

ПРЕДИСЛОВИЕ

В настоящее время, когда персональные компьютеры есть почти в каждом доме и офисе, любой желающий может попробовать свои силы в дизайне и компьютерной графике. Для этого достаточно установить необходимое программное обеспечение и освоить базовые принципы работы с цифровыми изображениями.

В первой части книги изучаются основы компьютерной графики. Наглядно показаны различия между векторной и растровой графикой, рассмотрены наиболее популярные графические форматы. Подробно изложена теория цвета, описаны основные принципы оформления текста.

Во второй части читатель ознакомится с последней версией наиболее популярного профессионального редактора растровой графики – Adobe Photoshop CS3. Подробно описан интерфейс программы, рассмотрены основные инструменты и тонкости работы с ними. Детально изучены средства коррекции изображений и рисования, работа со слоями и масками, а также создание и редактирование векторных форм. Особое внимание уделено созданию специальных эффектов и применению фильтров.

В третьей части описывается CorelDRAW X3 – последняя версия признанного лидера среди программ обработки векторных изображений и макетирования рекламной продукции. Описан интерфейс программы, подробно рассмотрен инструментарий и принципы его использования, способы создания векторных объектов любой сложности, их трансформации и преобразования. Приведены методы создания разнообразных заливок и оформления контуров, применение специальных эффектов и фильтров, а также основы макетирования и верстки.

Четвертая часть посвящена не менее популярному векторному редактору, основному конкуренту CorelDRAW – программе Adobe Illustrator CS3. Описаны тонкости работы с векторными объектами средствами Illustrator, способы создания сложных комбинированных контуров и рисования «от руки»,

создание узорных заливок и работа с кистями. Большое внимание уделено изучению эффектов и фильтров, а также приемам работы с текстом.

Для каждого из графических редакторов перечислены проблемы, с которыми может столкнуться пользователь, и приведены способы их решения.

Пятая часть позволит на практике испробовать освоенный материал и с помощью комбинации множества необычных эффектов и трюков создать оригинальные и яркие работы. Подробно проиллюстрированные примеры содержат детальное пошаговое описание всех необходимых действий, в результате которых читатель сможет добиться действительно превосходных результатов.

Прочитав эту книгу, любой пользователь сможет самостоятельно откорректировать свои фотографии, нарисовать открытку или календарь, создать красочный рекламный буклет и многое другое. Для профессиональных дизайнеров материал книги послужит путеводителем по обновленному интерфейсу и функциям графических программ. В дальнейшем предложенные в книге хитрости наверняка войдут в арсенал излюбленных приемов многих дизайнеров!

Авторы выражают благодарность за помощь в написании данной книги:
Кнабе Георгию Алексеевичу,
Шпак Евгении Александровне.