость их указывать).

Информация о фирме в такой визитке содержится в логотипе, фирменном стиле оформления и, конечно же, обязательно должна указываться деловая информация: адрес, телефон, факс, телекс и т.д. Иногда на визитке размещают рекламный слоган фирмы, направление деятельности.

Шрифты

Так как в визитке информация содержится большей частью текстовая, остановимся на выборе шрифта и написании.

Ввиду того, что площадь визитки невелика, вам придется набирать текст мелким шрифтом, что практически исключает возможность использования в визитных карточках шрифтов с засечками. Так же стоит иметь в виду, что увлекаться большим разнообразием гарнитур не нужно — визитка будет выглядеть неаккуратной. Так что, лучше ограничиться одним шрифтом (максимум двумя, если второй входит в логотип или фирменный стиль), а выделять особо важную информацию, изменяя кегль и начертание шрифта.

То, как написать ФИО (строчными или прописными, полужирным шрифтом или обычным) зависит, прежде всего, от длины фамилии, имени и отчества. Допустимы, например, такие написания:

ФАМИЛИЯ

Имя Отчество

А вот так нежелательно:

ФАМИЛИЯ

ИМЯ ОТЧЕСТВО

Фамилия

Имя Отчество

Персона — это не только ФИО, но еще и служебное положение, профессия, звание. Поэтому шрифтовое решение должно быть одинаково хорошо для всей информации.

Вот пример использования разных начертаний и кеглей одного шрифта:

ФАМИЛИЯ

Имя Отчество

Должность Звание

Набор текста

При наборе текста визитной карточки нужно учитывать многочисленные типографские традиции, сложившиеся еще до появления компьютеров.

1. Пробелы ставятся: после точки, точки с запятой, двоеточия, вопросительного и восклицательного знаков (и их сочетаний), в конце фразы, предложения, после закрывающей скобки, слэша и закрывающей кавычки; перед открывающей скобкой, кавычкой и многоточием (если оно открывает предложение).

2. Пробелами с двух сторон окружается длинное тире (в английском языке не окружается).

Текстовые выделения

Правила использования курсивного или полужирного начертания

1. Кавычки должны быть того же начертания, что и выделенный текст.
2. Скобки, окружающие выделенный фрагмент, имеют очертание основного текста.
3. На стыке прямого и курсивного текстов скобки всегда прямые.
4. Знаки препинания, следующие за выделенным фрагментом, остаются прямого начертания.

Логотип

Один из главных составляющих элементов визитной карточки — логотип. Вся композиция строится на нем. Принципы сочетания элементов

логотипа должны быть в единстве с элементами визитки. Это самая сложная часть работы над визиткой — вписать в композицию логотип. Потому начинать нужно именно с него и, внимательно изучив его форму, нешрифтовые элементы, перейти к общей композиции визитки.

Важно помнить о законах композиции и не стремиться заполнить текстом и рисунками все пространство визитки — свободное пространство (воздух) также является средством оформления.

Рассмотрим теперь этапы создания простой визитки. Все информационные данные вымышлены и любые совпадения являются случайными.

1. Первым делом размещаем логотип. Мы решили, что главную роль будет играть фирма, а не персона, поэтому логотип достаточно большой.

2. Теперь фамилия, имя, отчество и должность представителя фирмы, для которого мы создаем визитку. Для этой информации выбран противоположный логотипу угол, дабы уравновесить Визитку.

3. Далее — деловая информация. Она зрительно разделена на «реальную» и «виртуальную». Это сделано для лучшего восприятия информации.

4. Ну и заключительный штрих — направление деятельности фирмы. Здесь использован прием расположения текста вдоль кривой. Композиционно кривая позволила заполнить пустое пространство на визитке и уравновесить ее, так как в правой части скопилось очень много информации.

В заключение хочется посоветовать все время экспериментировать, набираться опыта, изучать чужие работы, Вникая в элементы, составляющие общий вид визитной карточки — размер, форма, цвет, шрифт, отыскивая принципы их сочетания — единство, баланс, контраст и т.д.

РАЗДЕЛ: ГРАФИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА Adobe Photoshop

Тема 6: Интерфейс и основные возможности Adobe Photoshop.

Панель инструментов. Главное меню.

Цель: знакомство с интерфейсом и основными возможностями, панелью инструментов, главным меню программы **Adobe Photoshop**.

Вопросы для обсуждения:

1. Интерфейс и основные возможности Adobe Photoshop
2. Панель инструментов
3. Главное меню

1. Интерфейс и основные возможности Adobe Photoshop

Adobe Photoshop — стандарт для работы с растровой графикой. К основным возможностям программы относятся:

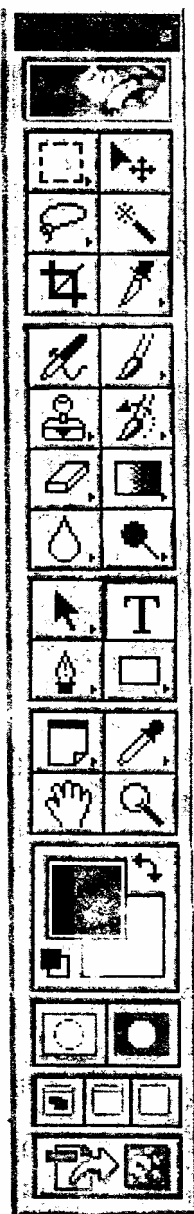
- Работа с режимами изображения (RGB-СМΥК-градации серого и т.д.).
- Корректировка цветов, цветового баланса, яркости, контраста.
- Работа с разрешением и размером картинки.
- Работа со слоями (этот процесс отчасти напоминает изготовление коллажа вручную).
- Выделение фрагментов, их копирование, удаление, перенос.
- Возможность деформировать, вращать, сдвигать фрагменты и слои.
- Возможность применять эффекты (фильтры), т.е. некоторые функции, применяемые к степеням насыщенности основных цветов.
- Рисование с использованием инструментов типа карандаша, кисти и т.д.
- Добавление текста.

Внутри окна программы находятся: собственно текущее обрабатываемое изображение (если оно создано или открыто с диска), панель инструментов, панели режимов инструментов и главное меню.

2. Панель инструментов

Рассмотрим кнопки панели инструментов, расположенной (по умолчанию) в левой части окна **Adobe Photoshop**. Опишем назначение

кнопок панели инструментов (в порядке сверху вниз и слева направо). При этом заметим, что кнопки с маленьким треугольником в нижнем левом углу имеют несколько функций (их можно выбирать по нажатию правой кнопки мыши на данной кнопке). Кроме того, для каждого инструмента можно настроить дополнительные свойства через опции панели настроек.



Инструменты выделения

Кнопка с изображением прямоугольника (эллипса или вертикальной/горизонтальной строки) служит для выделения области соответствующей формы текущего слоя.

Перетаскивание

Инструмент Перетаскивание (Move) служит для движения выделенного фрагмента относительно прочего содержимого активного слоя или всего слоя относительно других слоев.

Если нажать и удерживать клавишу ALT, то перемещаемая область (слой) будет создана копированием текущего слоя или выделенной области, и перемещаться будет созданная копия. Для перемещения по горизонтали или вертикали можно воспользоваться нажатым SHIFT.

Лассо

Лассо — инструмент для выделения произвольной области. Имеет несколько вариантов.

Lasso (обычное лассо) — позволяет создать выделение произвольной формы. Нажатие клавиши ALT в момент перетаскивания включает инструмент Polygonal lasso. В момент отпускания клавиши ALT выделенный контур замыкается.

Polygonal lasso (многоугольное лассо) — позволяет произвести выделение в форме произвольного многоугольника. Двойной щелчок или щелчок с нажатой клавишей CTRL автоматически замыкает область.

Magnetic lasso (магнитное лассо) — контур выделения будет строиться по областям с максимальной контрастностью близ курсора (т.е. краям изображения) и будет вести по ним.

Инструмент «Волшебная палочка»

Волшебная палочка выделяет все пиксели, по цвету совпадающие с тем, который оказался под инструментом в момент щелчка.

Кадрирование

Инструмент Кадрирование (Сгор) позволяет сначала задать область, а затем обрезать картинку до ее размера.

После выделения области (кадра), которую необходимо оставить, на экране появляется рамка, у которой можно: менять размер (квадратные маркеры на углах), положение. Рамку можно повернуть. При нажатии ENTER или двойном щелчке внутри рамки края будут обрезаны. ESCAPE отменяет выделение.

Нарезка

Slice (нарезка) — создает модульную сетку для последующей нарезки сложного изображения с целью публикации его в Интернет.

Распылитель (аэрограф)

Инструмент Аэрограф (AirBrush) распыляет краску текущего цвета, имитируя работу пульверизатора (распылителя). Если при использовании инструмента удерживать клавишу SHIFT, рисование будет направлено по вертикали или по горизонтали. Если при нажатой клавише SHIFT щелкать мышью в разных точках изображения, каждая последующая точка, в которой произведен щелчок, будет соединяться с предыдущей нарисованной аэрографом прямой линией.

Карандаши и кисти

Инструменты Карандаш и Кисть в общем соответствуют реальным аналогам. Кисть позволяет наносить мазки заданной толщины и цвета, а карандаш — свободно рисовать контур или с помощью клавиши SHIFT рисовать прямые линии.

Комбинации клавишу обоих инструментов те же, что и у аэрографа.

Paintbrush (кисть) — проводит линии с мягкими краями.

Pencil (карандаш) рисует линии с резкими, зазубренными краями.

Штампы

Штампы позволяют рисовать заданной текстурой или повторять некоторую область изображения. Комбинации клавиш для них те же, что и для других инструментов рисования.

Clone Stamp (копирующий штамп) — позволяет копировать (клонировать) одну часть изображения в другую. Для использования этого инструмента необходимо определить место, откуда будет произведено копирование — нажать клавишу ALT, и удерживая ее, щелкнуть мышью в выбранном месте, затем отпустить клавишу и начать рисовать штампом, как обычной кистью. Рисование будет производиться скопированным изображением.

Pattern Stamp (узорный штамп) рисует не копией текущего изображения, а текстурой (узором), который можно создать самостоятельно или выбрать из готовых в выпадающем меню. Чтобы использовать собственный узор, необходимо выделить прямоугольную область изображения и в меню редактирования Edit выбрать пункт «Назначить узор» (Define Pattern). После этого новый узор станет доступен в выпадающем меню Pattern. В остальном Pattern Stamp полностью идентичен Clone Stamp.

Кисти предыстории

Историческая кисть позволяет вернуться к любому предыдущему состоянию изображения, отменив одну или несколько операций редактирования. Перед использованием кисти на соответствующей палитре

(History) следует установить флажок у того пункта истории, к которому необходимо вернуться. Движение этого инструмента приведет к удалению всех результатов редактирования находящихся после выбранного пункта истории редактирования.

По умолчанию флажок установлен на состояние в момент открытия файла, т.е. использование кисти предыстории приведет к возврату изображения к первоначальному состоянию.

Art History Brush (кисть предыстории со спецэффектами) позволяет создавать спецэффекты, используя в качестве источника предыдущее состояние изображения. Кисть предыстории со спецэффектами искажает восстанавливаемое изображение, добавляя к нему мазки кистью с предыдущим содержимым.

Ластик

Инструмент Ластик (Eraser) стирает изображение текущего слоя. Если текущий слой — фон (Background) или непрозрачный слой, то ластик закрашивает изображение цветом фона. Если при нажатой клавише SHIFT щелкать ластиком в разных местах изображения, то каждая последующая точка будет соединяться с предыдущей стёртой (закрашенной) прямой линией.

Background Eraser (Ластик фона) — позволяет удалять фон, при этом не затрагивая объекты переднего плана. Ластик фона производит выборку цвета пикселя в центре кисти и удаляет все пиксели данного цвета внутри кисти.

Ластик фона удаляет цвет фона на границах объектов переднего плана, и ореол из цвета фона не будет мешать вклейке объектов на другой фон.

фона.

Magic Eraser (Волшебный ластик) — позволяет одним щелчком мыши стереть область, залитую одним цветом. Действие волшебного ластика во многом сходно с действием волшебной палочки. Стираться будет цвет, по которому был произведен щелчок мышью.

Заливки

Инструмент Заливка позволяет залить область одного цвета текущим цветом. «Градиентная заливка» заливает выделенную область (или весь слой) несколькими цветами или оттенками с плавным переходом от начального к конечному цвету.

Paint Bucket (Заливка. ковш) позволяет залить выделенную или замкнутую область слоя сплошным цветом или узором, который можно изготовить самостоятельно или выбрать из готовых в выпадающем меню Patterns (методика создания собственного узора описана для штампа).

Gradient (Градиентная заливка) — позволяет залить слой или выделенную область плавным переходом цветов. При применении инструмент рисует линию, указывающую направление по которому будет сделан градиент, и определяющую длину цветового перехода. Поля до и после линии заливаются чистыми цветами, с которых начинается и которыми заканчивается градиент. Если удерживать клавишу SHIFT, можно нарисовать градиент, например, в точном вертикальном или точном горизонтальном направлении.

Резкость и размытие

Инструменты Размытие (Blur) и Резкость (Sharpen) позволяют сделать цвета соответственно более размытыми или более резкими. Палец (Smudge) — инструмент из той же группы — служит для смазывания цветов с переходом одного в другой.

Размытие — размывает изображение, т.е. уменьшает его контрастность.

Резкость — делает изображение более четким, т.е. повышает его контрастность. для него доступны те же опции, что и для размытия, и методика применения инструментов также совпадает.

Палец — позволяет размазать изображение. При нажатии на кнопку мыши захватывает пиксели под кистью инструмента и тянет их за курсором, постепенно оставляя часть пикселей на изображении.

Инструменты изменения яркости

Инструменты Затемнение (Burn) и Осветление (Dodge) соответственно уменьшают или увеличивают яркость обрабатываемых пикселей. Инструмент Губка меняет насыщенность цвета.

Осветление позволяет осветить изображение, т.е. увеличить его яркость.

Затемнение позволяет затемнить изображение, т.е. уменьшить его яркость.

Инструмент Губка позволяет уменьшать или увеличивать насыщенность цветов.

Инструменты работы компонентами пути

«Стрелка» предназначена для изменения путей, созданных инструментом Перо.

Инструмент Path Component Selection (Стрелка, Выделение компонентов пути) позволяет выделять, перемещать и копировать путь или его отдельные компоненты, а также производить операции слияния компонентов пути. Для работы этим инструментом необходимо в палитре Пути (Paths) выбрать путь, который будет отредактирован. Чтобы выбрать несколько компонентов пути, нажмите и удерживайте клавишу SHIFT, а затем поочередно отметьте компоненты.

К путям можно применять команды копирования (Copy) и вставки (Paste).

Инструмент Direct Selection (Прямой выбор, Непосредственное выделение) позволяет редактировать путь, изменяя положение его точек, маркеров и сегментов. Для выбора нескольких точек можно воспользоваться клавишей SHIFT (как это было описано для предыдущего инструмента). Если щелкнуть по пути с нажатой клавишей ALT, будут выбраны все точки компонента пути, по которому был сделан щелчок.

Текст

Инструмент Текст (Type) позволяет с помощью панели настроек создавать надпись или выделение, повторяющее границы текста.

Перья

Инструмент Перо позволяет вычерчивать пути, т.е. расставить опорные точки, которые автоматически соединит сегментами. Инструменты Перо и рисования фигур могут быть использованы как для создания путей, так и для создания фигур, переключение между режимами производится на палитре настроек. В режиме рисования фигур создается новый слой, на котором будет нарисована фигура, которая автоматически заливается цветом фона. Второй режим — создания рабочего пути. Рабочий путь — это путь, который можно сохранить и пользоваться в дальнейшем в качестве фигуры или пути.

Инструмент Freeform Pen (произвольное перо) — позволяет чертить пути подобно кисти или карандашу. У данного инструмента есть все настройки инструмента Перо и еще две дополнительных настройки.

Инструменты рисования графических примитивов

Рисование графических примитивов обеспечивают инструменты Прямоугольник, Скругленный прямоугольник, Эллипс, Многоугольник, Линия.

Инструмент Rectangle (Прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольники.

Инструмент Rounded Rectangle (Скруглённый прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольники со скругленными углами. По набору настроек идентичен инструменту Прямоугольник, но на палитре настроек есть дополнительная возможность изменять значение радиуса скругленных углов.

Инструмент Ellipse (Эллипс) позволяет рисовать эллипсы и окружности. По набору настроек идентичен инструменту Прямоугольник, с некоторыми отличиями: в дополнительных настройках отсутствует режим

«прилипания к пикселям», а вместо режима квадрат доступен режим Окружность (Circle).

Инструмент Polygon (Многоугольник) предназначен для рисования многоугольников с равной длиной сторон. Количество сторон многоугольника задается в поле Sides на палитре настроек.

Остальные настройки те же, что и у инструмента Прямоугольник.

Инструмент Line (Линия) позволяет рисовать прямые линии. Толщину их можно задавать в поле Weight на палитре настроек. Остальные настройки из основных — те же, что и для прямоугольников.

Дополнительные настройки позволяют автоматически рисовать стрелки в начале и в конце линии.

Инструмент Custom Shape (Пользовательская форма, произвольная фигура) позволяет рисовать фигуры произвольной формы. На палитре настроек из выпадающего меню, необходимо выбрать фигуру (Shape), а если в нет нужной фигуры, ее можно создать самостоятельно. Для этого необходимо нарисовать путь в форме нужной фигуры, затем из меню Edit (Редактирование) выбрать пункт Define Custom Shape (Создать фигуру) и в появившемся окне задать название новой фигуры. После этого новая фигура будет доступна в списке выпадающего меню выбора фигуры (Shape) на палитре настроек. Удалить, переименовать, сохранить на диск, загрузить с фигуры и настроить внешний вид выпадающего меню Shape можно, щелкнув мышью по круглой иконке с черным треугольником внутри (в меню Shape справа вверху).

Пипетка

EyeDropper (Пипетка) позволяет взять образец цвета некоторого пикселя и назначить его цветом переднего плана или фона. Чтобы назначить этот цвет цветом переднего плана, достаточно просто щелкнуть мышью на изображении, а для того, чтобы назначить его цветом фона, надо нажать клавишу ALT и, удерживая ее, щелкнуть мышью на изображении. Цвет пикселя, по которому был произведен щелчок, будет назначен цветом фона.

Получить быстрый доступ к инструменту Пипетка при любом включенном инструменте рисования можно, нажав клавишу ALT и удерживая ее.

Инструмент Рука

Инструмент Hand (Рука) позволяет перемещать отображаемую область изображения в окне (если изображение не помещается в окно полностью). Быстрый доступ к этому инструменту из любого другого инструмента можно получить, нажав пробел, отпускание клавиши возвращает ранее включенный инструмент.

Лупа

Инструмент Zoom (Лупа) меняет масштаб изображения, выводимого на экран. Текущее значение масштаба (в процентах) выводится в заголовке окна изображения.

Чтобы увеличить масштаб изображения, необходимо применить инструмент в том месте изображения, которое надо приблизить. Каждый щелчок будет увеличивать масштаб изображения. Приблизить определенную область изображения можно, выделив эту область инструментом Лупа, при этом она будет выведена на экран в максимально приемлемом масштабе. Чтобы уменьшить масштаб изображения, необходимо удерживать клавишу ALT при применении инструмента.

Кнопки работы с цветами переднего плана и фона

Кнопки Set Foreground Color, Set Background Color (Выбрать цвет переднего плана, Выбрать цвет фона) предназначены для выбора нового цвета переднего плана или цвета фона. Для этого необходимо щелкнуть мышью на соответствующем индикаторе цвета и в появившемся окне выбрать новый цвет.

Кнопка Switch Foreground and Background Colors (Переключить цвет переднего плана и цвет фона): нажатие на изогнутую стрелочку этой кнопки меняет местами цвет фона и переднего плана.

Кнопка Default Foreground and Background Colors (Цвет переднего плана и цвет фона по умолчанию) — щелчок по данной кнопке назначает в качестве цвета переднего плана черный, а фона — белый.

2. Главное меню

Файл

Функции данного подменю в целом очевидны, однако есть ряд пунктов, на которые стоит обратить внимание.

Это:

Импорт. Данное вложенное подменю может иметь различный состав пунктов. В частности, через него можно открывать изображения из Pdf файла. Здесь же при наличии сканера присутствует пункт (с именем, повторяющим название сканера), используя который, можно вызвать программу сканирования из комплекта сканера.

Экспорт. Здесь можно экспортировать созданные в документе пути (которые по сути относятся к векторной графике) в пакет Adobe Illustrator.

Edit (Правка)

Основные возможности этого подменю — отмена, повторение действий, копирование и вставка объекта в файл, заливка, обводка по контуру, трансформация объекта. Большинство пунктов имеет совершенно очевидное назначение.

Копировать объединенные - эта команда при наличии нескольких слоев копирует не содержимое активного слоя, а содержимое слоя комбинированного, т.е. именно то, что видно на экране в выделенной области.

Paste in (Вставить в) - команда, которой можно вставить содержимое буфера в пределах выделенной области.

Fill (Заполнить) — эта команда позволяет заполнить активный слой цветом переднего плана, фона или текстурой.

Stroke (Обводка) — эта команда позволяет обвести контур выделения заданным цветом и заданной толщиной.

Transform (Трансформация). В данном подменю можно выбрать тип трансформации: изменение размеров (масштабирование), наклон, поворот, придание перспективы, искривление. После выбора типа трансформации можно, непосредственно работая с выделением, получить искомый результат.

Free Transform (Произвольная трансформация) позволяет одновременно изменять размер выделенной области и вращать ее на произвольный угол.

Определить кисть - эта команда позволяет определить новую кисть на основе содержимого выделенной области и затем использовать ее также, как обычные кисти.

Определить образец — эта команда позволяет создать новый образец для инструмента «штамп» на основе содержимого выделенной области. При помощи штампа затем можно воспроизводить данное выделение в любом нужном месте.

Очистка — этот пункт меню позволяет очистить содержимое буфера обмена, а также историю команд (палитру History).

Пункты меню Установка цвета, Инициализация менеджера и Preferences (Предпочтения) служат для настройки параметров редактора.

Image (Изображение)

Подменю Изображение предназначено для настройки режима палитры (RGB, CMYK, Grayscale), яркости и контраста изображения, микширования цветов, изменения размера изображения и его вращения.

Это одно из самых богатых по набору пунктов меню. Остановимся на некоторых из них:

Mode (Режим) позволяет задать режим изображения, определить новую глубину цвета для данной картинки. Основные режимы:

режим *Bitmap* (черно-белый) предназначен для штриховых черно-белых изображений. В этом режиме точка может быть черного цвета или белого. Никакие полутона не допускаются.

Grayscale — оттенки серого цвета. Этот режим соответствует черно-белой фотографии.

Indexed Color — этот режим используется для (GIF-формата и позволяет ограничиться фиксированным набором цветов (до 256). Для исходного изображения типа цветной фотографии мы можем получить ухудшение качества за счет потери оттенков (замены их на ближайший цвет из фиксированного набора). Индексирование — процесс присвоения каждому цвету изображения порядкового номера, который в дальнейшем будет использоваться для описания всех пикселей этого изображения. Для различных изображений в этом случае оптимален различный набор цветов (палитра), который хранится вместе с изображением.

CMYK Color — Цвет точки в этом режиме раскладывается на четыре составляющих его основных цвета: Cyan (голубой), Magenta (пурпурный), Yellow (желтый), Black (черный). Именно таким набором цветов происходит печать на струйных принтерах и на полиграфическом оборудовании. Черный цвет добавлен в этот набор именно для нужд печатного процесса.

RGB Color — в этом режиме цвет представляется как набор интенсивностей Red (красного), Green (зеленого) и Blue (синего) цветов. Такой режим естественен для работы с экранной графикой, поскольку цвета монитора получаются именно сочетанием данных цветов. Именно этот режим дает максимальный набор возможностей обработки изображения в Photoshop.

Каждый из режимов оптимален для своего рода задач. Если вы собираетесь печатать графическую работу, выбирайте режим *CMYK*. Если же вы планируете публиковать свои произведения на веб-страницах, оптимальным будет режим *RGB*, с возможным преобразованием на заключительном этапе в режим индексированных цветов.

Все, что требуется для преобразования цветового режима, — раскрыть подменю Изображение — Режим (Image Mode) и выбрать нужный вариант.

Adjust (Установка)

В данном подменю можно настроить тон и цвет рисунка.

Levels (Уровни) — данный пункт предназначен для настройки уровней насыщенности для цветовых каналов. Команда «уровни» идеально подходит для тонкой коррекции контраста и яркости. В окне Уровни изображена гистограмма изображения, которая дает графическое представление распределения пикселей в изображении. Внизу на гистограмме есть 3 бегунка — черный, серый и белый (соответственно самые темные тона, полутона и самые яркие цвета на изображении), а гистограмма показывает интенсивность цветов, т.е., чем выше (насыщенней) гистограмма в точке, тем больше насыщенность цвета (рис. 16)

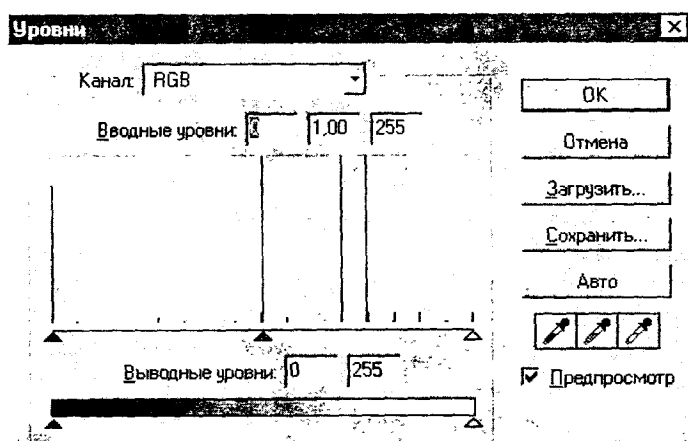


Рисунок 16 – Окно диалога «Уровни»

Если на гистограмме много пиков находятся ближе к черному бегунку, это соответствует большому количеству темных цветов. Чтобы сделать светлее изображение, мы должны двигать белый ползунок в сторону черного, тем самым осветляя темные области, и наоборот, чтобы сделать светлые области более темными следует сдвинуть черный бегунок ближе к белому.

Auto Levels — автоматическая подстройка уровней

Auto Contrast — автоматическая настройка контраста;

Curves (кривые) - Команда Кривые подобна команде Уровни. Основное различие между этими средствами состоит в том, что с помощью кривых

можно корректировать взаимосвязь входных и выходных уровней изображения не только в ключевых точках гистограммы (тени, полутона и яркие цвета), но и в любой точке. Открыв окно, вы увидите координатную сетку с диагональной линией. Горизонтальная ось представляет собой шкалу исходных значений (входных уровней) изображения или выделенной области, а вертикальная ось — шкалу новых значений (выходных уровней). Используя карандаш, можно перерисовать кривую заново. Чтобы увидеть положение на кривой некоторой точки изображения, следует, удерживая нажатой кнопку мыши, перетаскивать указатель в окне документа, помещая его над различными участками изображения. Перетаскивание середины кривой вверх ведет к осветлению тонов, а вниз — к затемнению (рис. 17).

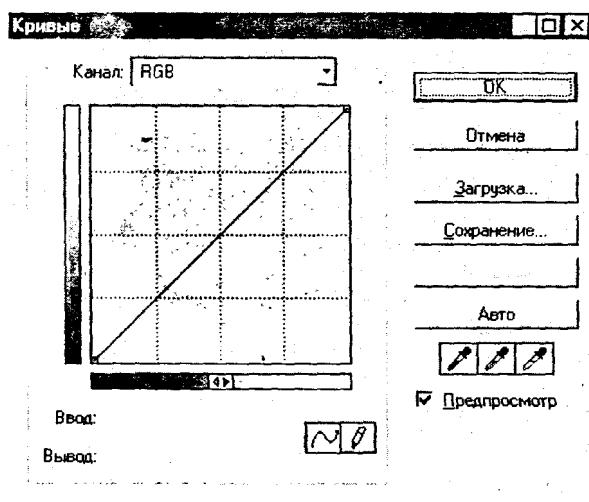


Рисунок 17 – Окно диалога «Кривые»

Color Balance (Цветовой баланс)

Этот диалог позволяет задать баланс основных и дополнительных к ним цветов (какие из них считать основными, какие дополнительными, зависит, пожалуй, от модели). Данное окно используется, главным образом, для коррекции цветов всего изображения в целом, хотя можно применять его и в пределах выделенной области изображения. Особую пользу это средство приносит для устранения паразитных цветовых тонов, подобных желтизне на старых фотографиях.

Для использования команды активизируйте изображение или выделите его часть, затем раскройте окно диалога Цветовой баланс. Установите один из трех переключателей: Shadows (Темные тона), Midtones (Средние тона) или Highlights (Светлые тона). Обычно рекомендуется начинать со средних тонов (рис. 18).

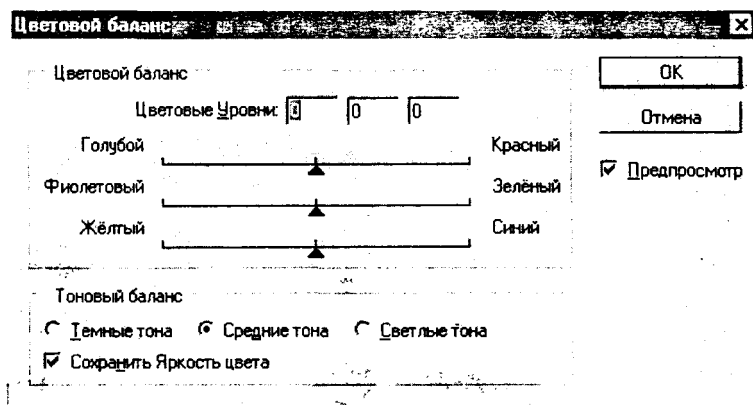


Рисунок 18 – Окно диалога «Цветовой баланс»

Установка флажка «Сохранить яркость тонов» (Preserve Luminosity) позволит при цветокоррекции сохранить прежнюю яркость изображения. Флажок Просмотр (Preview) дает возможность проследить, как вносимые изменения сказываются на изображении.

Перетащите движки для корректировки цветового тона изображения. В текстовых полях в верхней части окна диалога появятся числа, показывающие степень изменения баланса. Они принимают значения от 0 до +100 (при перетаскивании в сторону отметок Красный, Зеленый и Синий) или до (-100) (при перетаскивании ползунков в сторону отметок Голубой, Пурпурный и Желтый).

Bright/Contrast — *Яркость и контраст*. Бегунками можно подстроить оптимальный уровень яркости и контраста в изображении.

Hue/Saturation (*Цветность/Насыщенность*). Эта команда применяется, когда необходимо усилить или ослабить влияние некоторого цвета в рисунке.

Назначение этой команды то же, что и у Levels и Curves (рис. 19)

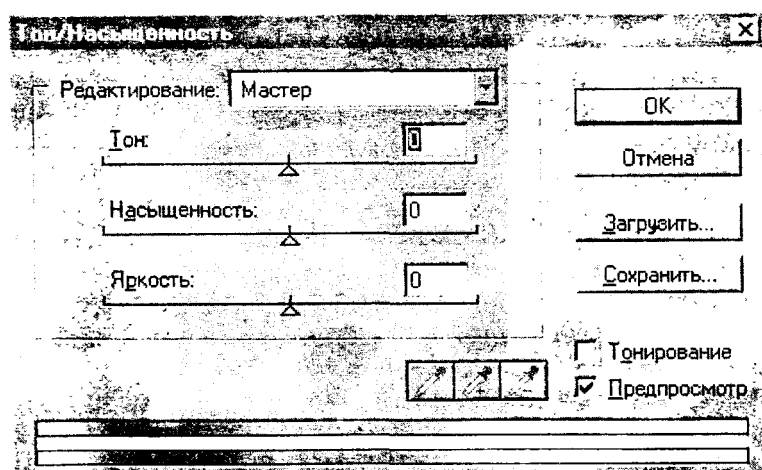


Рисунок 19 – Окно диалога «Тон/насыщенность»

Выбор цвета

Данная команда позволяет выбрать интенсивности составляющих цветов для каждого из цветовых каналов (рис. 20).

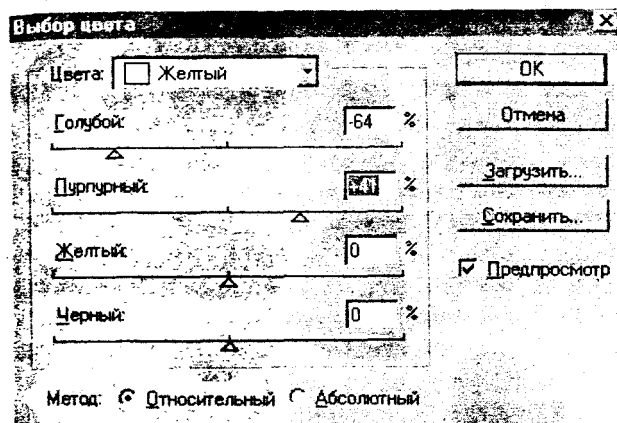


Рисунок 20 – Окно диалога «Выбор цвета»

Image Size (Размер изображения)

Изменение размера картинки с сохранением пропорций и с их изменением.

В диалоге Размер изображения можно задать, во-первых, высоту и ширину изображения на экране в пикселях или в процентах от размера, во-вторых, размер печатного оттиска в сантиметрах или других единицах

измерения, в-третьих, задать разрешение рисунка. Изменение размера оттиска меняет размер в пикселях и наоборот. Изменение разрешения рисунка также меняет эти величины (рис. 21).

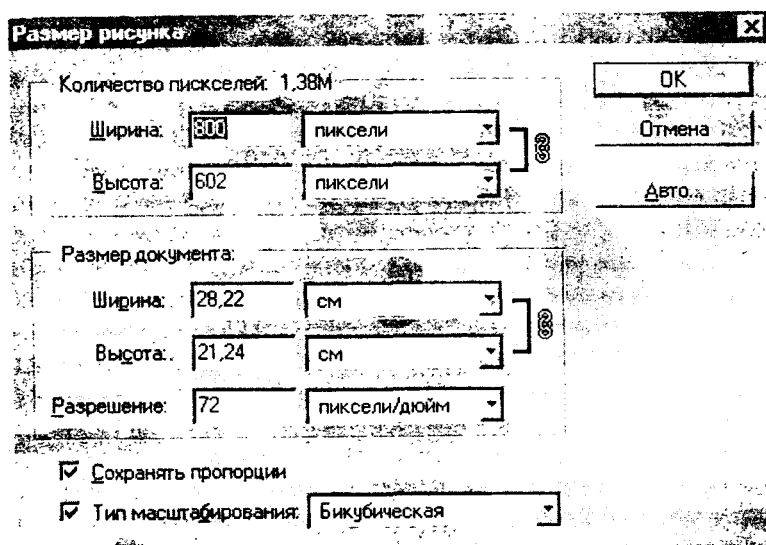


Рисунок 21 – Окно диалога «Размер изображения»

Canvas Size (Размер холста)

Этот диалог позволяет расширить рабочее поле изображения, не меняя его содержимого. В нем можно, например, определить новый размер изображения и его положение на новом, увеличенном холсте (рис. 22).

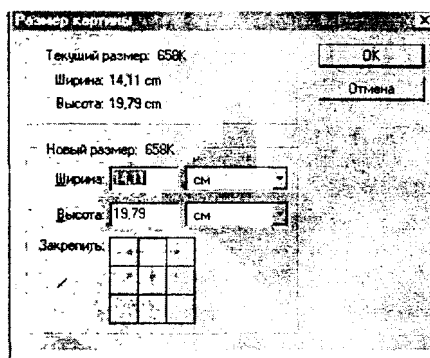


Рисунок 22 – Окно диалога «Размер холста»

Rotate Canvas (Повернуть холст)

Эта команда предназначена для поворота или отражения всей картинке. В результате действия команды повернута или отражена будет вся картинка, а не только активный слой (рис. 23).

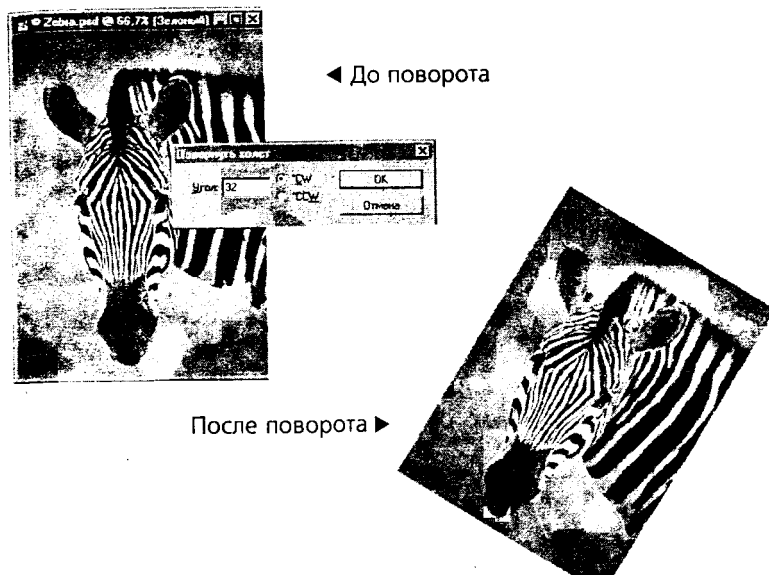


Рисунок 23 – Использование подменю «Поворот холста»

Стор (Кадрирование)

Для обрезки изображения используется не только инструмент Стор, но и команда Стор из меню Image. Эта команда применяется после выделения области, ограничивающей итоговый кадр.

Кадрирование помогает убрать лишние (и нередко проблемные) участки по краям изображения (рис. 24).



Рисунок 24 – Использование подменю «Кадрирование»

Histogram (Гистограмма).

Гистограмма показывает гистограмму уровней цветов в изображении.

Trap (Тренинг) — средство для предотвращения появления зазоров при перекрытии светлого цвета более темным за счет увеличения площади более светлого цвета.

Liquify (Сжижение). По своему назначению эта команда относится к фильтрам и позволяет применить довольно широкий набор инструментов к изображению, которое в этом диалоге как бы обретает пластичность, сжиженность. Остановимся на этом инструменте поподробнее, рассмотрев варианты его применения.

Warp Tool — похож на стандартный инструмент PhotoShop — Палец. Он берет пиксели из-под кисти и смазывает в сторону движения инструмента.

Twirl Clockwise Tool — закручивает изображение по часовой стрелке в области инструмента. Эффект красивый и очень просто реализуемый.

Twirl Counterclockwise Tool — то же самое, но против часовой стрелки.

Подменю layer (Слой)

Слои — это одно из мощнейших средств Photoshop. Слои дают возможность создавать многоплановую композицию, при этом, не теряя содержимого любого из планов, сдвигать планы относительно друг друга, применять любое редактирование к активному слою, не затрагивая остальные. Слои могут обладать прозрачностью, что дает возможность показать один слой «через дымку» другого.

Для работы со слоями в главном меню есть соответствующее подменю.

Первый из его пунктов — *New Layer (Новый слой)*. Его можно создать несколькими способами, поэтому операции по созданию слоя вынесены во вложенное подменю. Первый вариант — просто создать новый пустой слой. При выборе этого варианта появится диалог, предлагающий задать имя слоя, его прозрачность, принадлежность к цветовому каналу и режим смешивания для его пикселей с пикселями других слоев. Новый слой будет размещен за активным.

New Adjustment Layer (Настраиваемый слой) создает слой, отвечающий за определенные параметры документа, например, яркость и контрастность. Такой слой влияет на параметры всех обычных слоев, находящихся под ним. Если такой слой находится над всеми слоями, то изменяются назначенные параметры всего изображения.

Background (Слой из фона) — создает слой в самом начале массива слоев, под всеми остальными слоями. Такой слой автоматически окрашивается в цвет фона.

Методические рекомендации: Когда в Photoshop открывается растровое изображение в формате без поддержки слоев, оно интерпретирует как один слой — слой фона. Если вы удаляете элемент со слоя Photoshop, не являющегося фоновым, на его месте появляется прозрачная маскированная область данного слоя, а если слой фоновый — пустую область заполняет текущий фоновый цвет. Чтобы преобразовать импортированное изображение в обычный слой Photoshop, следует дважды щелкнуть по заголовку Слой из фона и в диалоге Новый слой назначить слою новое имя.

Еще один вариант создания нового слоя — создать слой, скопировав в него выделенную область активного слоя. Также может потребоваться возможность создать слой выделенной области, не дублируя информацию, а вырезая выделенные пиксели, например для того, чтобы сдвинуть их относительно «родного» Слоя.

Следующий пункт меню — *это эффекты слоя*. Эффекты слоя — это весьма удобный механизм, поскольку они позволяют получить обработанный некоторым образом слой, не нарушая его содержимого, поскольку ни один пиксель, хранящийся в слое, не изменяется вследствие применения эффекта слоя, изменяется лишь внешний вид слоя. В любой момент можно изменить настройки эффектов или вернуться к исходному варианту слоя.

Для всех эффектов слоя необходимо определить режим смешивания слоев. Когда художник касается кистью холста, на котором уже есть слой красок, результат взаимодействия слоев может различаться в зависимости от

степени прозрачности наносимой краски, от того, просох ли уже нижний слой и т. д. В Photoshop управление взаимодействием красок осуществляется за счет выбора режима наложения. Предположим, что на нашей картине используются всего два цвета. Один из них, тот, что уже нанесен на холст, будет базовым, а второй, верхний — налагаемым. После наложения одного цвета на другой получается третий, результирующий, и каким он будет, зависит от режима наложения.

Подменю Select (Выделение)

Выделение областей на активном слое производится с помощью инструментов Выделение (прямоугольное, эллиптическое, строковое) или различных вариантов инструмента Лассо (обычное, многоугольное, магнитное).

Возможности выделения не ограничиваются созданием некоторой непрерывной области. Все операции над выделением определены в соответствующем меню.

Выбрать все (Select All) — этот пункт меню служит для создания прямоугольного выделения, соответствующего границам изображения.

Убрать выделение (Deselect) — позволяет отменить операцию выделения.

Вернуть выделение (Reselect) — служит для «отмены отмены» выделения, восстанавливает последнее выделение.

Команда Инvertировать выделение (Inverse) — предназначена, в частности, для тех случаев, когда требуется создать выделение с вырезом. Предположим, что у нас есть некоторая небольшая часть изображения, да еще и расположенная не с краю, а нам нужно выделить все изображение, исключая эту область. В этом случае мы выделяем этот участок картинки и применяем указанную операцию

Цветовой диапазон (Color Rang) — позволяет задать выделение области, содержащей пиксель с цветами из определенного в диалоге диапазона.

Функция Растушевать (Feather) — позволяет задать размытие краёв изображения, после операции над выделением. Параметр растушевки — число пикселей, определяющих толщину растушеванной границы.

Выделение можно модифицировать (modify). Варианты модификации:

Border (Граница) — данная функция преобразует выделение в рамку, ширину которой можно задать в диалоге.

Smooth (Сглаживание) — функция, позволяющая скруглить углы сделанного выделения (параметры сглаживания задаются в открывшейся после запуска функции форме).

Expand (Расширить) — пропорционально увеличивает размер выделения на указанное вами количество пикселей.

Contact (Сжать) — уменьшает размер выделения на указанное количество пикселей.

Смежные пиксели, подобные пиксели — данные команды позволяют подобрать по имеющемуся выделению набор пикселей соответственно смежных или подобных цветов.

Преобразовать выделение (Transform Selection) — функция, позволяющая вращать выделение, изменять его положение и форму.

Load Selection — с помощью данной функции можно восстановить выделение, ранее сохраненное при помощи функции Save Selection.

Save Selection — позволяет сохранить сделанное выделение (это удобно для сложных выделений). При сохранении выделения следует задать его имя.

Подменю Filters (Фильтры)

Фильтры — в этом меню доступен набор стандартных и дополнительно подгружаемых фильтров, которые позволяют добиться интересных эффектов в обработке графики. Фильтры позволяют добиться различных эффектов. Они могут применяться ко всему слою или к выделенной области.

Фильтры являются мощным средством и в то же время средством интуитивно понятным. Для применения фильтра достаточно выбрать

соответствующий ему пункт меню Effects и, возможно, задать некоторые дополнительные параметры.

Фильтры объединены в группы:

- Artistic — имитация различных приемов живописи.
- brush Strokes — Имитация работы кистью.
- Blur — Размытие.
- Distort — Деформация.
- Noise — Шумы (помехи) и дефекты, их добавление и устранение.
- Pixelate Стилизация посредством объединения пикселей (в результате

получаем, например, эффект мозаичности).

- Render — Блики, отсветы, облака.
- Sharpen — Работа с резкостью изображения.
- Sketch — Стилизация, например, под хром или пластик.
- Texture — Текстуризация изображения на основе одной из доступных

текстур

Кроме перечисленных групп фильтров в указанном подменю могут быть и другие варианты, не относящиеся к стандартным.

Подменю View (Вид)

Подменю Вид — предназначено для настройки масштаба просмотра изображения, установки выравнивающих линеек, показа сетки поля файла.

Тема 7: Подменю Окно. Палитра History. Выделения и операции над ними.

Цель: знакомство подменю Окно программы Adobe Photoshop.

Вопросы для обсуждения:

1. Подменю Окно. Палитра History.
2. Открытие и просмотр файла. Масштаб и область просмотра.
3. Выделения и операции над ними.

1. Подменю Окно. Палитра History

Подменю Окно

Подменю Window (Окно) определяет расположение окон документов внутри окна Photoshop, позволяет переключаться между ними, управляет видимостью строки состояния.

Оно также управляет отображением палитр инструментов.

Палитры можно располагать в любом месте экрана, объединять в группы, менять размеры и убирать с экрана, когда они не нужны. Такой подход позволяет рационально использовать площадь экрана и обеспечивает интуитивно понятное выполнение многих операций и легкий доступ к большинству средств программы.

Если палитра отсутствует на экране, то пункт меню, содержащий ее название, начинается со слова Show (Показать). При выборе этого пункта палитра немедленно появится в главном окне программы. Если палитра уже отображается, то соответствующий пункт начинается со слова Hide (Скрыть), а выбор данной команды приведет к исчезновению палитры с экрана.

Палитры можно объединять в группы. При вызове палитры на экран выводится вся группа связанных с ней палитр. Они могут объединяться по две или по три. В группе видна только одна из палитр. Закладка активной палитры помечена белым цветом, остальные палитры имеют серые закладки. Для перехода к другой палитре группы следует щелкнуть на ее закладке.

В процессе работы иногда приходится объединять палитры или, наоборот, разделять их, чтобы иметь возможность видеть палитры одновременно. Это делается буксировкой соответствующей палитры в нужном направлении.

Остановимся на назначении некоторых палитр:

Палитра Color (Цвет). В этой палитре определяются два рабочих цвета — основной и фоновый. В палитре задается цветовая модель текущего цвета и соотношение компонентов. Цвета, определяемые в этой палитре, используются инструментами заливки и рисования.

Палитра Swatches (Образцы). Эта палитра дает возможность создавать, сохранять и загружать пользовательские цветовые каталоги (наборов красок, аналогичных комплекту тюбиков с красками). Текущий каталог демонстрируется в палитре, и из него может быть выбран основной или фоновый цвет.

Палитра Brushes (Кисти). Все инструменты рисования имеют определенный размер и форму мазка, иначе говоря, кисть. Кисть задается в палитре Brushes. С помощью этой палитры можно создавать, сохранять и загружать наборы кистей.

Палитра Option (Настройки). Эта палитра изменяет свое содержание для каждого инструмента и предназначена для задания характеристик выбранного инструмента. Многие инструменты имеют большое количество настроек, и палитра *Option* используется в работе практически постоянно. Быстро открыть ее можно двойным щелчком клавишей мыши на пиктограмме инструмента.

Палитра Info (Информация). На этой палитре представлена информация о координатах курсора и цвете пикселя, над которым находится курсор мыши. Если в изображении есть выделенная область, ее размеры также будут указаны в палитре Info. Тип информации регулируется в диалоговом окне свойств палитры. С помощью палитры, кроме того, можно переопределить единицы измерения, используемые программой, и многое другое.

Палитра Navigator (Навигатор). Используется для изменения масштаба демонстрации изображения и позволяет выбрать видимый фрагмент изображения при работе с увеличением.

Палитра Layers (Слои). Показывает слои, используемые в текущем документе, и позволяет задавать режимы их отображения. В палитре доступно большинство операций со слоями. Здесь возможно создание, копирование слоев, задание их атрибутов, создание слоя-маски, перемещение слоев.

Палитра Channels (Каналы). В Photoshop изображение представляется в виде каналов. С помощью каналов проводится цветовая и тоновая коррекция (цветовые каналы), выделение участков изображения (альфа-каналы), другие важные операции. Палитра *Channels (Каналы)* служит для управления каналами изображения.

Палитра Paths (Пути). Photoshop — это программа для работы с растровой графикой, однако в изображение могут быть помещены и объектные контуры, т.н. пути. Они выполняют вспомогательную роль и часто используются при создании иллюстраций. Палитра *Paths* предназначена для организации работы с контурами Photoshop. На ней, кроме всего прочего, можно проводить операции преобразования выделения в путь и обратно.

Палитра Action. В повседневной работе часто встречаются повторяющиеся последовательности действий. Их выполнение можно автоматизировать при помощи палитры *Action*. Она позволяет включить запись всех ваших действий внутри программы (как магнитофон для записи всех звуков), запомнить их и по требованию воспроизводить.

Палитра History

В меню Edit есть команда Undo, которой можно пользоваться для отмены последней операции. Однако глубина отмены в одну операцию не может быть названа чрезмерной, поэтому в Photoshop, начиная с версии 5.5, программа фиксирует каждый шаг редактирования в палитре **History**, позволяя легко вернуться к любому этапу редактирования изображения.

Активной является последняя команда списка, она подсвечена синим цветом.

Щелкните мышью на ползунке в левой части строки с последней выполненной командой и отодвиньте ползунок вверх на одну строку. Это приведет к отмене последней команды. Строка отмененной команды приобретает серый цвет, если же сместить ползунок вниз, команда снова начнет действовать, и выделение исчезнет.

Можно отменять и возвращать назад до двадцати команд.

Для смещения на одну строку вниз или вверх можно использовать меню палитры. Чтобы открыть меню, щелкните на стрелке в правой верхней части палитры. Первые две команды предназначены для возвращения последнего действия и его отмены.

2. Открытие и просмотр файла. Масштаб и область просмотра

Открытие и просмотр файла

Для того чтобы начать обработку изображения, следует либо открыть файл, либо получить изображение со сканера, цифровой камеры из буфера, либо создать новый документ.

Предположим, что мы открыли файл с диска. В зависимости от типа открываемого файла мы получаем либо один слой, объявленный фоном, либо, если открыли документ формата psd, набор слоев с соответствующими настройками.

Важный параметр документа, влияющий на возможности его обработки — цветовая модель. Как правило, это RGB, хотя, например, файл откроется, скорее всего, в режиме индексированных цветов.

Другая интересующая нас характеристика это размер изображения в пикселя. Его можно узнать в соответствующем пункте меню Image. Размер изображения в пикселях влияет на качество картинку и возможности ее обработки.

Масштаб и область просмотра

Итак, документ открыт и параметры его нам известны. Чтобы детальнее рассмотреть изображение, нам теперь возможно пригодятся инструменты Лупа и Рука. Первый из них позволяет увеличить масштаб в месте щелчка мышью, а второй — сдвинуть картинку внутри осмотра.

Если изображение сильно увеличено, то удобно воспользоваться палитрой Навигатор. Она предназначена для перемещения по увеличенному изображению, а также его масштабирования. В палитре всегда представлена

уменьшенная копия всего изображения, что позволяет быстро, хотя и приблизительно, оценить текущее состояние документа.

3. Выделения и операции над ними

Выделение областей на картинке

Какие-либо инструменты коррекции или эффекты могут применяться как к слою в целом, так и к его части. Для того, чтобы эту часть указать, используются различные инструменты выделения. Самые простые и при этом часто применяемые из них — прямоугольное и эллиптическое выделения. Выделения строками используются несколько реже.

Вокруг выделенной области появляется мерцающая пунктирная рамка, которая служит границей выделенной области (выделительная рамка).

Выделенная область маскирует изображение, маскированная область (т.е. все остальное изображение, кроме выделенной области) недоступна для редактирования.

Выделение — важнейший этап редактирования точечного изображения.

Точно выбрать нужную группу точек часто непросто. Этим объясняется разнообразие средств выделения: 4 инструмента выделения, Лассо, Цветовой диапазон, режим Быстрая маска.

Мышь — довольно грубый манипулятор, но если выделение оказалось не совсем точным, это легко поправимо, поскольку границу выделенной области можно переместить в окне документа.

Для этого следует: не нажимая кнопки мыши, поместить курсор в пределы выделения, он примет форму стрелки с белым наконечником.

Нажать левую кнопку мыши и, удерживая ее, перемещать курсор в том направлении, куда нужно сдвинуть границу выделения. Курсор примет вид треугольной стрелки. Если отпустить кнопку мыши, выделительная рамка окажется именно в том месте, куда вы ее отбуксировали.

Заметьте, что собственно с изображением ничего не происходит.

При необходимости более точного выделения можно увеличить масштаб отображения.

Если вы не совсем точно выделили область, и она получилась немного больше или меньше необходимой, это можно исправить следующим образом:

- Разместите выделительную рамку точно в центре прямоугольника и оцените ее размер.

- для увеличения выделенной области выберите команду Выделение/Модифицировать. Перед вами откроется вложенное меню.

- Выполните команду Расширить. В диалоговом окне установлено по умолчанию значение расширения границы, равное 1 пикселю (в каждую сторону). Можно изменить ширину границы, установив ее в пределах от 1 до 16 пикселей.

- Щелкните на кнопке ОК. Выделенная область расширится на заданное число пикселей.

- для уменьшения выделенной области в том же меню выберите команду Сжатие.

- В поле установите нужное количество и щелкните на кнопке ОК. Выделенная область уменьшится.

Трансформирование границ выделения

Для изменения границ выделения можно воспользоваться пунктом меню Выделение Преобразовать выделение). При этом появляется габаритный прямоугольник, с помощью которого можно трансформировать границу выделения.

Объединение и исключение областей

Путем операций объединения и пересечения с границами выделений можно получить выделенные области неправильной формы.

Если на изображении уже есть выделенная область, то при выделении еще одной в этом же изображении возможны три варианта взаимодействия:

- предыдущая область полностью заменяется новой;

- области объединяются друг с другом (Если удерживать нажатой клавишу Shift);

- новая область вычитается из предыдущей, если удерживать нажатой клавишу ALT).

Перемещение выделенного фрагмента

Для перемещения выделенной области:

- Выберите инструмент Перемещение из палитры инструментов.
- Поместите курсор инструмента внутри выделенной области, при этом он приобретет вид черной стрелки с изображением ножниц.

- Перетащите выделенный фрагмент на его новое место.

- Отпустите кнопку мыши. Выделенный фрагмент при этом будет помещен на новое место. Пока вокруг него присутствует выделительная рамка, фрагмент можно передвигать по окну документа как угодно. На прежнем месте вырезанного фрагмента остается либо прозрачная область, либо (если фрагмент вырезан из фона) область, заполненная цветом фона.

- Отмените выделение области: Выделение/Убрать.

Дублирование выделенного фрагмента

Для копирования выделенной области:

- Выберите инструмент Перемещение из палитры инструментов.
- Нажмите клавишу ALT и, удерживая ее, поместите курсор инструмента внутри выделенной области, при этом он приобретет вид двойной стрелки, что показывает, что фрагмент будет скопирован, а не вырезан.

- Перетащите копию выделенного фрагмента на его новое место.

- Отпустите кнопку мыши. Выделенный фрагмент при этом будет помещен на новое место. Пока вокруг него присутствует выделительная рамка, фрагмент можно передвигать по окну документа, как угодно. На прежнем месте вырезанного фрагмента остаются прежние пиксели, прорех в изображении не остается.

- Отмените выделение области: Выделение/ Убрать.

Если выделенный фрагмент будет по ошибке «брошен» не на отведенном ему месте, это можно будет исправить только с помощью пункта меню Редактировать/Отмена или палитры History, поскольку новый слой при таком перетаскивании не создается. Чтобы перетаскивать фрагменты с возможностью сдвинуть их с нового уже после того, как убраны границы выделения, воспользоваться командой создания нового слоя соответственно через вырезание или копирование.

Трансформирование выделенного фрагмента

С помощью команд трансформации можно поворачивать, перемещать, менять размеры выделенной области, изменять ее перспективу и наклон.

Чтобы трансформировать выделение:

- Выберите команду Произвольная трансформация из меню Правка. Выделенная область перейдет в соответствующий режим трансформации (вокруг фрагмента появится габаритный прямоугольник с ограничителями). Для изменения размеров и положения выделенной области следует воспользоваться именно этими ограничителями.

- Подводя курсор к ограничителям и перетаскивая их, можно задать новый размер области. Если при этом удерживать клавишу Shift, масштабирование будет сохранять пропорции области.

- При нажатой клавише CTRL курсор имеет вид серой стрелки. При буксировке в этом случае перемещается только один из ограничителей, что даст возможность исказить объект. Если вместо CTRL удерживать CTRL и SHIFT, ограничитель будет смещаться только по одной из сторон габаритного четырехугольника.

- Поворот области выделения производится относительно центрального ограничителя — центра вращения, который обозначен маленькой окружностью с перекрестием (по умолчанию расположен в геометрическом центре габаритного прямоугольника).

- В режиме трансформации можно осуществлять и перемещение выделенной области. Для этого поместите курсор мыши во внутреннюю

область габаритного четырехугольника и нажмите левую кнопку мыши, затем, удерживая ее, перетаскивайте габаритный прямоугольник обычным образом.

- для отмены трансформации нажмите ESC, для подтверждения изменений — ENTER или двойной щелчок.

Для более точного задания угла поворота или процента масштабирования можно воспользоваться возможностью численного задания этих параметров на палитре свойств инструмента.

Кроме уже рассмотренных инструментов, для выделения может использоваться Лассо, как уже говорилось ранее, оно может быть обычным, многоугольным и магнитным. Приведем примеры использования этих замечательных инструментов.

Применение Лассо

Предположим, что на картинке нам надо выделить дюны отдельно от неба, например, чтобы их перекрасить.

Воспользуемся инструментом Лассо для выделения границы области. Этот инструмент отчасти напоминает обычный карандаш — им рисуется контур выделения, пока прижата левая кнопка мыши. Как только кнопка отпускается, контур замыкается, т.е. точка, где отпущена кнопка, соединяется прямой линией с началом выделения.

Поскольку мышь — достаточно грубый инструмент, идеально выделить область практически невозможно. Чтобы подкорректировать контур выделения, можно преобразовать выделение в путь (это можно сделать, нажав соответствующую кнопку на палитре Пути). После того, как выделение будет преобразовано в путь, его можно будет корректировать с использованием инструментов для путей.

После того, как мы выделили такую область, можно, например, скорректировать насыщенность цветов исключительно в ней или применить к данной области какой-нибудь фильтр

Применение Многоугольного Лассо

Для того, чтобы выделить области, имеющие многоугольный контур из прямых линий, можно воспользоваться Многоугольным лассо.

Предположим, что на данной картине нам нужно выделить книгу в верхнем правом углу. Возьмем инструмент Многоугольное лассо и щелчками мыши начнем расставлять опорные точки, которые будут соединяться линиями. Замыкание контура производится двойным щелчком.

Теперь мы можем совершать с данной областью любые операции. Выложим копию книги в другом углу картинки.

Применение Магнитного Лассо

Вернемся к примеру с дюнами. В этой картинке ярко выраженный контраст между дюнами и небом, поэтому Магнитное лассо — оптимальный инструмент для выделения. На этот раз выделим небо. Во время выделения инструмент цепляется за границу дюн и неба, так как это линия наибольшего контраста.

Магнитному лассо можно указать частоту установки опорных точек (это влияет на гладкость выделения), ширину Лассо (этот параметр задает зону поиска границы) и степень чувствительности (контраст в процентах, который считается границей).

Волшебная палочка

Далеко не всегда для выделения объекта на изображении вам потребуется такая кропотливая работа, как обтравка. Во многих случаях эту работу или ее большую часть может сделать с помощью Волшебной палочки.

Принцип действия инструмента заключается в выделении лежащих рядом близких по цвету точек изображения (пикселей). При этом степень близости цвета, достаточную для того, чтобы пиксель попал в выделенную область, вы можете задать сами.

Выделим на данном рисунке фрагмент с изображением неба.

На палитре свойств установим параметр Чувствительность, равным значению 60.

Щелкнем по любому пикселю «на небе». Получим выделение нужной нам части рисунка. Теперь к этой области можно, например, применить фильтр Render/Clouds и вместо солнечного неба получить легкие облака.

Тема 8: Заливка и работа с цветом. Пути (контуры)

Цель: знакомство с разными видами заливки и инструментом Пути (контуры)

Вопросы для обсуждения:

1. Заливки и работа с цветами.
2. Пути (контуры)

1. Заливки и работа с цветами.

В PhotoShop определяются фоновый и основной цвета, которые отражаются в нижней части палитры инструментов. Выбранным основным цветом (по умолчанию этот цвет — черный) осуществляются заливки выделенных областей, им рисуют инструменты. Фоновым цветом (по умолчанию этот цвет — белый) автоматически заполняются области холста после удаления участков изображения или при расширении размеров холста.

И фоновый, и основной цвета можно изменить, после выбора цвета результаты применения инструментов будут иметь новый цвет, а ранее нарисованные элементы, естественно, сохранят прежний цвет.

Выбор цвета может происходить двумя способами. Первый — это диалог Сборщик цветов, Выбор цвета.

В этом диалоге можно выбрать цвет либо из палитры, либо по образцу с экрана, либо задать насыщенности составляющим цвета в какой-либо из систем (RGB, CMYK и др.).

Еще один способ выбора цвета — палитра Образцы. Эта палитра предоставляет выбор из некоторого набора цветов. Этот набор можно дополнять своими цветами и удалять цвета при помощи кнопок в нижней строке палитры. Использование палитры удобнее обычного диалога выбора цвета, поскольку при этом цвет выбирается быстрее.

2. Пути (контуры)

Контуры, или пути — основное средство программ векторной графики, в редакторе растровых изображений они имеют вспомогательное значение и используются для создания и хранения форм выделений областей, выделения линий, обрезки областей прямоугольной формы при экспорте в программы верстки и при импорте рисунков из векторных программ. Для работы в точечной графике контуры очень удобны. Таким образом, PhotoShop позволяет использовать преимущества векторной графики при обработке графики растровой.

Контур описывается формулами и занимает мало места на диске. Контур является единым объектом, велики возможности его трансформации (уменьшение, увеличение, повороты, перекосы) при сохранении качества.

Векторный контур отличный способ создания кривых сложной формы с последующей прорисовкой их с помощью любых инструментов, имеющихся в программе PhotoShop.

Контур — это линия, состоящая из последовательности сегментов, каждый из этих сегментов представляет из себя т.н. кривую Безье и описывается четырьмя точками. Начальная и конечная точки — это узлы сегмента. Две другие точки — направляющие, они определяют длину и положение направляющих линий, которые, в свою очередь, влияют на степень кривизны сегмента. Направляющие Линии всегда направлены по касательной к контуру.

Изменение формы пути осуществляется перемещением как узлов, так и связанных с ними направляющих линий.

Существуют два способа задания контуров:

- на основе выделения
- рисованием вручную инструментом Перо.

В зависимости от типа изображения способ создания Пути на основе выделения может быть самым простым и быстрым. При его использовании

следует просто создать выделенную область и преобразовать ее в контур. Для этого можно воспользоваться кнопкой на палитре путей.

В ряде случаев создать выделенную область бывает слишком сложно или же это требует слишком много работы над изображением. В этом случае с помощью инструмента Перо нарисуйте контур вручную.

Группа инструментов Pen

Инструменты группы Pen позволяют создавать, выделять и редактировать контуры.

- Pen позволяет строить контуры в виде прямых или гладких кривых линий, задавая якорные точки и регулируя направляющие.

- Magnetic Pen может трассировать границу изображения, рисуемый им контур прилипает к границе яркостей.

- Freeform Pen предназначен для непосредственного рисования контура, подобно карандашу.

- Add Anchor Point предназначен для добавления в контур новых узлов.

- Delete Anchor Point действует противоположным образом, удаляет ненужные узлы.

- Direct Selection позволяет выделять узлы контура выборочно или все целиком.

- Convert Point позволяет преобразовывать прямолинейные сегменты в криволинейные и наоборот.

Применение инструмента Pen

Щелкните на холсте нового документа неподалеку от левого края. Эта точка станет началом контура. Обратите внимание, что PhotoShop немедленно создает в палитре Контуры строку с именем Рабочий контур. В дальнейшем можно переименовать контур.

Чтобы нарисовать отрезок прямой линии, сместите указатель и щелкните в какой-либо другой точке окна документа, тем самым, создав узел типа угловая точка, которым заканчиваются прямолинейные отрезки. которым создается очередной узел.

Чтобы создать криволинейный фрагмент, переместите указатель, затем щелкните кнопкой мыши и перетащите указатель вновь. Вы увидите кривую, форма которой меняется, реагируя на перемещение указателя. Так создается сглаженный узел, который служит для плавной стыковки двух криволинейных фрагментов контура. Создание сглаженных узлов сопровождается появлением пары управляющих отрезков, снабженных маркерами на концах.

Итак, прямолинейные отрезки проходят через угловые узлы, а криволинейные — через сглаженные. Одним из примыкающих к угловому узлу фрагментов контура обязательно является прямолинейный отрезок, а второй фрагмент может быть и прямолинейным, и криволинейным, причем, между фрагментами в узле образуется излом, а не плавный стык. Если к угловому узлу примыкает кривая, направление ее входа в угловой узел управляется сглаженным узлом на другом конце кривой.

Сглаженные узлы имеют несколько более сложные свойства, в таких узлах программа стремится обеспечить максимальную гладкость стыка кривых, встречающихся в узле.

Существуют еще и точки перегиба — разновидность узлов, обеспечивающая менее гладкие стыки фрагментов, но полезная в особых ситуациях.

Замкнутые и незамкнутые контуры

Существуют два варианта завершения контура: можно замкнутый контур, соединив конечную точку с той, или оставить контур «разомкнутым».

Чтобы замкнуть контур, выполните следующие действия:

- Создайте контур, используя любые необходимые типы узлов.
- Поставив последнюю точку, переместите указатель так, чтобы он оказался над начальной точкой. Вы заметите рядом с указателем маленький кружок.

- Щелкните, чтобы создать последний угловой узел контура, или щелкните и перетащите указатель, чтобы последний фрагмент контура оказался криволинейным

Чтобы завершить работу над контуром, который должен остаться открытым, выполните следующие действия:

- Создайте контур, используя любые необходимые типы узлов.
- Разместив последний узел, просто щелкните на кнопке инструмента Перо (Pen) на панели инструментов. Теперь контур имеет начало и конец.

Задание: Изменение цвета

Цель: при помощи управления цветом поменять время года.

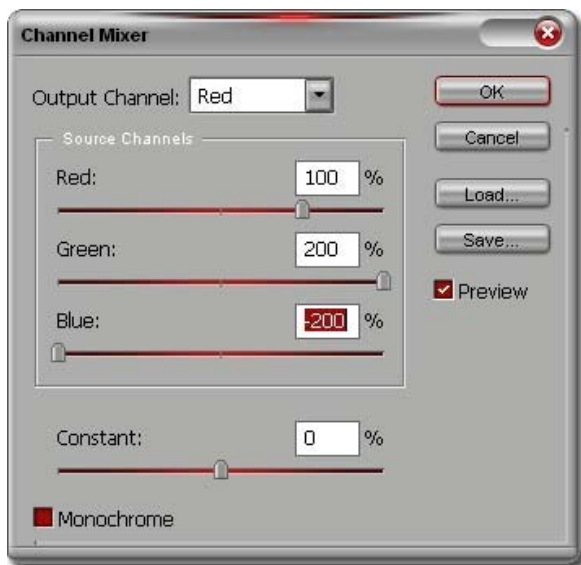
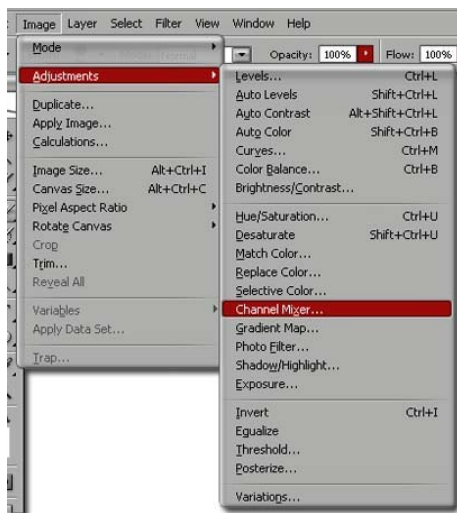
Методические рекомендации:

1. Для начала берем фотографию красивого летнего пейзажа



2. Выбираем Channel Mixer

3. Выставляем зеленый на +200, а синий на -200



4. Результат:



Тема 9: Каналы

Цель: знакомство с инструментом Каналы и выполнение упражнений с использованием этих средств.

Вопросы для обсуждения:

1. Добавление нового канала.
2. Копирование канала.
3. Разделение каналов.
4. Совмещение каналов.

Каждое изображение, загруженное в Photoshop, имеет один или несколько каналов, содержащих информацию о цвете. Изображения, представленные в полутоновом, дуплексном и битовом режимах, а также в режиме индексированного цвета, имеют по одному каналу, поскольку содержат малое число цветов и не предоставляют возможностей их коррекции.

Изображения в режиме RGB имеют четыре канала (по одному на каждый цвет плюс объединенный цветовой канал RGB), изображения в режиме CMYK— пять (по тому же принципу). Разбиение цветовой информации дает возможность отредактировать каждый канал как отдельно, так и в комбинации с другими, обеспечивая возможность предельно сложной коррекции изображений.

Можно добавить в состав изображения новые каналы, предназначенные для хранения дополнительной информации. Добавляемые каналы называются альфа-каналами.

Для просмотра отдельных каналов и работы с ними служит палитра Каналы. По умолчанию объединенный цветовой канал стоит первым в списке.

Для вызова этой палитры служит команда меню Окно/ Показать Каналы. В нижней части палитры располагается ряд кнопок, предназначенных для быстрого выполнения отдельных операций над

каналами: Загрузить канал как область, Сохранить область как канал, Создать новый канал и Удалить текущий канал.

Список отдельных цветowych каналов размещается в окне палитры ниже строки объединенного канала. Альфа-каналы находятся в самом визуу списка. Каждый канал снабжен миниатюрой, показывающей его содержимое.

Строка активного канала выделяется цветом, а все видимые каналы помечаются значком в виде открытого глаза слева от миниатюры канала. Чтобы сделать канал невидимым, достаточно щелкнуть на этом значке, а повторный щелчок вновь делает канал видимым. Чтобы сделать канал активным, щелкните на его миниатюре. Если нужно сделать активным еще один канал, в дополнение к первому, используйте клавишу.

Пока канал не является видимым и активным, его нельзя редактировать. Редактирование касается одновременно всех активных каналов.

Щелчок на объединенный канал делает активными все отдельные каналы цветowych компонентов.

Отдельные цветowych каналы отображаются черно-белыми, но можно увидеть их в цвете с помощью команды Файл — Установки Отображение и курсоры. Установите флажок Отображать цветowych каналы в цвете, после чего щелкните на кнопке да (ОК).

Добавление нового канала

Добавить новый канал можно одним из двух способов.

1. Палитра Каналы имеет меню, первая из команд этого меню, Новый канал, раскрывает окно диалога Параметры канала. В этом окне можно задать для канала имя, а также установить ряд других параметров.

2. Другой способ создания нового канала состоит в том, чтобы щелкнуть на кнопке Создать новый канал в нижней части окна палитры (это вторая кнопка справа). Щелчок по данной кнопке ведет к немедленному появлению нового канала в списке окна палитры и активизации этого канала.

Если канал не содержит никаких объектов и выделено все изображение, то окно документа окрасится в черный цвет, а если не выделено ничего, то окно документа станет белым. Если вы добавляете несколько цветовых каналов, придайте каждому из них свой уникальный цвет, чтобы легче было различать их.

Для удаления канала выделите его и щелкните на кнопке Корзина.

Копирование канала

Имеется целый ряд причин, которые могут вызывать необходимость дублирования канала, но главная причина — это создание резервной копии на случай, если в результате правки изображение станет не лучше, а хуже, тогда можно вернуться к копии канала и попытаться выполнить редактирование заново. Вы можете также создавать дубликаты альфа-каналов и сохранять их в виде библиотеки, чтобы иметь возможность применять в случае необходимости, не сохраняя в составе изображения, так как это позволяет уменьшить размер файла.

дублирование канала можно выполнить путем выделения его строки в палитре Каналы и выбора команды Создать копию канала, можно также выделить строку канала и перетащить ее или в окно документа, или на кнопку Создать новый канал в нижней части палитры. Чтобы скопировать канал изображения в другой документ, откройте оба документа и просто перетащите строку канала из окна палитры Каналы одного документа в окно другого.

Разделение каналов

Имея изображение, содержащее несколько каналов, можно преобразовать его в несколько отдельных черно-белых изображений, выбрав команду Разделить каналы в меню палитры Каналы. При разделении CMYK-файла объемом 16 Мб получаются четыре файла размером по 4 Мб. В дальнейшем можно будет совместить их и восстановить цветное изображение.

Совмещение каналов

Изображения, подготовленные для совмещения, должны удовлетворять следующим критериям:

- они должны быть представлены в режиме градаций серого;
- они должны иметь совершенно одинаковый размер в пикселях;
- число изображений должно равняться числу каналов в соответствии с

цветовым режимом.

Тема 10: Работа со слоями

Цель: знакомство с палитрой Слои

Вопросы для обсуждения:

1. Управление видимостью слоев.
2. Прозрачность слоев.

Рассмотрим методику работы со слоями документа.

Откроем документ «Зебра». В данном документе нет никаких слоев, кроме фона.

Параллельно с первым документом откроем еще один, из той же папки, например «Медведь».

Теперь попробуем объединить зебру и медведя в одном документе, вставив одно изображение в другое и создав тем самым два слоя.

Воспользуемся инструментом Магнитное лассо для выделения головы зебры. Скопируем ее в буфер и вставим в документ «Медведь».

Слой с зеброй будет активным (в этом можно убедиться, взглянув на палитру слоев).

Видно, что зебра не соответствует по размерам медведю. Но слои хороши в том числе и тем, что масштабирование их можно выполнять независимо друг от друга. Применим к слою с зеброй операцию масштабирования и сдвинем его относительно «медвежьего слоя».

Управление видимостью слоев

Одним из удобных свойств слоев является то, что можно сделать невидимым любой из слоев. Около названий слоев в палитре Слои расположены значки в виде глаза. Если глаз есть, то слой виден в составе изображения, если его убрать (щелчком мыши), не станет видно и слоя. Вернуть значок можно тем же щелчком мыши.

Прозрачность слоев

Слой может быть непрозрачным, и тогда его содержимое закрывает все нижерасположенные слои; может быть полностью прозрачным, тогда он будет невидимым. Промежуточные состояния прозрачности могут дать интересные эффекты.

Попробуем применить такой подход к изображению зебры из предыдущего примера.

Откроем файл Ручей. Установим в меню Image/Mode опцию 8 бит на канал. Затем скопируем изображение и добавим на картинку с зеброй, как в предыдущем примере. Ручей полностью закроет зебру. Поменяем прозрачность слоя с водопадом, уменьшив ее приблизительно до 30 %. Получим неясные очертания водопада, как бы в дымке от зеленого фона зебры — это достаточно желательный результат — и саму зебру, подкрашенную текстурой водопада — это результат нежелательный.

Чтобы избавиться от столь неприятного эффекта, выделим зебру Магнитным лассо и выделим в отдельный слой вырезанием. Этот новый слой перетащим (мышью в палитре слоев) на уровень выше слоя водопада. Получим следующий результат.

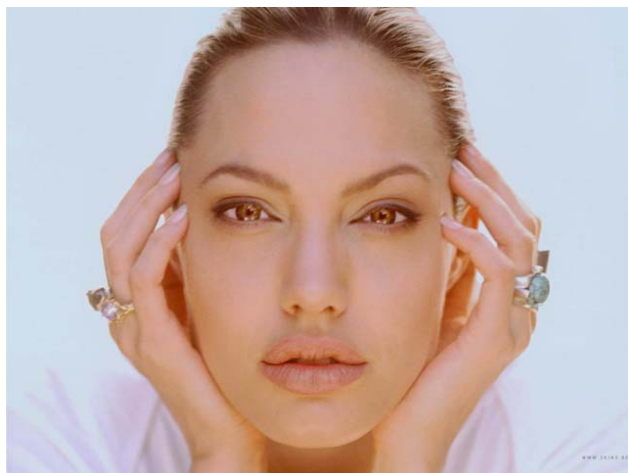
Итак, слой можно сравнить с листом прозрачной пленки, которая может раскрашиваться пикселями нашего рисунка.

Слой обладает теми же свойствами, что и весь документ (размеры, разрешение, цветовая модель) и дает возможность перемещать изображения со слоя на слой, экспериментировать применяя различные способы

обработки текущего слоя, не опасаясь, что неправильные действия испортят изображение в целом.

Задание: Рисунок простым карандашом.

1. Для начала возьмем изображение.



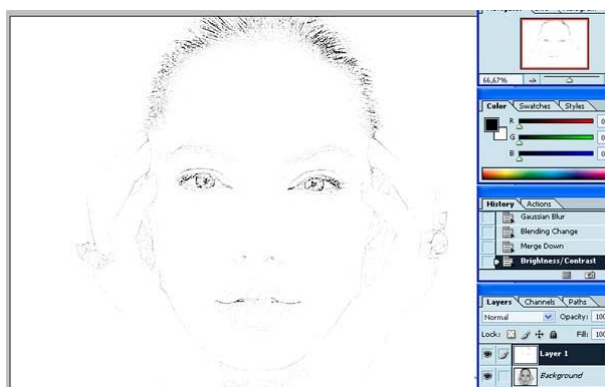
2. Для начала сделаем Image - Adjustments - Auto Levels. После этого изображение нужно сделать черно белым (Ctrl+Shift+U). Теперь делаем два дубликата слоя (Ctrl+A, Ctrl+J - дважды).



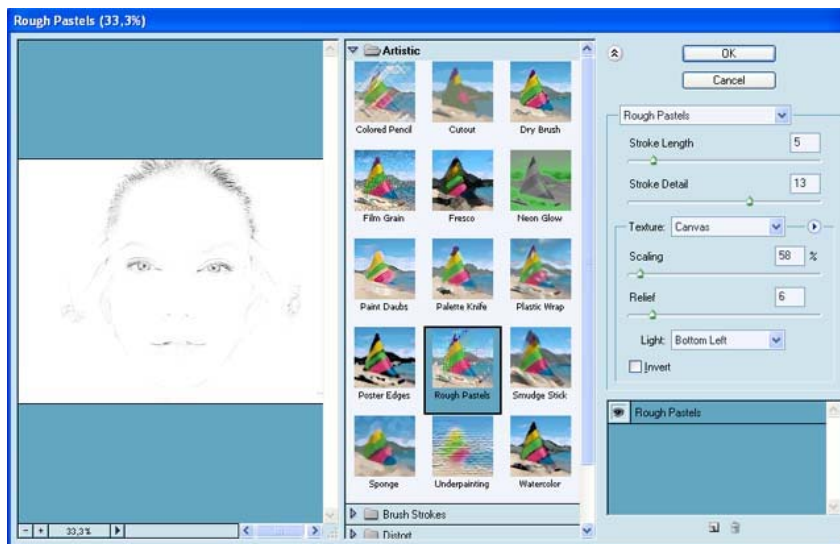
3. Теперь инвертируем верхний слой (Ctrl+I), и применяем к нему Filter - Gaussian Blur с радиусом 1 px, и меняем режим смешивания на Color Dodge



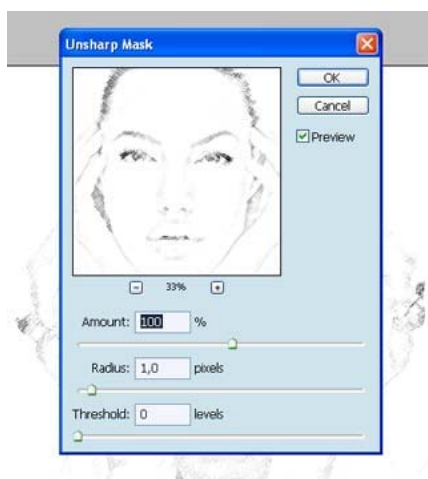
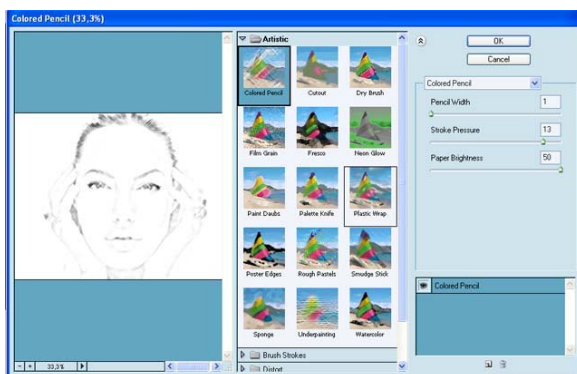
4. Смешивает два верхних слоя (Ctrl+E) и немного повышаем контрастность (Image - Adjustments - Brightness/Contrast). В результате получаем примерно следующее



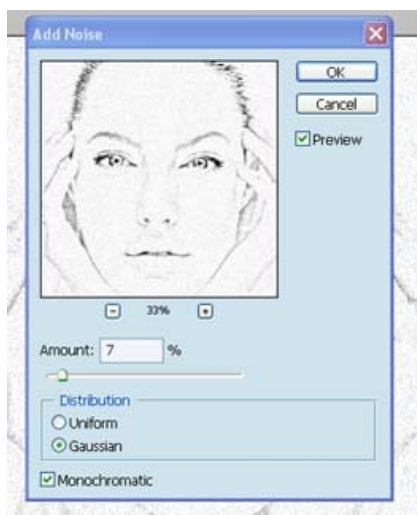
5. Применяем фильтр Filter - Artistic - Rough Pastels со следующими значениями после чего делаем этот слой невидимым.



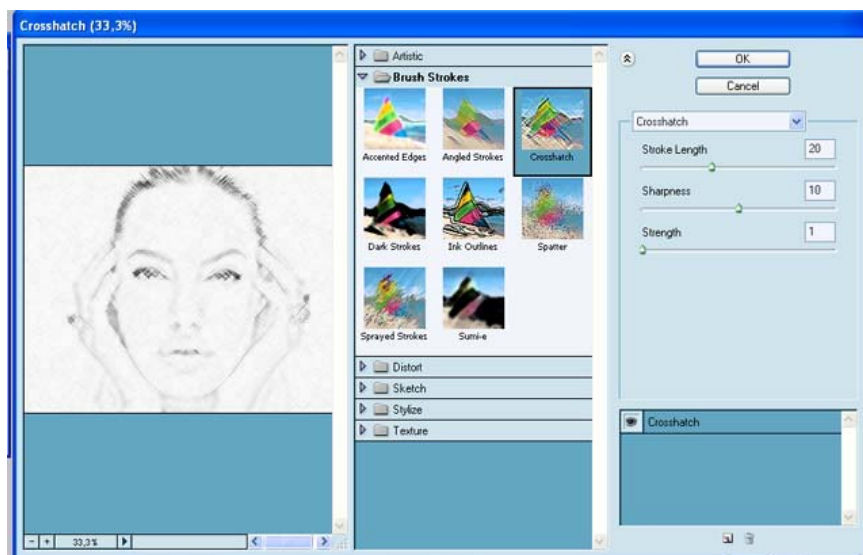
6. Опять создаем две копии фона, верхний инвертируем и применяем к нему фильтр Filter - Gaussian Blur на этот раз с радиусом 10 px, и меняем режим смешивания на Color Dodge и сливаем слои, все это было описано выше. Теперь применяем фильтр Filter - Artistic - Colored Pencil с параметрами и потом фильтр Filter - Sharpen - Unsharp Mask и делаем и этот слой НЕВИДИМЫМ.



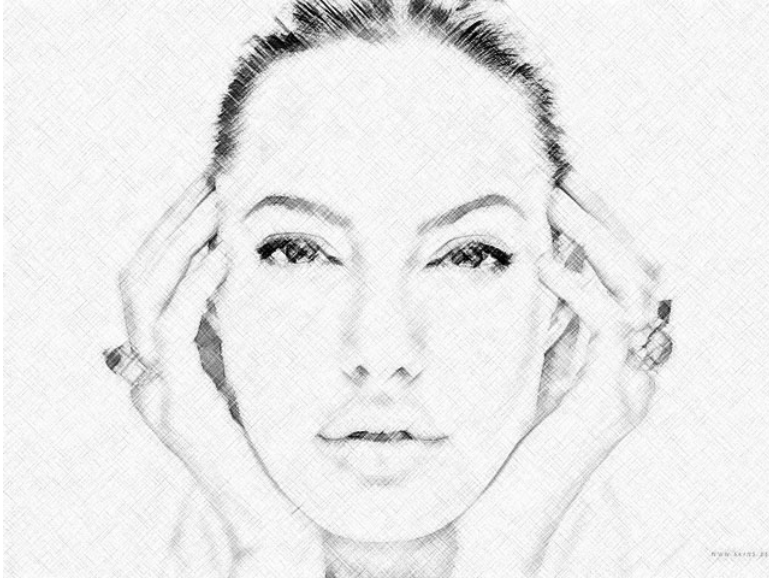
7. А теперь опять повторяем копирование слоев, инвертирование верхнего, и применение фильтра Gaussian Blur со значением радиуса 35 px. Изменяем режим смешивания на Color Dodge и сливаем слои. Применяем фильтр Filter - Noise - Add Noise с параметрами



и фильтр Filter - Brush Strokes - Crosshatch



Теперь можно сделать невидимый слой - видимыми и поставить на двух верхних режим смешивания на Multiply, результат на нижнем рисунке.



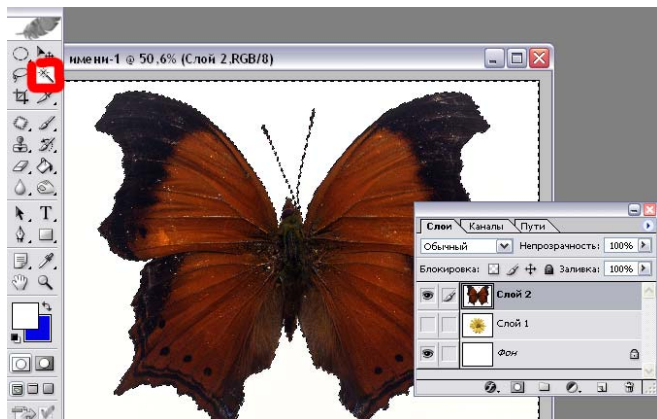
Тема 11: Разработка макета буклета средствами Adobe Photoshop

Цель: разработать макет буклета средствами Adobe Photoshop

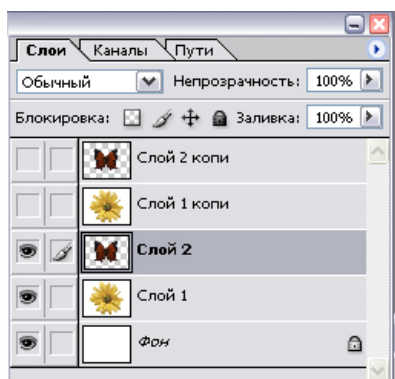
Тема 12: Разработка макета плаката средствами Adobe Photoshop

Цель: разработать макет плаката средствами Adobe Photoshop

1. Создаем новый документ Ctrl+Shift+N. размер 1024x768
2. Импортируем клипарты: цветок и бабочка.
3. Убираем фон с бабочки. нажмем W и выделим весь фон.



4. Потом Del.
5. Продублируем оба слоя. Теперь из 4: 2 с цветком и 2 с бабочкой. Передвинем их так чтобы они чередовались.



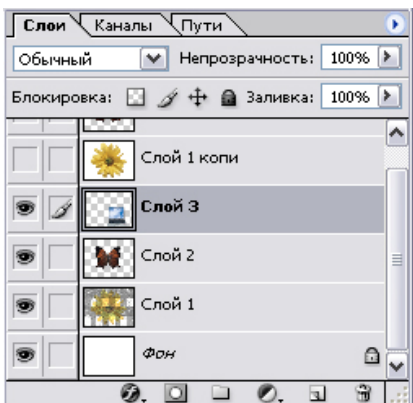
6. Теперь сделаем активным нижний слой с цветком и применим к нему следующее Filter > Texture > Stained Glass с параметрами:
Cell Size = 4;
Border Thickness = 1;
Light Intensity = 3.
7. Такие же параметры применим и к нижнему слою с бабочкой. у вас пока не видны верхние слои с цветком и бабочкой . У вас получится примерно следующее:



8. Импортируем изображение монитора



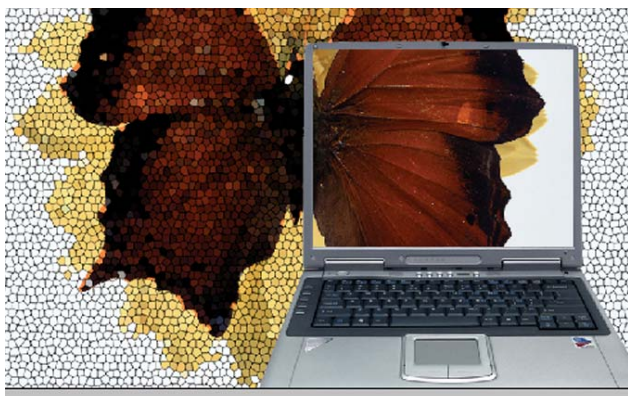
9. Помещаем его между слоями с эффектом и скрытыми.



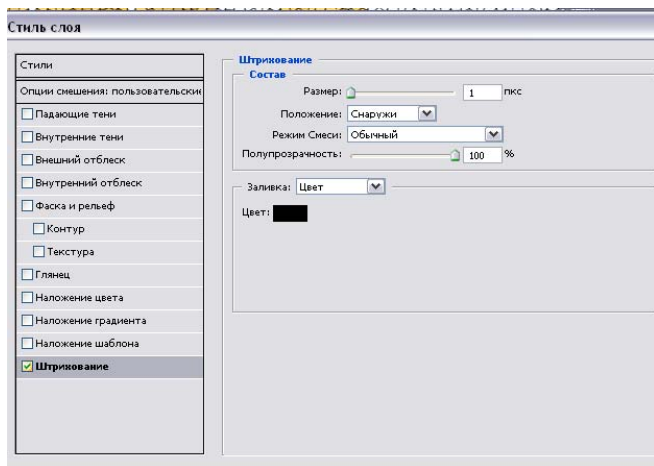
10. Выделяем экран монитора полигонным лассо



11 Не снимая выделения делаем активным верхний слой с цветком нажимаем Ctrl+Shift+I инвертируя выделение жмет Del. так же поступаем с верхним слоем с бабочкой. Снимаем выделение (Ctrl+D). Получилось следующее



12 Делаем слой с текстом: что то вроде 10100100101010100101100101011), растеризуем его и применяем стиль



и задаем прозрачность слоя 50%.

13 Дублируем слой 2 раза и размещаем полученные 3 слоя примерно так



14 Склеиваем эти 3 слоя. теперь у вас один слой с циферками. дублируем его и располагаем его слева от бабочки. примерно вот так:



15 Дублируем слой с циферками (один из четырех) очищаем на нем эффекты и применяем к нему фильтр «Смазывание движения» по направлению текста от края к центру и дистанцией 450 пикселей. Прделаем эту же операцию для всех четырех слоев с циферками. получилось примерно следующее



окончательный плакат



5. КОМПЛЕКТЫ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ЛАБОРАТОРНЫХ РАБОТ

Тема: Инструменты группы Свободное рисование. Работа с инструментами группы Форма. Объекты. Формы объектов. Работа с текстом. Заливка объектов. Инструменты Пипетка и Лейка. Интерактивные инструменты

Задание: Создание шаров в Corel Draw


Попробуем создать такой вот красивый мраморный шар с тенью. Для этого следует выполнить последовательность действий:

1. С помощью инструмента Эллипс создаем круг нужного размера. Для того, чтобы круг получился ровным, при создании его удерживаем клавишу CTRL.

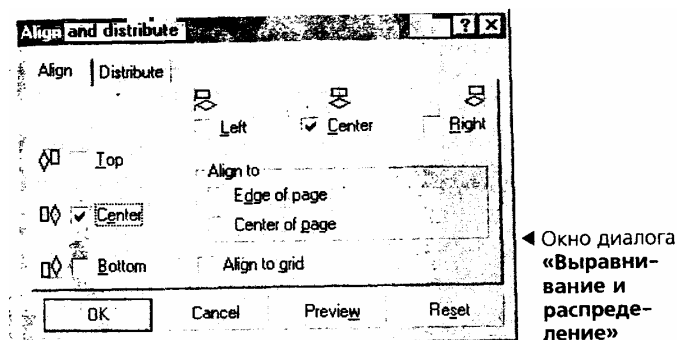
2. Нам потребуются два одинаковых круга, поэтому продублируем его, выбрав команду «дублировать» из меню Edit (Правка).

3. Закрасим один из кругов черным цветом, а для другого подберем подходящую текстурную заливку из диалога «Текстура», запускаемого из вспомогательного меню инструмента Fill (Заливка).

4. Контур обоих кругов следует удалить, выделив их и щелкнув на перечеркнутый квадратик вверху палитры правой кнопкой.

5. Далее оба объекта нужно совместить, причем так, чтобы черный круг оказался под текстурным. Для изменения порядка объектов (выделен черный круг) выбираем пункт Порядок (Order) —> На задний план (To back) из меню Arrange (Компоновать). С тем же успехом можно воспользоваться следующими пиктограммами на панели свойств .

6. Для совмещения объектов удобно будет воспользоваться командой Align and distribute (Выравнивание и распределение) из меню Arrange (Компоновать). Предварительно должны быть выделены оба объекта (используя инструмент Стрелка выделяем область, захватывая оба круга, либо тем же инструментом поочередно щелкаем на объекты, удерживая клавишу Shift). Итак, после выбора команды Выравнивание и распределение появляется следующий диалог.



Для совмещения кругов галочки должны быть расставлены, как показано на рисунке (Center (По центру), по горизонтали, по вертикали).

7. Теперь выбираем инструмент Interactive Transparency Tool (Интерактивная прозрачность). Из списка на панели свойств выбираем Радиальный градиент прозрачности. Перетащите центр интерактивного элемента в верхнюю левую часть круга, перенеси те при помощи мыши (из палитры в правой части окна) цвета — черный на конец радиуса в белый квадратик, а белый цвет — в центр заливки, который окрашен в черный цвет. Откорректируйте размеры интерактивного элемента, перетаскивая квадратик на конце линии градиента.

8. Шар готов. Осталось с помощью инструмента Интерактивная тень добавить тень к нашему шару.

В зависимости от того, какая заливка или текстура выбраны нами, шар может выглядеть по-разному, например, вот так



Инструмент Интерактивная прозрачность в разновидности Радиальный градиент прозрачности можно применить к кругу с однотонной заливкой без изменения цветов (т.е., не меняя белый на черный и черный на белый, как в предыдущем примере). Из шаров такого вида можно изготовить, например, воздушные шарики.

Тема: Палитра History. Выделения и операции над ними. Заливка и работа с цветом. Пути (контуры).

Задание 1: Золото

Достаточно сложный эффект, но настолько же красивый.

1. Начнем, например, с текстового слоя на черном фоне. Первое, что нужно сделать — это выделить наш текст и сохранить Выделение. Позже оно нам понадобится (рис. 1).



▲ Рис. 1

2. Теперь сольем все слои в один. Выполнить сведение и размоем его Фильтры —Размытие —Размытие по Гауссу радиусом 5 — 7) (рис. 2).



▲ Рис. 2

3. Далее следует загрузить выделение командой Выделение —Загрузить выделение. Инвертируйте выделение —Инвертировать и залейте его черным цветом. Еще раз инвертируйте выделение, уменьшите его (Выделение) — (Модифицировать) —(Сжать) на 4 пикселя и залейте белым цветом (рис. 3).



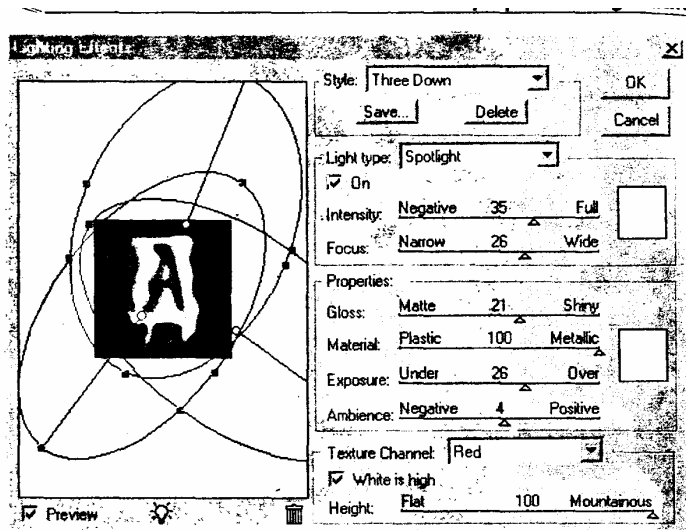
▲ Рис. 3

4. Теперь необходимо немного подсветить объект с разных сторон для образования бликов (Фильтры) — (Эффекты освещения)). Ниже показан диалог указанного фильтра с примерным расположением источников света и настройками. За основу возьмите настройку Three Down, а затем измените настройки для всех источников света и материала объекта. Вот, что должно получиться (рис. 4).



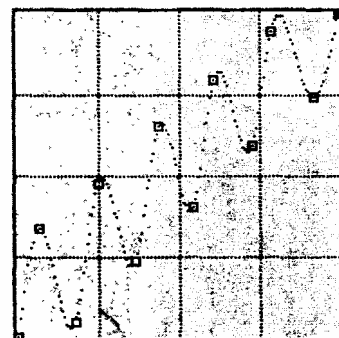
▲ Рис. 4.

5. А теперь самое сложное: (Изображение) — (Настройка) — (Кривые).



▲ Диалог фильтра **Lighting Effects** с примерным расположением источников света и настройками

Линия должна представлять собой график функции $y = \sin(2*x) + x$. Примерная картина настройки показана на рис. 5.



▲ Рис. 5

6. Осталось немного: (Изображение) — (Настройка) — (Уровни) со значениями = 100; 1.0; 255 (рис. 6).



▲ Рис. 6

7. Заключительный штрих — собственно, золотой цвет: (Изображение) — (Настройка) — (Тон! Насыщенность) с включенным (Тонирование), (Тон)=35, (Насыщенность) 35.

Теперь можно вырезать золотой объект, используя все то же сохраненное выделение, и разместить его на нужном фоне (рис. 7).



▲ Рис. 7

Задание 2: Лед

Мы научимся создавать обледеневшую надпись. Приступим.

1. Создадим новый документ и напишем на нем текст черным цветом. Затем (Выделение)/ (Загрузить выделение) и (Слой)/ (Выполнить сведение) (рис. 1).

2. Выполним команду (Выделение)/ (Инвертировать), и применим фильтр (Фильтры) / (Кристаллизовать) с коэффициентом кристаллизации 8 (рис. 2).



▲ Рис. 1

3. Опять выполняем команду (Выделение) / (Инвертировать), и применяем фильтр (Шум) / (добавить шум) с коэффициентом шума около 70 (не забудьте включить (Распределение): (По Гауссу)) (рис. 3).



▲ Рис. 2

4. Размываем изображение фильтром / (Размытие) / (Размытие по Гауссу) с коэффициентом размытия около 2. Затем отменяем выделение (Выделение) / (Удалить выделение) и используем фильтр / (Размытие) / (Размытие).



▲ Рис. 3

5. Выполняем команду (Изображение) / (Настройка) / (Инвертировать) (рис. 4).



▲ Рис. 4

6. Повернем изображение: (Изображение) / (Повернуть холст) / 90 CW. Затем применяем фильтр / (Стилизация) / (Ветер).— Метод: Ветер, Направление: Налево) и возвращаем картинку в горизонтальное положение (Изображение) / (Повернуть холст) / 90 CCW (рис. 5).



▲ Рис. 5

7. Придадим изображению цвет льда с помощью команды (Изображение) / (Настройка) / (Тон/Насыщенность). Включите кнопку (Тонировать), установите параметр (Тон) в положение — 200, а (Насыщенность) — 70.



▲ Рис. 6

8. Добавим искрящиеся блики с помощью дополнительных кистей. В меню (Кисти) выберите команду (Загрузить кисти) и откройте файл

9. Установите текущим белый цвет и нанесите

искорки на некоторые выступающие льдинки соответствующей кистью (рис. 6).

Задание 3: Мириады звезд

Давайте создадим фон, состоящий из множества сверкающих звезд. Начнем с создания полотна нужных вам размеров, заполненного черным цветом.

1. Далее следует заполнить полотно шумом с параметрами Amount=30, Distribution=Gaussian, Monochromic).

2. Затем применим Image-Adjust-Levels с параметрами $\text{iprii1} = 0, 0.1, 255$.

3. Следующий шаг — создание дубликата слоя, с которым мы работаем.

4. Затем к одному из слоев применяем следующие действия:

Filter-Blur-Motion Blur, с параметрами $=0, =10$, Image-Adjust-Auto Levels и еще раз Motion Blur с теми же параметрами.

5. Примерно по тому же алгоритму изменяем и второй слой, с той лишь разницей, что параметр Angle в фильтре Motion Blur следует установить равным 90.

6. Устанавливаем для верхнего слоя (осветление) (в окне Layers) и любуемся.

Таким образом, создается «звездный фон», но можно попробовать создать звездный объект. Приступим.

1. Создаем новый документ, заливаем его черным цветом.

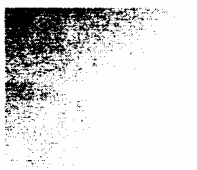
2. Далее создаем выделение (например, текстом) и применяем фильтр (Noise) с параметрами Amount=50, Distribution=Gaussian, Monochromic этому выделению. Параметр Amount сделаем побольше, чтобы плотность звезд была повыше.

3. Последовательно повторяем пункты 3 — 6 из предыдущего примера с фоном.

4. Любуемся полученным результатом.

Задание 4: Молния

1. Сначала создаем новый документ, установив палитру RGB и белый фон.



▲ Рис. 1

2. Устанавливаем в качестве основного цвет — 50% серого.



▲ Рис. 2

3. Используя инструмент (Градиент), заливаем картинку из одного угла в другой. Ствол молнии будет впоследствии находиться посередине между белым и серым (рис. 1).



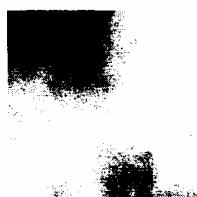
▲ Рис. 3

4. Теперь Filter-Render-Difference Clouds (рис. 2).

5. Потом Image-Adjust-Auto Levels (рис. 3).

6. Image-Adjust-Invert (рис. 4).

7. Затем Image-Adjust –Levels с использованием параметров (справа



▲ Рис. 4

налево) 0 0,11 255 (рис. 5).

8. Наша молния вполне готова, осталось только ее раскрасить. Для этого в диалоге Select-Color Range выберите наиболее темный цвет в предварительном просмотре, установите галочку Инверсия и нажмите ОК. Если все правильно, то появится выделение.



▲ Рис. 5

9. Теперь запустите диалог Image-Adjust-Hue/Saturation, установите галочку (Тонирование) и затем

измените цвет Hue.

10. И теперь можно, скопировав выделенный фрагмент в буфер, вставить его туда, куда вам хочется.

Задание 5: «Вдавленный» текст и «объемные кнопки»

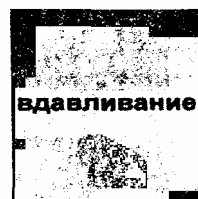
Если существует необходимость создать текст с эффектом выдавливания, то следует выполнить такую последовательность действий

1. Создаем выделение в виде текста.



▲ Рис. 1

2. Создаем новый слой . Затем заливаем выделение белым цветом (Редактирование) / (Залить) с установками —: (Белый) и (Прозрачность): 100%) (рис. 1).



▲ Рис. 2

3. В палитре (Слои) возвращаемся обратно в (Фон). Потом размываем выделение командой (Выделение) / (Размыть) с установками (Радиус размытия): 1 пикс. Затем смещаем выделение вверх и влево на 1 пиксель, для этого нажимаем по одному разу кнопки «вверх и влево» на клавиатуре. При этом нужно, чтобы во время перемещения выделения не была нажата пиктограмма «Перемещение» на

панели инструментов. Затем выбираем команду (Изображение) / (Настройка) / (Яркость/ Контраст) и устанавливаем значение (Яркость): -100.

4. Смещаем выделения вниз и вправо на 2 пикселя нажатием по два раза клавиш вправо и вниз на клавиатуре. Потом используем команду (Изображение) / (Настройка) / (Яркость/Контраст) с установками (Яркость): 100. Готово! (рис. 2).

Теперь попробуем создать кнопку с эффектом объема и использовать на ней вдавленный текст.

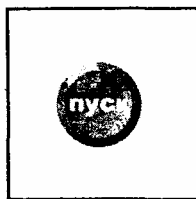
1. Для изготовления кнопки создаем новое квадратное изображение, например, размером 50x50 пик. Создаем выделение окружностью.

2. Выбираем светлый оттенок для первого цвета, а темный — для второго. Используя заливку внутри выделения, заправляем окружность от светлого к темному.

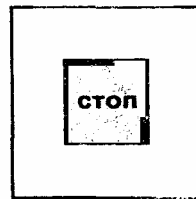
3. Командой (Выделение) / (Модифицировать) / (Сжать) уменьшаем выделенную окружность и заправляем ее с помощью того же инструмента теми же цветами, только в обратном направлении.

4. А теперь можно что-нибудь написать на кнопке, используя алгоритм создания вдавленной надписи (рис. 3).

Также достаточно интересный объект получается, если вместо эллиптического использовать прямоугольное выделение (рис. 4).



▲ Рис. 3



▲ Рис. 4

Тема: Каналы. Работа со слоями

Задание 1: «Пламенные» слова

пламя

▲ Рис. 1

пламя

▲ Рис. 2



▲ Рис. 3



▲ Рис. 4



▲ Рис. 5

1. Создаем новое изображение с белым фоном и пишем на нем текст черным цветом, желательно, чтобы шрифт был жирным. Совмещаем слои командой (Слой) / (Выполнить сведение) (рис. 1).

2. Применяем фильтр (Фильтры) / (Пикселизация) / (Кристаллизация) с коэффициентом кристаллизации от 4 до 6) (рис. 2).

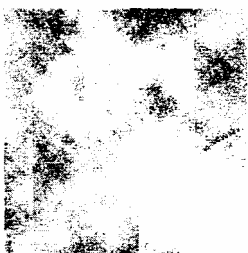
3. Делаем изображение негативным (Изображение) / (Настройка) / (Инвертировать) и поворачиваем его на 90 градусов по часовой стрелке (Изображение) / (Повернуть холст) / 90° CW(рис. 3).

4. Применяем фильтр (Фильтры) / (Стилизация) / (Ветер) с параметрами (Метод — Ветер, Направление — влево). Используем фильтр (Фильтры) / (Искажение) / с параметрами Amount-40, Size-Large и возвращаем изображение в горизонтальное положение (Изображение) / (Повернуть холст) / 90° CCW) (рис. 4).

5. Придаем изображению цвет огня (Изображение) / (Настройка) / (Тон/Насыщенность), включаем (Тонировать) и ставим значение (Тон) от 30 до 50 и (Насыщенность) от 80 до 100) (рис.5).

Задание 2: Создание водной глади

Попробуем создать с помощью фильтров водную гладь.



▲ Рис. 1



▲ Рис. 2

1. Создадим новый документ и установим основной цвет черным, а цвет фона — белым.

2. Теперь следует запустить фильтр, генерирующий облака Filter/Render/Clouds

3. Добавим искажение Filter/Distort/Glass (Фильтры/Искажение/Стекло с настройками:

(Искажение) = 16

(Гладкость) = 7

(Текстура = Замершая)

(Масштабирование) = 164

(Инвертировать) = Выкл.

4. Раскрасим нашу водную гладь, запустив диалог (Изменение Цвет/Насыщенность) и установив, например, следующие параметра настройки:

ЕсIiI: Master

(Тон) = 173

(Насыщенность) = 25

(Яркость) = 0

(Тонирование)= Включено.

Ваша водная гладь приобретет приятный цвет морской волны. Впоследствии эту заготовку можно использовать в коллажах.

Задание 3: «Каменные» буквы

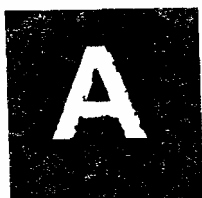
Для создания эффекта каменных букв следует:

1. Создать файл (Файл —>Новый) произвольных размеров. Цветовая модель RGB, CMYK и вам нужно получить черно-белый результат, то выберите режим Grayscale.

Выберите цвет для фона, на котором будет располагаться текст. Напишите любой текст выделением. Мы использовали для своего примера шрифт Agial (Bold).

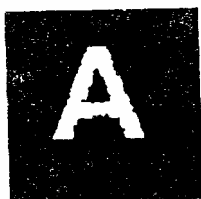
Залейте выделение (Файл —> Залить) цветом, контрастным к фоновому.

Следующие действия будут относиться только к тексту и не должны влиять на все остальное изображение, поэтому не убирайте выделение. Начнем изменение текста с фильтра Океанская дрожь. Диалог появится после действий: (Фильтр-Искажение —>Океанская дрожь). Параметры данного должны бать в интервале 3 —7 (рис.1).



▲ Рис. 1

5. Далее воспользуйтесь фильтром (Фильтр Пикселизация/ Кристаллизация). Параметр установим в пределах от 4 до 7 (рис. 2).



▲ Рис. 2

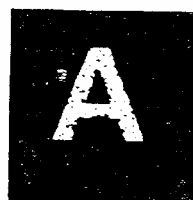
6. Для получения эффекта шероховатости поверхности можно воспользоваться фильтром Шум: (Фильтр —>Шум/добавить шум). Значение силы должно быть в интервале 20 — 30. И обязательно поставьте галочку возле (Монохроматичный) (рис. 3).

7. Последний шаг — формирование текстуры текста. Воспользуйтесь (Фильтр —> Текстуры —> Кракелюры) с параметрами Crack Spacing — 20 — 25, Crack Depth — 3 — 7, Crack Brightness — 3 — 7.

8. Результат на рисунке (рис. 4).



▲ Рис. 3



▲ Рис. 4

Задание 4: Фигурная «деревянная рамка»

Попробуем создать «деревянную рамку» для картинки произвольной формы. Для этого следует пополнить следующую последовательность действий:

1. Создайте новое изображение в режиме RGB. Ширина изображения должна быть примерно в полтора раза меньше высоты.

2. Далее следует создать контур будущей рамки. Для этого используем инструмент (Перо). С помощью этого инструмента мы создадим новый путь, поэтому откройте палитру Paths. Модифицировать контур можно с помощью инструмента (Перо с плюсом).

3. Как только создание контура будет завершено, переведите его в выделение. Для этого нажмите кнопку Load Paths as Selection в палитре Paths.

4. Далее нужно залить рамку деревянной текстурой, например, воспользовавшись Стилями.

5. Для последующего применения эффектов слоя необходимо скопировать фрагмент фона (выделение) на новый слой. Откройте палитру Стили и загрузите набор Textures. Примените стиль Oak. В результате должно получиться что-то, похожее на кусок дерева

6. Для придания объема рамке нужно воспользоваться следующим эффектом слоя: Layer/Layer Styl/Bevel and Emboss (Слой —> Стилль слоя —> Рельеф и Объем). Настройки лучше подбирать под каждый отдельный случай (рис. 2).

7. Теперь вставим фотографию, скопировав ее из исходного файла в новый слой. Поправить ее можно при помощи Free Transform из меню Edit. Для придания ей объема воспользуемся тем же эффектом Рельеф и Объем (рис. 3, рис. 4).

8. Теперь можно позаниматься украшательством — добавить текст, гвоздики и т.д. — по своему вкусу.

9. Готово! (рис. 5).

Задание 5: Создание объемных изображений

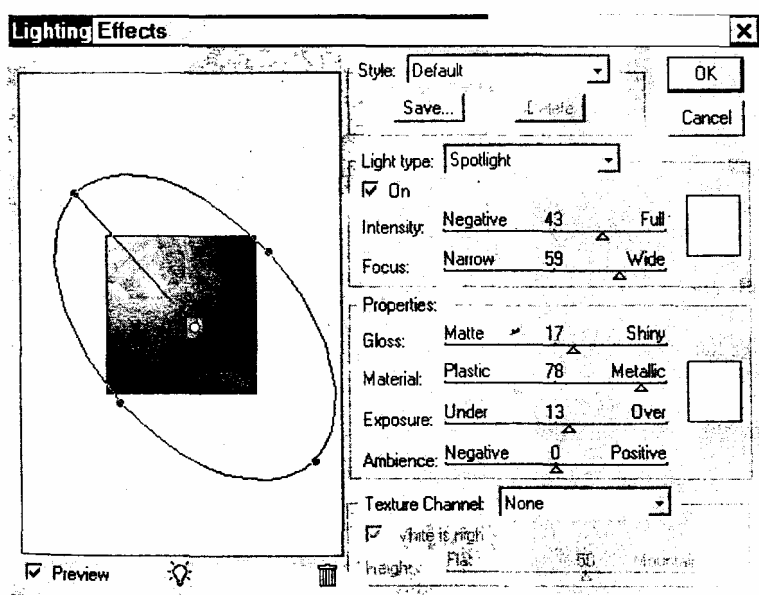
Photoshop позволяет с помощью эффектов придать некоторой области объем. Такой прием часто уместен при разработке экранной графики вообще, и в частности веб-графики.

Порядок действий будет следующим:

1. Создать изображение. Залить серым цветом.
2. Новый слой. Круглое выделение. Залить тем же цветом.
3. Для верхнего слоя применить эффект Lens Flare .
4. Освещаем предмет с помощью эффекта Lighting (рис. 1). Должно получиться примерно следующее (рис. 2).

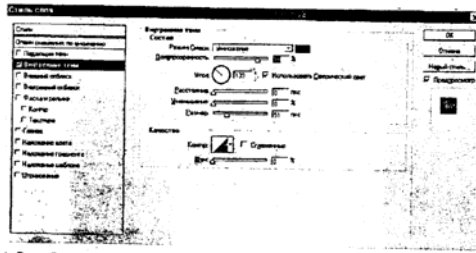


▲ Рис. 1

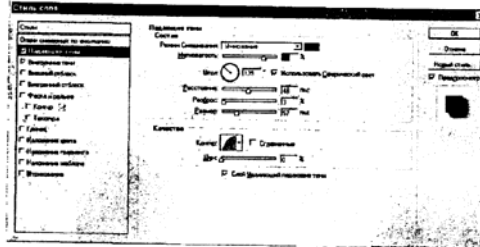


▲ Рис. 2

5. Далее применяем эффекты слоя — внутренняя тень и падающая тень (рис. 3 и 4).
6. Конечный результат наших действий — на следующем рисунке (рис. 5).



▲ Рис. 3



▲ Рис. 4



Рис. 5 ▶

Тема: Разработка буклета средствами Adobe Photoshop

Задание: Оформление фотографий

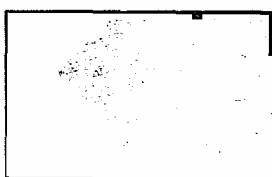
Довольно часто требуется оригинально оформить то или иное изображение или фотографию. Описанный далее метод оформления фотографий весьма прост, но, тем не менее, интересен, а главное, имеет практически неисчерпаемые возможности.

Итак,

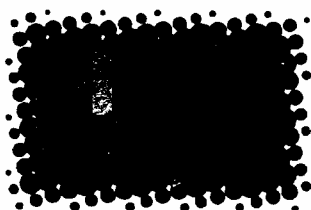
1. Создадим новый канал с помощью пиктограммы с чистым листом на закладке Каналы палитры Слои/Каналы/Пути.

2. Создадим прямоугольное выделение, затем (Выделение)/(Инвертировать) и зальем его белым цветом (Правка)/(Заполнить) (Белый)).

3. Отменяем выделение — (Выделение)/(Удалить) и используем какой-нибудь фильтр,



▲ liman1.tif



▲ liman2.tif



▲ liman3.tif

например (Фильтр)/ (Пикселизация)/ Параметры подберите по вкусу).

4. Переходим обратно в RGB (Канал) и загружаем созданный нами шаблон — (Выделение)/ (Загрузить выделение) # 4 (Альфа 1).

5. Затем заполняем (Правка)/ (Заполнить)) цветом фона, на который предполагается поместить фотографию впоследствии.

6. Готово.

Ниже приведено некоторое количество примеров с использованием разных фильтров:



▲ liman4.tif



▲ liman7.tif



▲ liman5.tif



▲ liman8.tif



▲ liman6.tif



▲ liman9.tif

Тема: Разработка макета плаката средствами Adobe PhotoShop и Corel Draw

Задание: Разработка рекламной листовки

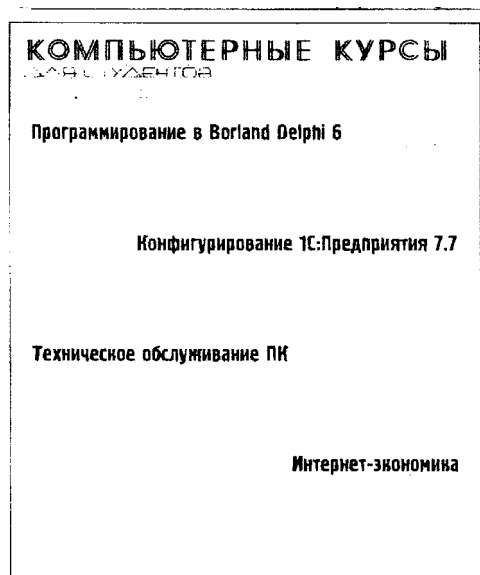
Рассмотрим пример разработки макета рекламной листовки. В этой листовке мы применим возможности как Corel Draw так и Photoshop, однако, собирать макет Corel Draw.

Тематика листовки — приглашение студентов некоего учебного заведения на компьютерные курсы. Листовка будет содержать: общую информацию об условиях предоставления услуг, пояснения по направлениям, цены. Для «оживления» нашей работы каждый вид курсов будет снабжен логотипом программного продукта или поясняющей картинкой. Для обработки этих изображений мы используем Photoshop.

Результат разработки будет тиражироваться на ризографе или ксероксе в черно-белом варианте. Формат нашей работы — А4, ориентация — книжная.

Листовка будет иметь достаточно консервативный дизайн, что обусловлено содержанием. Информация будет распределена по вертикали. В верхней части расположится заголовок, его будет уравнивать справочная информация в нижней части листа. Этим элементам документа мы отведем соответственно 5 см сверху и 3,5 см снизу листа (включая ту часть, которая будет отнята полями печати). В оставшейся части равномерно будут распределены зоны, выделенные каждому из направлений. Всего таких направлений в нашей листовке будет четыре: «Программирование», «Конфигурирование», «Техническое обслуживание ПК» и «Экономика и Интернет». Каждому из подразделов, таким образом, достанется порядка 5 см высоты листа.

Итак, определив общие принципы, приступим к их реализации. Во-первых, создадим новый документ Согel. Разместим заголовок в верхней части листа.



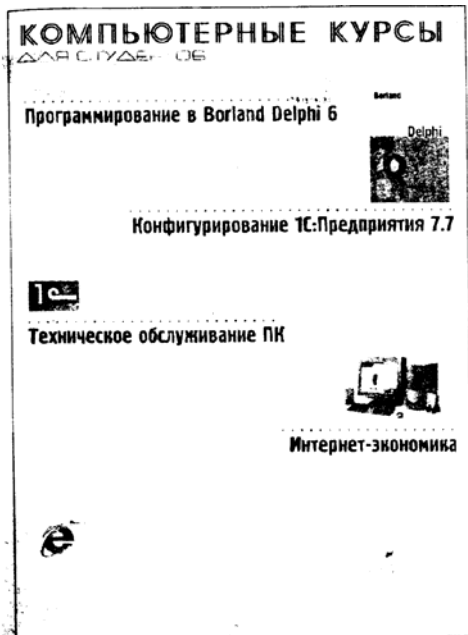
▲ Рис. 1

Затем разместим заголовки подразделов (рис. 1).

Расположим в зоне, отведенной каждому из курсов, поясняющую картинку или логотип.

Для того чтобы размеры рисунков соответствовали их месту в макете,

пользуемся в Photoshop командой меню (Изображение/ Размер изображения).



▲ Рис. 2

Чтобы название следующего раздела не сливалось с картинкой предшествующего, разделим их пунктирными линиями. Для этого воспользуемся инструментом Свободная рука с прижатой клавишей CTRL, предварительно выбран на панели свойств инструмента тип линии и ширину (рис. 2).

Теперь введем расширенную информацию о каждом курсе и стоимость обучения.

Получаем итоговую листовку (рис. 3).



▲ Рис. 3

4.2. Перечень обязательной (основной) литературы

1. Мак-Клелланд, Дик. M15 Photosyop 7. Библия пользователя. : Пер. с англ. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2003. – 928 с.: ил. – Парал. Тит. англ.
2. Божко Аркадий Николаевич Photoshop CS: учеб. пособие/ А.Н.Божко. - М.: Кудиц-Образ, 2004.- 619 с.
3. Миронов Дмитрий Фелексович, Компьютерная графика в дизайне: Учеб./ Д.Ф.Миронов. - СПб.: - 2004 - 216 с.
4. Миронов Д.Ф. Компьютерная графика в дизайне: Учеб. – СПб.: Питер, 2004
5. Миронов Д.Ф. Corel Draw 10. Учебное пособие и практикум. – СПб.: Питер, 2001.
6. Аксенова К.А. Реклама и рекламная деятельность: Учебник для вузов. – М.: Приор-издат, 2005. – 96 с.

4.2. Перечень дополнительной литературы:

1. Ж-л "КомпьюАрт".
2. Ж-л "САПР и графика".
3. Федько В.П., Федько Н.Г., Шапор О.А. Основы маркетинга. Серия «Учебники, учебные пособия». Ростов н/Д: Феникс, 2001.
4. Чармэсон Г. Торговая марка: как создать имя, которое принесет миллионы. СПб: Изд-во "Питер", 1999.
5. Мокшанцев Р. И. Психология рекламы. М.: ИНФРА-М, 2000.

6. ФОНД ТЕСТОВЫХ ЗАДАНИЙ ДЛЯ ОЦЕНКИ КАЧЕСТВА ЗНАНИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Предлагаемые тесты по дисциплине «Компьютерный дизайн» предназначены для повторения пройденного материала и закрепления знаний. Они могут быть использованы на всех контрольных формах занятий. Главная цель тестов – систематизировать знания студентов.

6.1. Вопросы к контрольной работе по разделу «Графическая программа Corel Draw»

1. Как создать примитивный объект средствами **Corel Draw**?
2. Как изменить пропорции фигуры?
3. Как изменить размер фигуры?
4. Как изменить размер шрифта (опишите два способа)?
5. Как выделить группу объектов?
6. Как скопировать объект (опишите два способа)?
7. Как изменить цвет объекта?
8. Как изменить толщину и цвет контура?
9. Как включить режим привязки объектов к направляющим линиям?
10. С помощью комбинации каких клавиш можно разместить объект поверх всех?
11. Как изменить размер и цвет шрифта?
12. Как разместить текст вдоль кривой?
13. Как разместить текст в рамке?
14. Нарисовать открытку к Новому году.

6.2. Тесты по разделу «Графическая программа Adobe PhotoShop»

1. **Каким образом можно увеличить масштаб изображения, чтобы рассмотреть поближе более мелкие детали?**
 - а) Поместить инструмент Zoom над частью изображения, которую нужно "приблизить", и щелкнуть кнопкой мыши.
 - б) Щелкнуть на кнопке инструмента Zoom при нажатой клавише <Alt>.
 - в) Нажать клавишу <Shift> и ввести слово Zoom.

г) Нажать клавишу <Shift> и затем клавишу со знаком "плюс".

2. Как уменьшить масштаб изображения, чтобы оно целиком поместилось на экране?

а) Нажать клавишу <Shift> и затем клавишу со знаком "минус",

б) Набрать слова zoom out,

в) Нажать <Alt> и щелкнуть на изображении при выбранном инструменте Zoom.

3. GIF - это

а) формат изображений, используемых преимущественно в Internet;

б) графический формат, поддерживаемый только компьютерами Macintosh;

в) маленькое изображение, используемое в качестве ярлыка на рабочем столе.

4. TIFF — это сокращение от

а) Tiled Image Format (черепичный формат изображений);

б) Tag Image File Format (файловый формат дескриптора для изображений);

в) Typical Information Font (стандартный шрифт для отображения информации).

5. Необходимо получить зеркальное изображение правой части объекта. Что для этого нужно сделать?

а) Скопировать часть объекта, которую нужно отразить, отразить ее относительно вертикальной оси и вставить в нужную позицию. Затем выделить отраженное изображение и при необходимости добавить к нему перспективу.

б) Выделить объект, а затем выбрать команду Редактирование /Зеркало).

в) Сделать это невозможно.

6. Как добавить дополнительное пространство вокруг изображения?

а) Нарисовать белый фон,

б) Воспользоваться диалоговым окном Размер холста, чтобы увеличить размер холста,

в) Сжать объект, выделив его и применив команду Редактирование/Преобразовать/ Масштаб).

7. Какие объекты нельзя отражать зеркально?

- а) Любые, содержащие текстовые надписи.
- б) Портреты людей с одной серьгой.
- в) Подписи.
- г) Любые перечисленные выше.

8. Как расшифровывается режим RGB, используемый вашим монитором?

- а) Raster, Gray, Black (белый, серый, черный).
- б) Red, Green, Blue (красный, зеленый, синий),
- в) Инициалы будущего председателя Совета директоров компании *Apple*.

9. Сколько цветов Web-страницы можно корректно воспроизвести на различных мониторах?

- а) Миллион.
- б) 256.
- в) 216.

10. Какой режим необходимо использовать при печати изображений?

- а) CMYK.
- б) HSB,
- в) PANTONE.

11. В изображении слишком много зеленого цвета. Что необходимо сделать?

- а) Открыть диалоговое окно Вариации и добавить немного красного цвета.
- б) Открыть диалоговое окно Вариации и добавить немного пурпурного цвета.
- в) Сказать, что изображение отснято в Ирландии.

12. Изображение получено в облачный день и выглядит немного "размытым". Как исправить этот недостаток?

- а) Увеличить насыщенность цветов изображения.
- б) Уменьшить яркость изображения.

в) Зарисовать изображение более яркими красками.

13. Есть ли другие наборы кистей? И если есть, то где их можно найти?

а) Нет, но вы можете их создать.

б) Photoshop имеет множество наборов предустановленных кистей. Чтобы получить к ним доступ, откройте меню палитры Brushes.

14. Что произойдет, если вы будете держать инструмент Airbrush над одной точкой холста (при нажатой левой кнопке мыши)?

а) Ничего.

б) Вы распылите на холсте немного краски в этой точке,

в) Холст будет залит краской.

15. В чем состоит наложение цветов?

а) В складывании разноцветных бумажек в корзинку.

б) Использовании бытовых приборов.

в) Различных способах наложения цветов в Photoshop.

16. С каким числом *активных* цветов можно работать в Photoshop?

а) 16 миллионов.

б) 256.

в) 2.

17. Что произойдет, если вы слишком повысите резкость изображения?

а) Изображение превратится в произвольный набор пикселей белого и черного цвета.

б) Изображение станет белым.

в) Изображение станет черным.

18. Как следует поступить, если вы по неосторожности чересчур увеличили насыщенность цветов?

а) Используя палитру History, вернуться к прежнему состоянию.

б) Использовать фильтр Sponge.

в) Воспользоваться командой Filter^Fade Sponge Tool и с помощью соответствующего ползунка уменьшить насыщенность цветов.

19. К каким изображениям лучше всего применять фильтр Watercolor?

- а) С большими однородными областями.
- б) С большим количеством деталей.
- в) С темным фоном,

20. Какой след оставляет кисть при включенном параметре Wet Edges?

- а) Размытый.
- б) Ворсистый по краям.
- в) Затемненный по краям.

21. Как выглядят картины, написанные маслом и акварелью?

- а) Совершенно по-разному,
- б) Очень похоже.
- в) Напоминают рисунки цветными карандашами.

22. Как вы полагаете, рисунок углем содержит много цветов?

- а) Да.
- б) Нет.
- в) Это справедливо только в Photoshop.

23. Какое максимальное количество слоев можно использовать?

- а) 10,
- б) 100.
- в) 999.
- г) Это количество определяется объемом оперативной памяти компьютера

24. Что такое активный слой?

- а) Слой, расположенный над всеми остальными.
- б) Слой, выделенный в палитре Layers
- в) Слой, рядом с которым отображен значок в виде глаза.

25. Что необходимо сделать, чтобы скрыть слой?

- а) Перетащить его в мусорную корзину.
- б) Нажать клавишу <H>.
- в) Щелкнуть на значке в виде глаза, чтобы убрать его.

26. Что может скрывать маска?

- а) Объект.

б) Фон.

в) Либо объект, либо фон.

27. Правда ли, что маски могут быть непрозрачными, полупрозрачными или прозрачными?

а) Это правда.

б) Это ложь,

28. Что подразумевается под "обводкой" контура?

а) Точки и маркеры кривых Безье используются для корректировки формы контура.

б) К контуру добавляется цвет, что превращает его в линию,

в) Очертания контура повторяются пунктирной линией.

29. Каким образом можно превратить область выделения в контур?

а) Создать область выделения и нажать комбинацию клавиш <Ctrl+B>.

б) Выбрать команду Make Work Path (Создать рабочий контур) из меню палитры Paths.

в) Обвести пунктирной линией границу области выделения.

30. Каким делают изображение "художественные" фильтры Photoshop?

а) Светлым.

б) Темным.

в) Резким

31. Правда ли, что Photoshop CS может размещать текст как по горизонтали, так и по вертикали?

а) Да.

б) Нет.

32. Нужно ли к каждому элементу надписей добавлять тень?

а) Да.

б) Нет.

33. Где Photoshop размещает надписи?

а) На фоновом слое.

б) На специальных текстовых слоях.

- в) На обычных слоях.
- г) На слоях настройки.

34. Для чего используется инструмент Clone Stamp?

- а) Создание надписей.
- б) Клонирование выделенных областей.
- в) Рисование фигур произвольной формы.

35. Что нужно сделать, чтобы удалить коричневый оттенок со старых фотографий?

- а) Преобразовать изображение к режиму Grayscale.
- б) Подкорректировать цвета рисунка, добавив немного голубого цвета.
- в) Щелкнуть на кнопке Bleach (Отбелить).

36. Какой цвет лучше добавить, если в изображении слишком много желтого цвета?

- а) Голубой,
- б) Синий.
- в) Белый.

7. КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ К ЗАЧЕТУ

1. Интерфейс и основные возможности Corel Draw.
2. Создание простых объектов с помощью инструментов Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник.
3. Работа с инструментом Указатель, стрелка.
4. Создание спиралей.
5. Инструмент Миллиметровка.
6. Инструменты группы Свободное рисование: форма; нож; ластик.
7. Свободное преобразование.
8. Кривая Безье.
9. Инструмент Художественные средства (кисть, распылитель)
10. Объекты. Форма объектов. Комбинирование.
11. Создание новых форм объектов.
12. Работа с текстом.
13. Заливка объектов.
14. Инструменты Пипетка и Лейка.
15. Интерактивные инструменты.
16. Интерфейс и основные возможности Adobe PhotoShop.
17. Панель инструментов Adobe PhotoShop.
18. Главное меню Adobe PhotoShop.
19. Подменю Окно. Палитра History. Выделения и операции над ними.
20. Заливка и работа с цветом. Пути (контуры).
21. Каналы.
22. Работа со слоями.

8. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА ДИСЦИПЛИНЫ
«Компьютерный дизайн», спец. 070801 «Декоративно-прикладное искусство»

Номер недели	Лабораторные работы	Лабораторные работы	Часы	Самостоятельная работа студентов		
				Содержание	Часы	Форма контроля
РАЗДЕЛ: Графическая программа Corel Draw						
1	1	Интерфейс и основные возможности Corel Draw. Создание простых объектов с помощью инструментов: Интерфейс и основные возможности Corel Draw. Создание простых объектов с помощью инструментов Прямоугольник, Эллипс, Многоугольник. Работа с инструментом Указатель, стрелка. Создание спиралей.	2	Создание шаров в Corel Draw	2	Текущий просмотр работ
2,3	2	Инструменты группы Свободное рисование. Работа с инструментами группы Форма. Инструмент Миллиметровка. Инструменты группы Свободное рисование: форма; нож; ластик. Свободное преобразование. Кривая Безье. Инструмент Художественные средства (кисть, распылитель)	4			

Номер недели	Лабораторные работы	Лабораторные работы	Часы	Самостоятельная работа студентов		
				Содержание	Часы	Форма контроля
4,5	3	Объекты. Формы объектов. Работа с текстом: Объекты. Форма объектов. Комбинирование. Создание новых форм объектов. Работа с текстом.	4			
6,7	4	Заливка объектов. Инструменты Пипетка и Лейка. Интерактивные инструменты: Заливка объектов. Инструменты Пипетка и Лейка. Интерактивные инструменты.	4			
8	5	Создание логотипа и визитки средствами Corel Draw	2	Создание визитки средствами Corel Draw	2	Текущий просмотр работ
				Создание логотипа в Corel Draw	2	Текущий просмотр работ
Раздел: Графическая программа Adobe PhotoShop						
9	6	Adobe PhotoShop: Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов. Главное меню: Интерфейс и основные возможности. Панель инструментов. Главное меню	2	Создание эффекта «Золото», «Лед», «Мириады звезд», «Молния», «Пламенные слова», «Вдавленный и объемный текст» средствами Photoshop	2	Текущий просмотр работ
10	7	Подменю Окно. Палитра History. Выделения и операции над ними	2			

Номер недели	Лабораторные работы	Лабораторные работы	Часы	Самостоятельная работа студентов		
				Содержание	Часы	Форма контроля
11	8	Заливка и работа с цветом. Пути (контуры)	2			
12,13	9	Каналы	4	Создание эффекта «Водные глади», «Каменные буквы», «Фигурная деревянная рамка» средствами Photoshop	2	Текущий просмотр работ
14,15	10	Работа со слоями	4			
16,17	11	Разработка макета буклета средствами Adobe PhotoShop	3			
18	12	Разработка макета плаката средствами Adobe PhotoShop и Corel Draw	3	Оформление фотографий	2	Итоговый просмотр