

с а м о у ч и т е л ь

Нина Комолова, Елена Яковлева

CorelDRAW 2021

Теория и практика создания рисунка
Основные инструменты и приемы работы
Работа с заливками
Обработка текстовой информации
Экспорт из окна документа
Многостраничный просмотр
Совместная работа над проектом
Пазлы, логотипы, буклеты
QR-коды и штрихкоды
Фильтры и спецэффекты



Материалы
на www.bhv.ru



УДК 004.4'273
ББК 32.973.26-018.2
К63

Комолова, Н. В.

К63 Самоучитель CorelDRAW 2021 / Н. В. Комолова, Е. С. Яковлева. — СПб.: БХВ-Петербург, 2022. — 432 с.: ил. — (Самоучитель)

ISBN 978-5-9775-6845-6

Книга научит создавать и редактировать векторные изображения в графическом редакторе CorelDRAW 2021. Рассмотрены основные инструменты и приемы работы с графическими объектами, заливками, применение специальных эффектов и фильтров растровой графики, работа с текстом, вывод документа на печать, импорт, экспорт, совместимость файлов, переход в приложение CorelDRAW.app для совместной работы, хранение файлов в онлайн-хранилище Corel Cloud, экспорт множественных активов из окна документа, многостраничный просмотр. Даны основы графического дизайна. Материал сопровождается оригинальными примерами создания пазлов, логотипов, QR-кодов, штрихкодов и других объектов, практическими упражнениями. На сайте издательства приведены упражнения и вспомогательные файлы.

Для широкого круга пользователей

УДК 004.4'273
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Руководитель проекта	<i>Евгений Рыбаков</i>
Зав. редакцией	<i>Людмила Гауль</i>
Редактор	<i>Григорий Добин</i>
Компьютерная верстка	<i>Ольги Сергиенко</i>
Дизайн серии	<i>Марины Дамбиевой</i>
Оформление обложки	<i>Зои Канторович</i>

"БХВ-Петербург", 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.

ISBN 978-5-9775-6845-6

© ООО "БХВ", 2022
© Оформление. ООО "БХВ-Петербург", 2022

Оглавление

Введение	13
Что нового в CorelDRAW 2021?.....	15
Рабочие пространства и их настройка	16
Обновленный интерфейс.....	18
Отображение многостраничного документа	18
Экспорт множественных активов.....	19
Диспетчер шрифтов Corel Font Manager.....	22
Контент для работы	23
Ресурс Corel Video Tutorials.....	24
Учебные материалы.....	24
Где получить помощь?	24
Электронный архив	25
Благодарности.....	26
 Глава 1. Начало работы.....	27
Первый запуск.....	27
Компоненты экрана	29
Панель инструментов	31
Панели управления	43
Панель свойств.....	44
Палитра цветов	45
Палитра документа	46
Строка состояния	46
Контекстное меню	47
Окна настройки.....	47
Параметры страницы.....	48
Открытие документов	49
Сохранение документов.....	50
Закрытие документа	51
Векторная графика	51
Измерительные линейки	53
Режим отображения документа.....	54
Динамические направляющие	56

Многофакторная структура Corel CONNECT	57
Облачные хранилища данных	59
Создавай в CorelDRAW, сохраняй в Corel Cloud, комментируй в CorelDRAW.app.....	60
Кнопка <i>Быстрая настройка</i> и кнопка переполнения	63
Встраивание шрифтов	63
Резюме	63
Глава 2. Линии, фигуры и контуры	64
Инструменты <i>Свободная форма</i> и <i>Ломаная линия</i>	64
Инструмент <i>Безье</i>	66
Построение кривых.....	68
Инструмент <i>Указатель</i>	69
Выделение объектов инструментом <i>Указатель</i>	70
Обводка контуров	72
Инструмент <i>Форма</i>	72
Типы узлов	73
Добавление и удаление узлов	77
Операции с группами узлов	78
Выделение смежных узлов.....	79
Копирование сегментов кривых и их вырезание	80
Инструмент <i>Сглаживание</i>	82
Инструмент <i>Прямоугольник</i>	83
Инструмент <i>Эллипс</i>	86
Инструменты «Через 3 точки».....	88
Простейшие обводки и заливки	89
Перемещение объектов	90
Масштабирование объектов.....	92
Отражение объектов	93
Поворот объектов	94
Наклон объектов	96
Окно настройки <i>Преобразовать</i>	97
Копирование и дублирование объектов.....	98
Создание узоров.....	101
Удаление объектов.....	103
Команды <i>Отменить</i> и <i>Вернуть</i>	103
Инструмент <i>Обрезка</i>	104
Инструмент <i>Свободное преобразование</i>	106
Команды меню <i>Правка</i>	106
Инструмент <i>Многоугольник</i>	107
Инструмент <i>Звезда</i>	109
Построение фигур из многоугольника.....	110
Инструмент <i>Спираль</i>	111
Инструменты создания сложных примитивов	112
Порядок перекрывания объектов	112
Инструмент <i>Динамика</i>	113
Геометрические операции с контурами.....	116
Соединение контуров	116
Пересечение, объединение и исключение фигур.....	117

Инструмент <i>Интеллектуальное рисование</i>	118
Инструмент <i>Нож</i>	119
Инструмент <i>Ластик</i>	121
Инструмент <i>Размазывание</i>	122
Инструмент <i>Грубая кисть</i>	124
Инструменты соединения отрезками	125
Построение блок-схемы инструментом <i>Прямая соединительная линия</i>	125
Соединение нескольких сегментов	127
Инструмент <i>Прямая через 2 точки</i>	128
Инструмент <i>В-сплайн</i>	128
Пример создания логотипа	130
Режим <i>Симметрия</i>	133
Создание симметрии	133
Инструмент <i>LiveSketch</i>	136
Инструмент <i>Блок-тень</i>	137
Резюме	138
Глава 3. Объекты, символы и слои	139
Группировка объектов	141
Выравнивание объектов	144
Выравнивание по направляющим	144
Выравнивание по объектам	153
Выравнивание по сетке	154
Команда <i>Выровнять и распределить</i>	155
Окно настройки <i>Объекты вдоль пути</i>	159
Окно настройки <i>Объекты</i>	161
Слои	163
Слои в окне настройки <i>Объекты</i>	163
Работа с объектами в окне настройки <i>Объекты</i>	165
Имена объектов	167
Добавление эффекта к объекту	167
Порядок перекрывания и окно настройки <i>Объекты</i>	168
Создание слоев	168
Переименование слоев	170
Перемещение объектов между слоями	170
Перемещение объектов между страницами	171
Перемещение слоев	172
Удаление слоев	172
Слои-шаблоны	172
Отображение и скрытие объектов на слое	173
Стили	173
Стили по умолчанию	175
Создание стилей	176
Применение стилей	178
Цветовые стили	178
Цвет гармонии	179
Создание серии документов	180

Инструменты размера	185
Пазлы	186
Вставка и проверка штрихкода.....	190
QR-коды.....	191
Вставка QR-кода	191
Резюме	193
Глава 4. Цвет, заливки и обводки.....	194
Использование цветов	194
Выбор цветов	195
Обводка.....	197
Атрибуты обводки в окне <i>Перо абриса</i>	198
Цвет обводки	199
Масштабирование обводки.....	200
Пунктир	200
Концы линий	201
Каллиграфические линии.....	201
Преобразование обводки в контур	202
Заливка.....	203
Фонтанные заливки	207
Линейная фонтанная заливка.....	207
Эллиптическая фонтанная заливка.....	208
Коническая фонтанная заливка	208
Прямоугольная фонтанная заливка	208
Узорные заливки.....	209
Двухцветные растровые узоры	209
Окно <i>Редактор двухцветного узора</i>	210
Создание новых узоров	211
Создание заливки из готового объекта	213
Текстурные заливки.....	215
Узоры PostScript.....	216
Интерактивная заливка.....	216
Прозрачность	217
Режимы наложения прозрачности.....	220
Копирование заливки и обводки	221
Копирование прозрачности и примеры	222
Применение заливок к областям	223
Упражнения по заливке.....	225
Готовые модели из коллекции ClipArt.....	225
Заливка отдельно от контура	226
Заливка замкнутого контура	228
Заливка при помощи шкалы цветов	229
Заливка контура плашечным цветом	230
Заливка контура готовыми заливками	232
Выполните самостоятельно	233
Резюме	234

Глава 5. Текст и верстка	235
Фигурный текст	236
Свойства текста.....	237
Текст как объект	238
Работа с текстом: инструмент <i>Форма</i>	239
Простой текст.....	240
Преобразование простого и фигурного текста.....	241
Размещение фигурного текста вдоль контура.....	241
Кегль и форматирование символов и абзацев	242
Простой текст внутри контура.....	245
Вариативные шрифты	246
Верстка	248
Определения верстки.....	249
Объекты верстки	250
Таблицы.....	252
Создание оригинал-макета буклета.....	255
Мастер слоев и нумерация страниц.....	258
Обрезка страницы в край	259
Настройка полей печати	260
Сохранение макета в качестве шаблона	261
Работа с многостраничным документом	263
Резюме	266
Глава 6. Специальные эффекты.....	267
Перетекания	267
Создание перетекания инструментом <i>Перетекание</i>	267
Количество промежуточных объектов.....	271
Переходы цвета в перетекании.....	273
Плавность перехода формы и цвета.....	274
Установка начальных и конечных объектов	275
Узловые точки перетекания	276
Разрезание, отмена и слияние перетеканий.....	277
Перетекание на контуре	279
Перевод перетекания в редактируемые контуры	281
Перетекание сложных объектов	281
Применение перетеканий.....	282
Секущая маска <i>PowerClip</i>	285
Редактирование маски <i>PowerClip</i>	286
Редактирование объектов внутри маски <i>PowerClip</i>	287
Вложенные маски <i>PowerClip</i>	287
Отмена маски <i>PowerClip</i>	287
Советы по применению масок	288
Инструмент <i>Искажение</i>	288
Инструмент <i>Искажение</i> в режиме сжатия и растяжения.....	289
Инструмент <i>Искажение</i> в режиме застешки-молнии.....	292
Инструмент <i>Искажение</i> в режиме кручения.....	294
Градиентные сетки	296
Элементы сетки.....	297

Сглаживание сетки	297
Придание цвета узлам и ячейкам.....	298
Особенности создания и редактирования сеток.....	302
Оконтуривание при помощи инструмента <i>Контур</i>	302
Управление оконтуриванием на панели свойств	304
Цвета оконтуривания.....	304
Копирование атрибутов.....	305
Примеры различных контуров.....	305
Инструмент <i>Оболочка</i>	307
Комбинации клавиш жестких режимов	309
Вложенная оболочка и отмена эффекта.....	309
Типы искажения объекта в оболочке	309
Перевод эффекта в контур	310
Перспектива	310
Добавление перспективы	310
Рисунок в перспективе	313
Векторное вытягивание.....	315
Типы векторного вытягивания	316
Вращение экструзии в пространстве.....	318
Цвет экструзии	320
Скосы при вытягивании	321
Расчет точки схода.....	322
Отмена вытягивания и преобразование в контуры	323
Линза.....	324
Типы линзы	325
Копирование эффекта, примененного в документе	329
Дополнительные настройки линзы.....	330
Тени	331
Инструмент <i>Тень</i> в режиме <i>Падающая тень</i>	331
Настройки тени	333
Инструмент <i>Тень</i> в режиме <i>Внутренняя тень</i>	335
Инструмент <i>Блок-тень</i>	337
Художественные кисти	338
Инструмент <i>Художественное оформление</i> в режиме <i>Заготовка</i>	338
Инструмент <i>Художественное оформление</i> в режиме <i>Исполнение</i>	340
Инструмент <i>Художественное оформление</i> в режиме <i>Каллиграфия</i>	340
Инструмент <i>Художественное оформление</i> в режиме <i>Кисть</i>	341
Рисование художественными инструментами	342
Инструмент <i>Художественное оформление</i> в режиме <i>Распылитель</i>	344
Окно настройки <i>Художественное оформление</i>	346
Объекты кисти как объекты <i>PowerClip</i>	347
Выравнивание и распределение объектов кисти.....	348
Создание эффектов объемности.....	350
Создание объемного эффекта <i>Мягкий край</i>	351
Эффект <i>PhotoCocktail</i>	352
Пуантилизм	354
Резюме	356

Глава 7. Растровые изображения и их обработка	357
Растровая графика	357
Разрешение и размеры.....	358
Глубина цвета.....	359
Форматы файлов	361
Поддерживаемые форматы файлов.....	362
Растровые эффекты	366
Применение эффекта к изображению	386
Управление эффектом в окне настройки <i>Свойства</i>	388
Управление эффектом в окне настройки <i>Объекты</i>	388
Команды меню <i>Растровые изображения</i>	389
Преобразование изображений	391
Получение изображений	391
Импорт связанных изображений	395
Трансформирование изображений	397
Редактирование контура изображения.....	398
Обрезка изображений	400
Изменение размеров изображений	401
Изменение типа изображения.....	403
Монохромные изображения	404
Полутонные изображения	406
Индексированные изображения	406
Дуплексные изображения	406
Коррекция изображений.....	409
Тоновая коррекция	409
Маскирование цветов	412
Трассировка растрового изображения в векторное	413
Резюме	415
Заключение	416
Связь с программой AutoCAD.....	416
Связь с программой Microsoft PowerPoint.....	419
Связь с программой Adobe Illustrator.....	420
Резюме	421
Приложение. Описание электронного архива	422
Предметный указатель	423

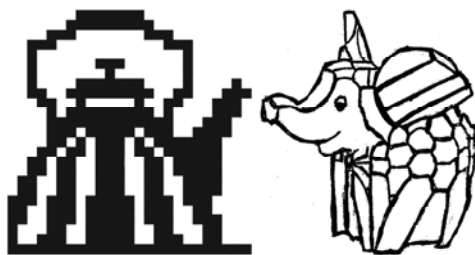
ГЛАВЫ, ПОМЕЩЕННЫЕ В ЭЛЕКТРОННЫЙ АРХИВ

Глава 8. Способы вывода на печать документа CorelDRAW 2021	1
Выбор и установки принтера	3
Общие настройки печати	6
Печать одиночных страниц.....	7
Этикетки	9
Печать многостраничных документов	14

Растривание	16
Линейные растры	16
Цифровые растры	18
Линиатура и количество градаций серого	20
Линиатура и качество бумаги	21
Цветodelение и растривание	22
Линиатура и разрешение точечных изображений	25
Треппинг и наложение	26
Треппинг	26
Печать с наложением	28
Установки треппинга	30
Типографские метки	32
Спуск полос	34
Окно предварительного просмотра	35
Резюме	37
Глава 9. Основные сведения о CorelDRAW Graphics Suite 2021	1
Требования к компьютеру	3
Точечная и векторная графика	4
Растровая графика	4
Векторная графика	5
Редактирование точечных и векторных изображений	6
Параметры страницы документа CorelDRAW 2021	6
Для чего целесообразно использовать CorelDRAW 2021?	7
Глава 10. Знакомство с программой CorelDRAW 2021	1
Интерфейс программы	1
Первый запуск	1
Главное меню	5
Контекстное меню	12
Настройки программы	13
Справочная система	16
Окно документа	18
Управление окнами документов	19
Масштаб отображения	21
Измерительные линейки	25
Режим отображения документа	26
Сетка, направляющие и привязка к объектам	28
Сохранение документов	31
Резюме	33
Глава 11. Цвет	1
Локус спектральных цветов	2
Способы описания цвета	3
Цветовой охват	4
Модель RGB	5
Модель CMYK	7
Модели HSB и HLS	8

Модель Lab	12
Виды цветной печати: триадные и плашечные цвета	13
Работа с цветом в CorelDRAW 2021	14
Выбор цвета и цветовые библиотеки	14
Дополнительные палитры	17
Редактирование цвета в окне настройки <i>Цвет</i>	18
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Однородная заливка</i>	23
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Фонтанная заливка</i>	24
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Заливка векторным узором</i>	25
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Заливка растровым узором</i>	25
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Заливка двухцветным узором</i>	27
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Заливка текстурой</i>	27
Диалоговое окно <i>Изменить заливку</i> , вариант <i>Заливка PostScript</i>	28
Команды меню <i>Инструменты</i>	29
Резюме	30

ГЛАВА 1



Начало работы

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то программный продукт CorelDRAW Graphics Suite 2021 — это, безусловно, лучший выбор.

ЗНАКОМСТВО С ПРОГРАММОЙ CORELDRAW 2021

В папке *Дополнения* сопровождающего книгу электронного архива (см. *приложение*) содержится теоретический материал «Знакомство с программой CorelDRAW 2021» (файл *10-ftp.pdf*), расширяющий информацию, приведенную в этой главе.

Загрузить электронный архив с FTP-сервера издательства можно по ссылке **ftp://ftp.bhv.ru/9785977568456.zip**, а также со страницы книги на сайте **https://bhv.ru/**.

Первый запуск

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

Пуск ➤ CorelDRAW Graphics Suite 2021 ➤ CorelDRAW 2021.

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

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

- ◆ **Имя** (Name) — имя документа;
- ◆ **Заготовка** (Preset destination) — раскрывающийся список для задания типа документа в зависимости от применения;
- ◆ **Количество страниц** (Number of pages) — задание числа страниц в макете;
- ◆ **Просмотр страницы** (Viewing mode) — режим отображения числа страниц за раз;

- ◆ **Режим основного цвета** (Primary color mode) — задание цветового режима по умолчанию;
- ◆ **Размер страницы** (Size) — выбор шаблона с известным размером;
- ◆ **Ширина** (Width) — ширина документа;
- ◆ **Высота** (Height) — высота документа;
- ◆ **Ориентация** (Orientation) — выбор книжной или альбомной ориентации;
- ◆ **Разрешение** (Rendering resolution) — разрешение для эффектов, подвергающихся растриванию.

В раскрывающемся списке **Параметры цвета** (Color settings) окна **Создание документа** (Create a New Document) можно задать профили **Профиль RGB** (RGB profile), **Профиль CMYK** (CMYK profile), оттенков серого **Профиль оттенков серого** (Grayscale profile) и **Способ цветопередачи** (Rendering intent) рендеринга.

Создать новый документ в CorelDRAW 2021 можно и другим способом: достаточно выбрать команду **Создать** (New) меню **Файл** (File) или нажать кнопку **Создать** (New) стандартной панели управления. Можно нажать и комбинацию клавиш <Ctrl>+<N>. При этом открывается то же окно **Создание документа** (Create a New Document) (см. рис. 1.1), в котором можно задать все указанные ранее параметры документа. Развернув параметр **Параметры цвета** (Color Settings) при помощи кнопки *переполнения* (направленной вниз стрелки), можно установить цветовые профили.

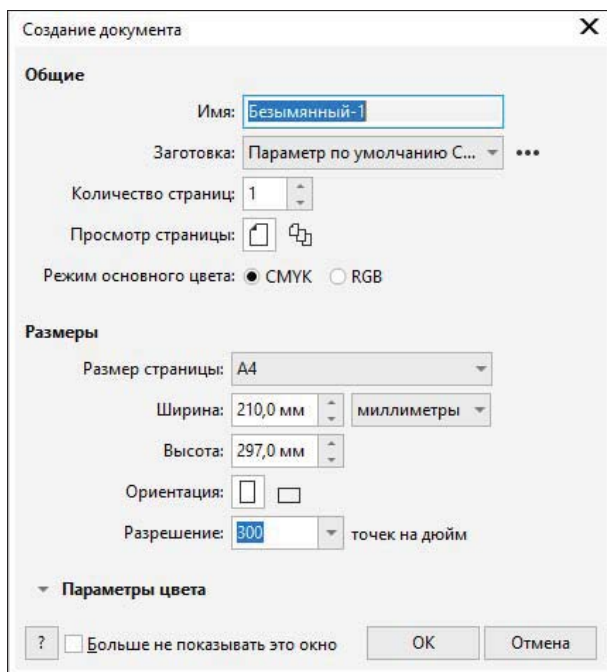


Рис. 1.1. Окно **Создание документа**

Все операции с документом, а именно: сохранение, печать, импорт изображения и так далее, возможны посредством команд из меню **Файл** (File) (рис. 1.2, а). Команды из меню **Вид** (View) (рис. 1.2, б) обеспечивают удобный масштаб для работы с изображением.

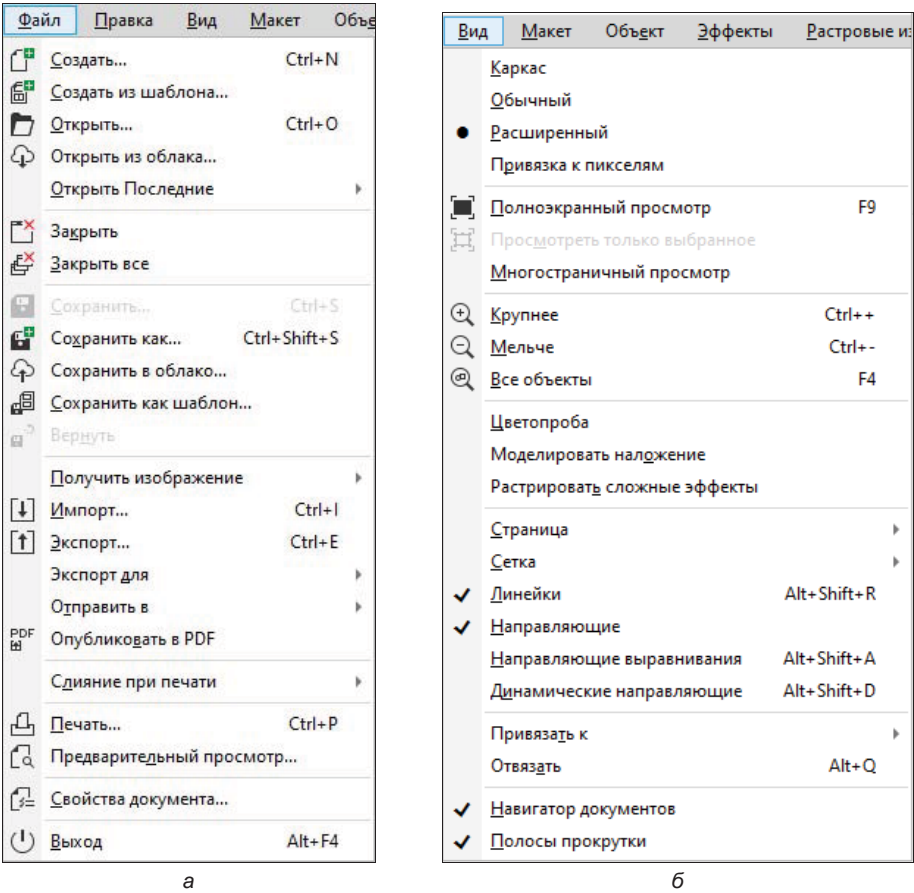


Рис. 1.2. Команды меню: а — **Файл**, б — **Вид**

Компоненты экрана

Открытый документ размещается в отдельном *окне документа*, которое находится внутри окна программы. Главное окно с открытым документом показано на рис. 1.3.

Здесь расположены:

- ◆ *заголовок*, отображающий имя программы и текущего документа;
- ◆ *рамка*, перетаскивая которую можно изменять размер окна программы;
- ◆ *кнопки сворачивания, разворачивания и закрытия* окна программы;

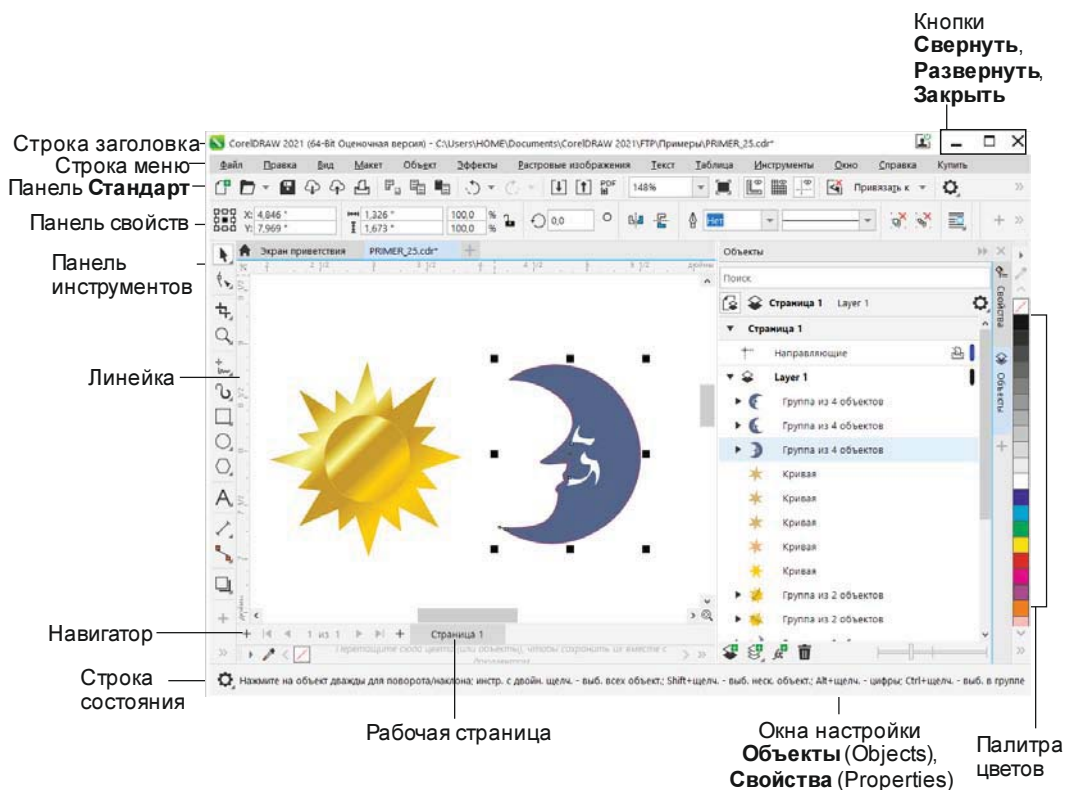


Рис. 1.3. Главное окно программы CorelDRAW

- ◆ *главное меню*, через которое осуществляется доступ ко всем функциям программы;
- ◆ *горизонтальная и вертикальная линейки прокрутки*, служащие для прокрутки изображения в рабочем окне CorelDRAW;
- ◆ *инструментарий*, обеспечивающий быстрый доступ к тем инструментам пакета, которые чаще всего используются при формировании графических изображений.

ИНДИКАТОР СОХРАНЕНИЯ ФАЙЛА

В последних версиях программы CorelDRAW появился так называемый *индикатор сохранения файла*. Теперь при помощи одного взгляда легко определить, осуществлялось ли сохранение при редактировании. При открытии или создании документа имя его файла имеет расширение *cdr*. После выполнения любого преобразования файла его расширение в имени файла дополняется в конце значком «*»: *cdr**.

Для расширения области рисования используйте команды меню **Вид** ➤ **Навигатор документов** (View ➤ Document Navigator) и **Вид** ➤ **Полосы прокрутки** (View ➤ Scroll Bars) для снятия флажков. При необходимости их всегда можно подключить обратно, а вместо навигатора документа использовать окно настройки **Страницы** (Pages).

Панель инструментов

Вдоль левого края главного окна программы располагается *панель инструментов* (рис. 1.4). Нажатие кнопки этой панели (выбор инструмента) указывает программе, каким видом работ вы намерены заниматься. Например, активизация кнопки **Указатель** (Pick) говорит программе о том, что вы собираетесь выбрать какой-либо из объектов подготавливаемой иллюстрации, а вызов инструмента **Прямоугольник** (Rectangle) означает, что вы хотите нарисовать прямоугольник. Выбор правильного инструмента в CorelDRAW совершенно необходим, как и в реальной жизни, — не стоит пытаться резать стекло с помощью молотка или забивать гвозди стеклорезом.

В табл. 1.1 показаны значки и назначение каждого из инструментов этой панели.



Рис. 1.4. Панель инструментов

Таблица 1.1. Перечень инструментов

Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Указатель (Pick) — позволяет выделять, масштабировать и растягивать объекты	
	Свободный выбор (Freehand Pick) — позволяет выделять объекты рамкой произвольной формы	
	Свободное преобразование (Free Transform) — позволяет свободно трансформировать объекты, используя инструменты: Свободный поворот (Free rotation); Свободное угловое отражение (Free angle reflection); Свободное масштабирование (Free scale) Свободный наклон (Free skew)	

Таблица 1.1 (продолжение)

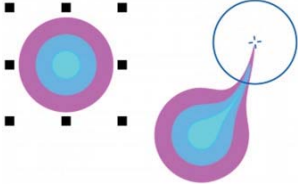
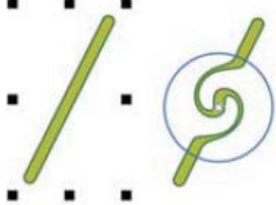
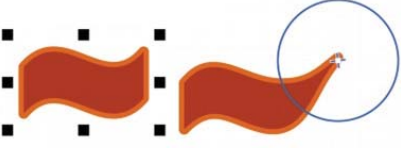
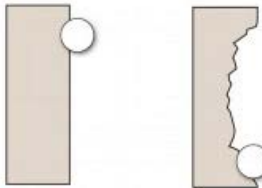
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Форма (Shape) — позволяет редактировать форму объектов	
	Сглаживание (Smooth) — служит для удаления неровных краев и уменьшает количество узлов в объектах кривых	
	Мастихин (Smear) — позволяет редактировать форму объектов растяжением, удлинением или созданием отступов вдоль его абриса	
	Воронка (Twirl) — добавляет объектам эффект кручения	
	Притягивание и отталкивание (Attract and Repel) — позволяет изменять форму объекта притяжением узлов	
	Размазывание (Smudge) — искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру	
	Грубая кисть (Roughen) — искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру	

Таблица 1.1 (продолжение)

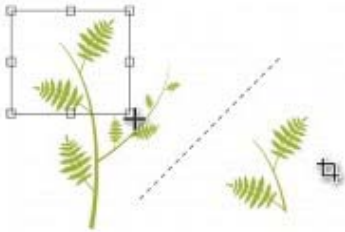
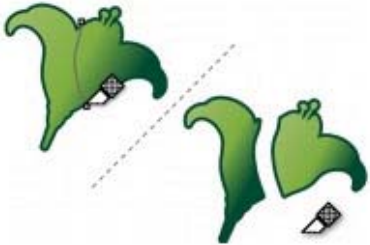
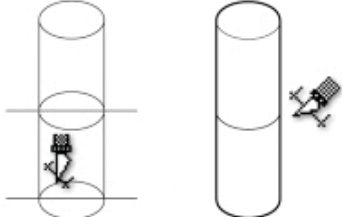
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Обрезка (Crop) — позволяет выделить область, которую требуется вырезать и повернуть. Работает как с растровыми, так и с векторными объектами	
	Нож (Knife) — позволяет разрезать объекты поперек	
	Удаление виртуального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

Таблица 1.1 (продолжение)

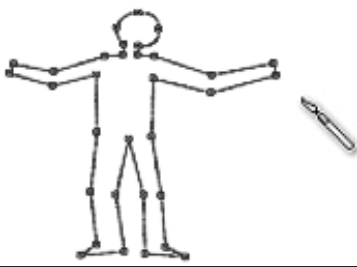
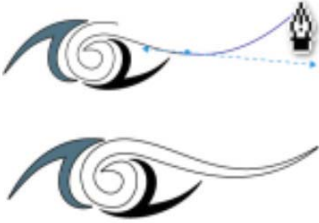
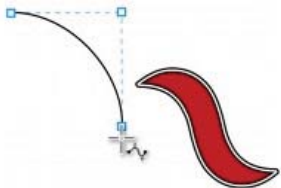
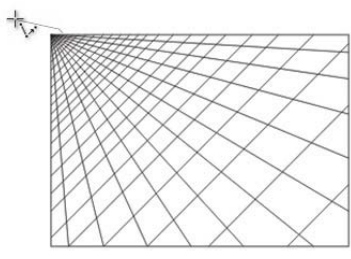
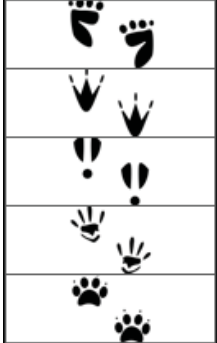
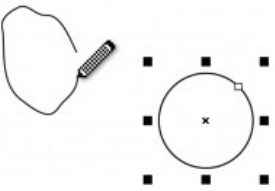
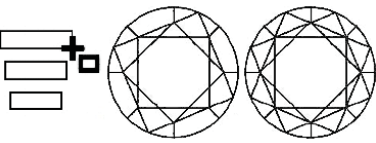
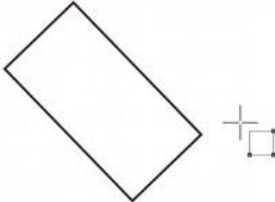
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Свободная форма (Freehand) — позволяет рисовать одиночные линейные сегменты или кривые	
	Прямая через 2 точки (2-Point Line) — позволяет нарисовать отрезок прямой по двум точкам	
	Безье (Bezier) — позволяет нарисовать один сегмент кривой за одно непрерывное движение	
	Перо (Pen) — позволяет нарисовать один сегмент за одно непрерывное движение	
	В-сплайн (B-Spline) — позволяет рисовать кривые линии, устанавливая при этом контрольные точки таким образом, что форма кривой становится плавной (не разделенной на сегменты)	
	Ломаная линия (Polyline) — позволяет рисовать контуры, состоящие из множества сегментов	

Таблица 1.1 (продолжение)

Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Кривая через 3 точки (3-Point Curve) — позволяет нарисовать кривую по трем точкам (начало, конец и середина)	
	Художественное оформление (Artistic Media) — обеспечивает доступ к режимам-инструментам:  Заготовка (Preset);  Кисть (Brush);  Распылитель (Sprayer);  Каллиграфия (Calligraphic)  Исполнение (Expression)	
	LiveSketch ¹ (LiveSketch) — создание набросков при помощи интеллектуальной настройки мазка	
	Интеллектуальное рисование (Smart Drawing) — преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы	
	Прямоугольник (Rectangle) — позволяет рисовать прямоугольники и квадраты	
	Прямоугольник через 3 точки (3-point rectangle) — позволяет рисовать прямоугольник протаскиванием, создавая основание прямоугольника и определяя его высоту	

¹ В русской версии программы этот инструмент также называется **LiveSketch**.

Таблица 1.1 (продолжение)

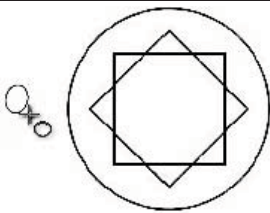
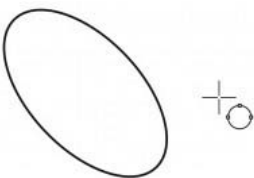
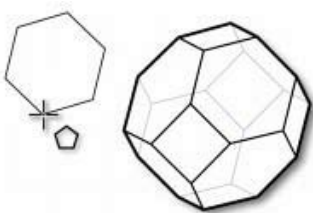
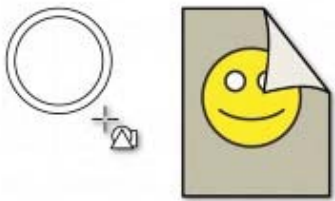
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Эллипс (Ellipse) — позволяет рисовать эллипсы и окружности	
	Эллипс через 3 точки (3-point ellipse) — позволяет рисовать эллипсы протаскиванием, создавая центральную ось и определяя его высоту	
	Многоугольник (Polygon) — позволяет рисовать равносторонние многоугольники и звезды	
	Звезда (Star) — позволяет рисовать звезды, не имеющие внутри пересекающихся отрезков	
	Спираль (Spiral) — позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали	
	Стандартные фигуры (Common shapes) — позволяет выбрать из полного набора форм угловые фигуры, улыбающиеся лица и письма с загнутым углом	
	Динамика (Impact) — предназначен для добавления эффектов движения и фокуса	

Таблица 1.1 (продолжение)

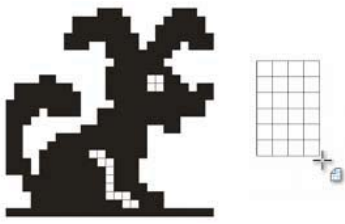
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Разлинованная бумага (Graph paper) — позволяет рисовать сетку линий подобно разлинованной бумаге	
	Текст (Text) — позволяет вводить фигурный и простой текст	
	Таблица (Table) — добавляет таблицу с заданным числом строк и столбцов протягиванием курсора по диагонали	
	Параллельный размер (Parallel dimension) — позволяет рисовать прямые отрезки измерения под любым углом	
	Размер по горизонтали или по вертикали (Horizontal or vertical dimension) — позволяет рисовать горизонтальные или вертикальные отрезки измерения	
	Угловой размер (Angular dimension) — позволяет рисовать угловые линии измерения	

Таблица 1.1 (продолжение)

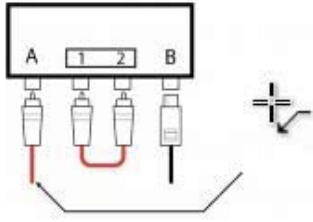
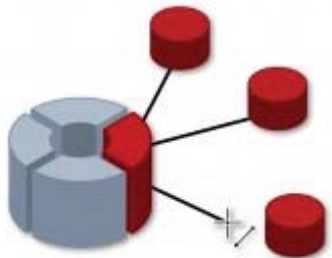
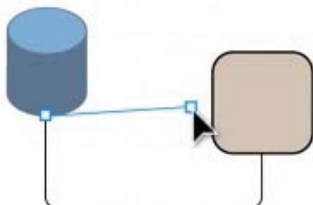
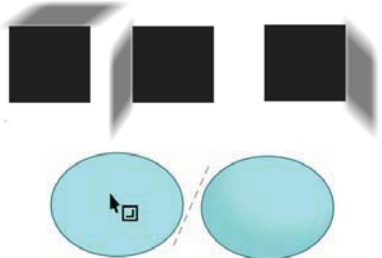
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Размеры сегментов (Segment dimension) — позволяет отображать расстояние между конечными узлами в одном или нескольких сегментах	
	Выноска через 3 точки (3-Point callout) — позволяет рисовать измерительные выноски по трем точкам	
	Соединительная линия (Connector) — позволяет рисовать соединение, используя отрезки прямых. Здесь доступны три режима:  Прямая соединительная линия (Straight-Line Connector);  Соединительная линия под прямым углом (Right-Angle Connector);  Соединительная линия под закругленным прямым углом (Rounded Right-Angle Connector)	
	Изменение привязки (Edit anchor) — позволяет редактировать соединительную линию по опорным точкам	
	Тень (Shadow) — список включает инструмент Падающая тень (Drop shadow), который позволяет создавать тень различной яркости и степени размытия, и инструмент Внутренняя тень (Inner shadow) — для создания тени внутри объекта	

Таблица 1.1 (продолжение)

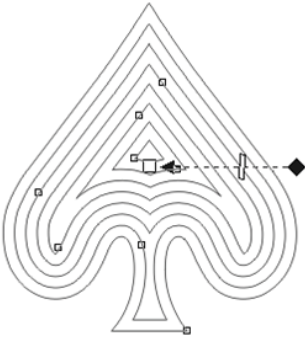
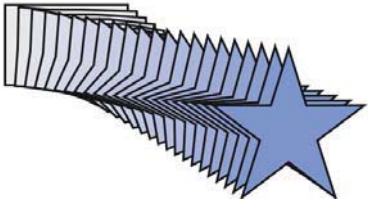
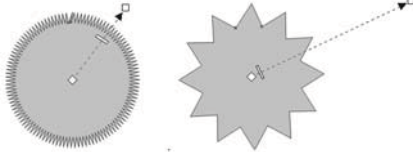
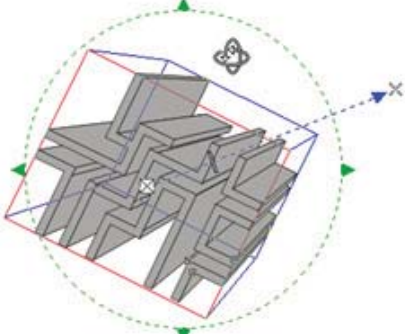
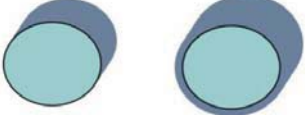
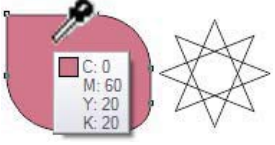
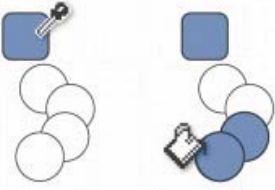
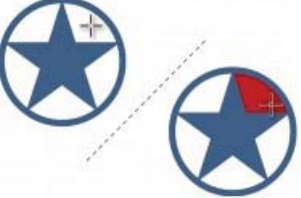
Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Контур (Contour) — позволяет различным образом оформить контур	
	Перетекание (Blend) — позволяет установить перетекание между двумя объектами	
	Искажение (Distort) — позволяет деформировать объект зигзагом, скручиванием и т. п.	
	Оболочка (Envelope) — позволяет деформировать объект в соответствии с оболочкой, в которую он помещается	
	Вытягивание (Extrude) — позволяет представить плоское изображение объемным	
	Блок-тень (Block Shadow) — позволяет добавлять к объектам и текстам объемные сплошные тени	

Таблица 1.1 (продолжение)

Значок инструмента	Название и назначение инструмента	Пример использования инструмента
	Прозрачность (Transparency) — моделирует прозрачность в градациях серого, используя все виды заливок	
	Цветовая пипетка (Color eyedropper) — позволяет выбирать и копировать цвет одного объекта, чтобы передать его другому объекту	
	Пипетка атрибутов (Attributes eyedropper) — позволяет выбирать и копировать такие свойства объекта, как толщина линий, размер и другие эффекты	
	Интерактивная заливка (Interactive fill) — позволяет использовать различные заливки	
	Интеллектуальная заливка (Smart fill) — выполняет заливку любой области, имеющей замкнутую границу	
	Заливка сетки (Mesh fill) — разбивает сеткой объект на части, каждую из которых можно закрасить отдельно	
	Абрис (Outline) — в раскрывающемся списке этого инструмента можно открыть диалоговое окно Перо абриса (Outline pen), Цвет абриса (Outline color), выбрать толщину абриса, открыть окно настройки цвета	