

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 2 «ОСНОВЫ INKSCAPE»

Inkscape (Инкскейп) – свободно распространяемый векторный графический редактор, поддерживающий открытый формат SVG.

Inkscape использует формат SVG (Scalable Vector Graphics – Масштабируемая векторная графика) для своих файлов. SVG является открытым стандартом и широко используется в графических пакетах. Формат SVG использует язык разметки XML, поэтому файлы в этом формате могут редактироваться любым текстовым или XML-редактором (отдельно от Inkscape). Помимо SVG, в Inkscape можно работать и с другими форматами (например, EPS и PNG).

Основы Inkscape

Окно Inkscape

Перемещение по холсту и изменение масштаба

Основной документ, с которым работает Inkscape, называется холст. Есть множество способов перемещаться по холсту. Для перемещения при помощи клавиатуры используйте Ctrl+стрелки. Также можно передвигаться по холсту, зажав его поверхность средней клавишей мыши, или при помощи полос прокрутки.

Изменять масштаб можно также с клавиатуры кнопками – или +. Кроме этого существует специальный инструмент для масштабирования



, которым можно увеличивать только необходимую выделенную область.

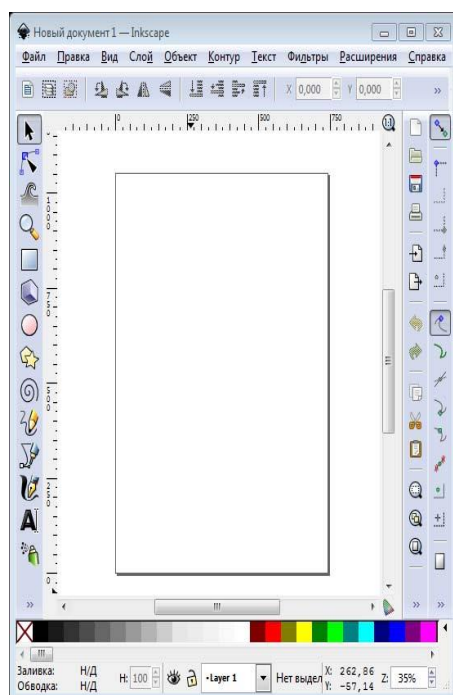


Рис. 1. Окно Inkscape

Инструменты Inkscape

Панель со значками в левой части окна представляет инструменты Inkscape

для рисования и редактирования. В верхней части окна (под меню) находится Панель управления с основными командными кнопками и панель Параметры инструментов (чуть ниже панели управления), содержащая параметры, специфичные для каждого инструмента. Строка состояния (внизу окна) будет показывать полезные подсказки во время вашей работы.

Многие действия доступны с клавиатуры. Полный справочник по клавишам находится в меню **Справка** → **Использование клавиатуры и мыши**.

Работа с документами





Для создания нового документа используйте **Файл** → **Создать** или нажмите **Ctrl+N**. Чтобы открыть существующий документ SVG, используйте **Файл** → **Открыть** (**Ctrl+O**). Для сохранения используйте **Файл** → **Сохранить** (**Ctrl+S**), либо **Сохранить как...** (**Shift+Ctrl+S**) для сохранения файла под другим именем.

Фигуры

У Inkscape есть четыре удобных инструмента для работы с *фигурами*, каждый из которых может создавать или редактировать только собственный тип фигур. *Фигура* – это объект, изменять который можно разными уникальными для него способами, *узлы управления* и числовые *параметры*, которые определяют внешний вид фигуры.

Если взять, к примеру, звезду то можно менять количество лучей, её длину, угол, округлость и т. п. При этом звезда остаётся звездой. Фигура менее «свободна» чем просто контур, но зачастую более интересна и полезна. Вы всегда можете преобразовать фигуру в контур (**Ctrl+Shift+C**), но обратное преобразование невозможно.

К инструментам фигур относятся инструменты для рисования пря-

моугольников , эллипсов , звёзд  и спиралей . Для начала давайте посмотрим на общие принципы работы с ними.

Основные приемы

Новая фигура создается нажатием и **перетаскиванием** по холсту курсора соответствующего инструмента. Когда фигура создана (и выбрана), она отображает свои узлы управления в виде белых меток в форме кристалла. Если фигура выбрана, то ее можно редактировать, перемещая эти узлы.

Все четыре разновидности фигур показывают свои узлы управления с любым из включенных инструментов редактирования фигур, так-же как и с включенным инструментом редактирования узлов (**F2**). В момент наведения курсора мыши на один из узлов он [курсор] сообщает вам в строке состояния, что сделает этот узел при его смещении или нажатии по нему с разными модификаторами.


Кроме того, каждая фигура отображает свои параметры в панели, которая находится над холстом. Обычно панель настроек инструмента содержит несколько числовых полей для ввода и кнопку сброса значений в изначальное состояние.

Любые изменения в параметрах инструмента запоминаются и используются для следующей новой фигуры. Например, если изменить количество лучей звезды, у всех последующих новых звезд будет такое же

количество лучей. Более того, новые параметры фигур запоминаются глобально для каждой новой сессии работы с Inkscape.

С включенным инструментом редактирования фигуры объект можно выбрать при помощи **щелчка (мыши)**. Комбинации **Ctrl+щелчок** (выбрать одну фигуру из группы) и **Alt+щелчок** (выбрать под фигурой) работают так же, как и в инструменте выделения. **Esc** сбрасывает все выделения.

Перемещение, изменение размера и вращение

Наиболее популярный инструмент в Inkscape – Селектор . Выбрать его можно щелчком по чёрной стрелке (либо нажав F1 или пробел. Этим инструментом вы можете выбрать любой объект на холсте. Щёлкните мышью по любому объекту (например квадрату). Вокруг объекта вы увидите восемь стрелок. Теперь вы можете:

- Передвигать объект (с нажатым Ctrl перемещения ограничиваются двумя осями: горизонтальной и вертикальной).
- Менять размер объекта, потянув за любую из стрелок (меняя размер с нажатым Ctrl, вы сохраните пропорции оригинала). Щёлкните мышью по прямоугольнику ещё раз – направление стрелок изменится. Теперь вы можете:
- Поворачивать объект потянув за угловые стрелки (с нажатым Ctrl объект будет поворачиваться шагами по 15 градусов; сместив крестик, вы сместите центр вращения).
- Перекашивать (наклонять) объект, двигая неугловые стрелки (с нажатым Ctrl перекашивание будет производиться с шагом в 15 градусов).

В этом режиме (режиме выделения объектов) вы так же можете менять размеры и расположение выделения на холсте, используя поля вверху.

Изменение формы при помощи клавиш

Одна из особенностей Inkscape, отличающая его от большинства других редакторов векторной графики – удобное управление с клавиатуры. Трудно найти команду или действие, которые было бы невозможно выполнить с клавиатуры, и изменение формы объектов – не исключение.

Вы можете использовать клавиатуру для перемещения объектов (клавиши-стрелки), изменения размера (клавиши < и >) и вращения (клавиши [и]). По умолчанию шаг перемещения и смены размера равен двум пикселям. С нажатой клавишей **Shift** это значение увеличивается в 10 раз (и становится равным 20 пикселям). Клавиши **Ctrl+>** и **Ctrl+<** увеличивают или уменьшают объект на 200 % или 50 % от оригинала соответственно. С нажатой клавишей **Ctrl** вращение будет выполняться с шагом в 90 градусов вместо 15.

Кстати говоря, наиболее удобны пиксельные изменения формы, производимые с нажатой клавишей **Alt** и клавишами изменения форм. Например, **Alt+стрелки** будут двигать выбранное на 1 пиксел *данного масштаба* (т. е. на 1 пиксел экрана, не путайте с пикселом, который является SVG единицей длины и отличается от пиксела масштаба). Это означает, что если вы увеличили масштаб, то **Alt+стрелка** даст *меньшее* смещение от абсолютного измерения, что по-прежнему будет выглядеть как смещение на пиксел на экране. Это даёт возможность точно разместить объект, изменяя масштаб.

Схожим образом **Alt+>** и **Alt+<** изменяют размер на один пиксел, а **Alt+[** и **Alt+]** вращают объект на один пиксел.

Выделение нескольких объектов

Вы можете выбрать любое количество объектов одновременно, нажав **Shift+щелчок** на желаемых объектах. Также можно выбрать объекты рамкой выделения – так называемым резиновым выделением (рамка выделения появляется тогда, когда выделение начинается с пустого места, а с нажатой клавишей **Shift** рамка выделения появится и над объектом).

Каждый выделенный объект отображается с пунктирной рамкой вокруг него. Благодаря этой рамке просто определить, какой объект выделен, а какой нет. Например, если выбрать оба эллипса и прямоугольник под ними, то без пунктирной рамки будет сложно понять, выделены эллипсы или нет.

Shift+щелчок на выделенном объекте исключает его из общего выделения. Попробуйте для практики выбрать три объекта сверху, а после этого, используя **Shift+щелчок**, исключите эллипсы, оставив выделенным только прямоугольник.

Нажатие **Esc** сбросит все выделения. **Ctrl+A** выделяет все объекты в пределах активного слоя (если вы не создавали слоёв, то это равно-сильно выделению всех объектов документа).

Группировка

Несколько объектов могут быть объединены в группу. При перемещении и трансформации группа ведёт себя также как и обычный объект.

Для создания группы нужно выбрать один или более объектов и выбрать **Объект → Сгруппировать (Ctrl+G)**. Разгруппировать их можно, нажав **Ctrl+U** или выбрав в меню **Объект → Разгруппировать** и предварительно выбрав группу. Сами по себе группы могут быть сгруппированы и как одиночные объекты. Подобная поэтапная группировка может быть сколько угодно сложной. При этом следует помнить, что **Ctrl+U** разгруппирует только последнюю группировку. Нужно нажать **Ctrl+U** несколько раз, если вы хотите полностью разгруппировать сложно сгруппированные группы в группе.

Очень удобно то, что не нужно разбивать группу для редактирования отдельных объектов. Выполнив **Ctrl+щелчок** по объекту, вы его выберете и сможете редактировать. Таким же образом работает комбинация **Shift+Ctrl+щелчок**, позволяющая редактировать несколько объектов независимо от группы.

Заливка и обводка

Множество функций Inkscape доступны через диалоги (субменю). Вероятно, самый простой способ заполнить объект каким-либо цветом – это выбрать палитру внизу окна.

Но более грамотным способом будет выбор диалога «Заливка и обводка...» (рис. 2) через меню **Объект → Заливка и обводка (Shift+Ctrl+F)**.

Диалог содержит три вкладки: «Заливка», «Обводка», и «Стиль обводки». Вкладка «Заливка» позволит вам изменить заполнение выбранного объекта (или объектов). Используя кнопки под вкладкой, вы можете выбрать тип заливки,

включая режим «Нет заливки» (кнопка со знаком X), режим «Сплошной цвет», режимы «Линейный градиент» или «Радиальный градиент».

Чуть ниже расположены кнопки-варианты выбора цвета. Каждый вариант имеет свою вкладку: RGB, CMYK, HSL, и «Круг». Вероятно, самым удобным вариантом является «Круг», в нём можно выбрать тон цвета, вращая треугольник, а затем подобрать насыщенность и яркость в самом треугольнике. Все варианты выбора цвета имеют возможность менять альфа-канал (прозрачность) выбранного объекта (или объектов).


Каждый раз при выборе объекта вкладка «Заливка и обводка...» показывает текущее значение для данного объекта (для нескольких одновременно выбранных объектов, вкладка цвета показывает их *усреднённый* цвет).



Рис.2. Диалог «Заливка и обводка»

Используя вкладку «Обводка», вы можете задать границу объекта, установить ее цвет или прозрачность:

Последняя вкладка «Стиль обводки» позволяет изменить толщину и другие параметры границы.

Ещё один способ изменить цвет объекта – использовать инструмент Пипетка  (F7). Выбрав этот инструмент, щёлкните мышью в любой части рисунка, и полученный цвет будет присвоен выбранному до этого объекту (**Shift+щелчок** присвоит цвет границе объекта).

Дублирование, выравнивание, распределение

Одним из наиболее распространённых действий является дублирование объекта (**Ctrl+D**). Дублирование размещает дубликат над оригиналом и делает его выделенным так, что вы можете переместить его в сторону при помощи мыши или клавиш со стрелками.

Выделенные несколько объектов можно выравнивать и для этого существует специальный диалог «Выровнять и расставить» (рис. 3), вызываемый из меню

Объект → Выровнять и расставить (Ctrl+Shift+A).

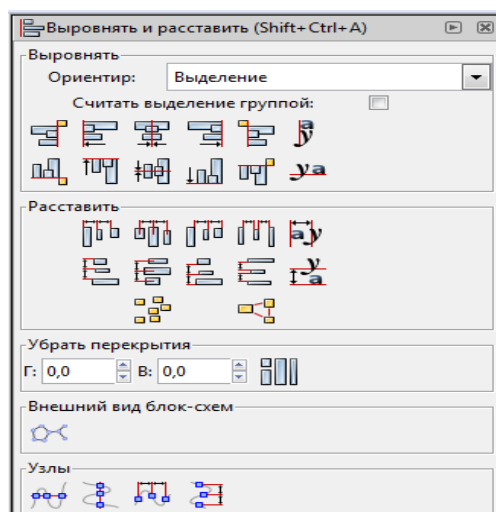


Рис. 3. Диалог «Выровнять расставить»

Z-порядок

Термин Z-порядок (порядок по оси Z) относится к перекрыванию объектами друг друга на рисунке. Иначе говоря, Z-порядок определяет, какой объект находится выше и закрывает собой другие. Две команды в меню **Объект → Поднять на передний план** (кнопка **Home**) и **Объект → Опустить на задний план** (кнопка **End**), переместят выбранный объект в самую верхнюю или самую нижнюю позицию по оси Z данного слоя. Две другие команды: **Поднять (PgUp)** и **Опустить (PgDn)** опустят или приподнимут выбранный объект (или объекты), *но только на один уровень* относительно других невыделенных объектов по оси Z (считаются только объекты, перекрывающие выделенные; если выделение ничем не перекрывается, действие «Поднять» и «Опустить» будет ставить его в самую верхнюю или самую нижнюю позицию соответственно).



Задание по лабораторной работе

1. Запустите Inkscape.
2. Создать новый лист размером «По умолчанию».
3. Создайте следующие фигуры: Прямоугольник, эллипс, звезду, спираль, кривую Безье и текст.
4. Задайте различную заливку (в том числе и градиенты) и обводку (в том числе и пунктиры) созданным фигурам.
5. Экпортируйте изображение в растр и добавьте его в отчет.
6. Сохраните документ в формате SVG.
7. Откройте сохраненный *.SVG в текстовом редакторе (notepad).
8. Перенесите в отчет XML описания каждой фигуры. Опишите ключевые параметры каждой из фигур, влияющие на их положение, форму и цвет.
9. Проанализируйте проделанную работу в выводе. Также, опишите в выводе преимущества векторного формата изображения перед растровым и преимущества формата SVG.

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА № 2 «СОЗДАНИЕ ВЕКТОРНОГО ЛОГОТИПА» (Часть 2)

Размещение текста вдоль контура

В Inkscape существует возможность размещения текста вдоль каких-либо линий, в том числе и кривых и вдоль любой сложной фигуры, созданной путем преобразования фигуры в кривую. Сложная фигура, созданная путем слияния, автоматически становится кривой. Располагать текст вдоль фигур (прямоугольников, эллипсов и т. д.) нельзя, поэтому предварительно такие фигуры нужно обязательно преобразовывать в кривые. Например, это можно выполнить командой **Контур** → **Оконтурить объект**. Алгоритм размещения текста вдоль контура выглядит следующим образом:


1. Нажмите на иконку  и создайте текстовый объект.
2. Нажмите на кнопку для создания нужной фигуры. Нарисуйте фигуру.
3. Нажмите на кнопку  и выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним с нажатой клавишей **Shift**.
4. В меню, выберите **Текст** → **Разместить по контуру**

Выполнение логических операций над фигурами

Над несколькими выделенными объектами возможно выполнение логических операций сложения, вычитания, пересечения исключающее ИЛИ и т. п.


Сумма

Эта команда сливает два объекта и делает из них один. Может применяться к любому количеству объектов. Получаемый в результате выполнения операции объект всегда использует настройки стиля (заливки и штриха) нижнего объекта. Алгоритм сложения двух объектов приведен ниже.

1. Создайте две фигуры с помощью инструментов.
2. Нажмите на кнопку  и выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним с нажатой клавишей **Shift**.
3. В меню выберите **Контур** → **Сумма**.

Разность


Эта команда удаляет у объекта области, перекрываемые вышележащим выделенным объектом (или объектами). Может применяться только к двум объектам. Алгоритм выполнения операции для двух объектов приведен ниже.

1. Создайте две фигуры с помощью инструментов.
2. Нажмите на кнопку  и выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним с нажатой клавишей **Shift**.
3. В меню выберите **Контур** → **Разность**.

Пересечение


Эта команда позволяет создать новый объект, который включает в себя область пересечения двух или более объектов, выделенных перед слиянием. Если

выделено более двух объектов, то необходимо, чтобы во всех выделенных объектах был пересекающийся сегмент. Если такого сегмента нет, то команда игнорируется. Пересекающийся фрагмент может быть только один. Получаемый в результате выполнения операции объект всегда использует настройки стиля (заливки и штриха) нижнего объекта. Алгоритм выполнения операции для двух объектов приведен ниже.

1. Создайте две фигуры с помощью инструментов.
2. Нажмите на кнопку  и выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним с нажатой клавишей **Shift**.
3. В меню выберите **Контур → Пересечение**.


Исключающее ИЛИ

Эта команда делает пересекающиеся области прозрачными. Может применяться только к двум объектам. Алгоритм выполнения операции для двух объектов приведен ниже.

1. Создайте две фигуры с помощью инструментов.
2. Нажмите на кнопку  и выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним с нажатой клавишей **Shift**.
3. В меню выберите **Контур → Исключающее ИЛИ**.

Разделить

Данная команда соединяет в себя команды **Разность** и **Пересечение**. Число выделенных объектов не может быть больше двух. Алгоритм выполнения операции для двух объектов приведен ниже.

1. Создайте две фигуры с помощью инструментов.
2. Нажмите на кнопку  и выберите оба объекта. Выбрать оба объекта можно последовательно щелкнув по ним с нажатой клавишей **Shift**.
3. В меню выберите **Контур → Разделить**.

Работа с узлами

Инструменты для управления узлами



Инструмент для управления узлами  предназначен для редактирования и выбора узлов. Что бы активизировать инструмент для управления узлами, можно использовать боковое окно панели инструментов, этот инструмент расположен в нем вторым сверху или нажать клавишу **F2**. При этом изменится состав кнопок контекстной панели инструментов. Она станет выглядеть так, как показано на рис. 3.



Рис. 3. Панель инструментов управления узлами

Для того чтобы на активной фигуре выделить узлы, необходимо

выбрать кнопку «Преобразовать выбранный объект в контур»  или нажать комбинацию клавиш **Shift+Ctrl+C**.

Если инструмент управления узлами активен, то по контуру активной фигуры могут отображаться узлы в виде квадратиков. Для того чтобы выбрать узел, просто щелкните по нему. Щелчок по контуру между узлами выбирает оба этих узла. Если вы хотите добавить или удалить узел удерживайте при щелчке мыши клавишу **Shift**. Так же добавить узел можно с помощью двойного щелчка левой кнопкой мыши по контуру активной фигуры.

Если необходимо выбрать все узлы фигуры, то можно воспользоваться комбинацией клавиш **Ctrl + A** в этом случае будут выбраны все узлы кроме вложенных. Для того чтобы выбрать все узлы, включая вложенные, следует использовать комбинацию клавиш **Ctrl + Alt + A**.

Для изменения формы можно использовать следующие кнопки:



Клавиша  показывает или скрывает обрисовку контура.

Перемещение узлов

Перемещать узлы можно с помощью мыши обычным образом. Если удерживать при перемещении узла клавишу **Ctrl**, то узел сможет перемещаться только по вертикали или по горизонтали. Удерживая комбинацию клавиш **Ctrl+Alt**, можно перемещать узел строго вдоль его направляющей.

Перемещать узлы можно также с помощью стрелок на клавиатуре. В этом случае объект будет перемещаться с шагом 2 пикселя (по умолчанию, но эту настройку можно изменить).

После того как узел выбран, если это возможно для данного вида узла, то будет отображаться его направляющая. Расположение направляющей также влияет на вид кривой этого узла. С помощью маркеров на концах направляющей можно изменять ее длину и вращать ее. Удерживая при вращении направляющей клавишу **Ctrl**, можно вращать ее с интервалом 15 градусов. Удержание клавиши **Alt** блокирует изменение длины направляющей. Клавиша **Shift** позволяет перемещать обе направляющих.

Горячие клавиши

Shift удерживайте клавишу для выбора нескольких узлов.

Двойной щелчок или **Shift+Alt** на пути или кривой для создания нового узла. Создает новый узел, не изменяя форму контура.

TAB выбирает следующий узел.

Shift + Tab выбирает предыдущий узел. **Ctrl+Alt** удаляет узел.

Ctrl + щелчок указателем мыши на маркер направляющей обнуляет ее длину. Что бы вытянуть направляющую назад из узла используйте клавишу **Shift**.

Задание по лабораторной работе

Часть 1. Создание логотипа

Создайте векторное изображение по образцу из списка ниже, соответствующему номеру вашего варианта (взять у преподавателя).

Проанализируйте сделанную работу в выводе.





Варианты заданий:

| | |
|--|--|
|  <p>1</p> |  <p>2</p> |
|--|--|



3



4



5



6

bp



7



8



RFS INSTITUTE

9



10

HTML



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24

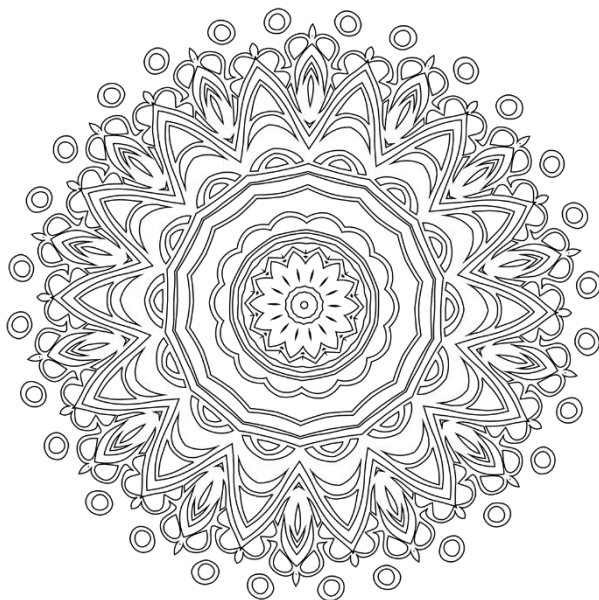
Часть 2. Точные преобразования в Corel Draw

Цель: Научиться создавать сложные орнаменты с помощью точных преобразований.

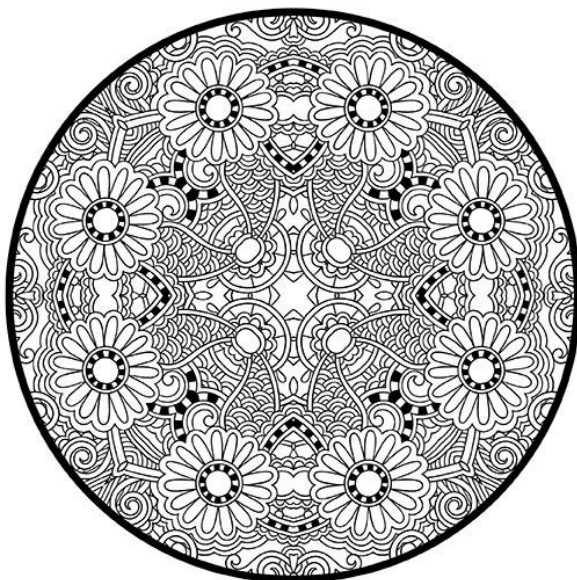
Задание.

1. Вариант определите по списку.

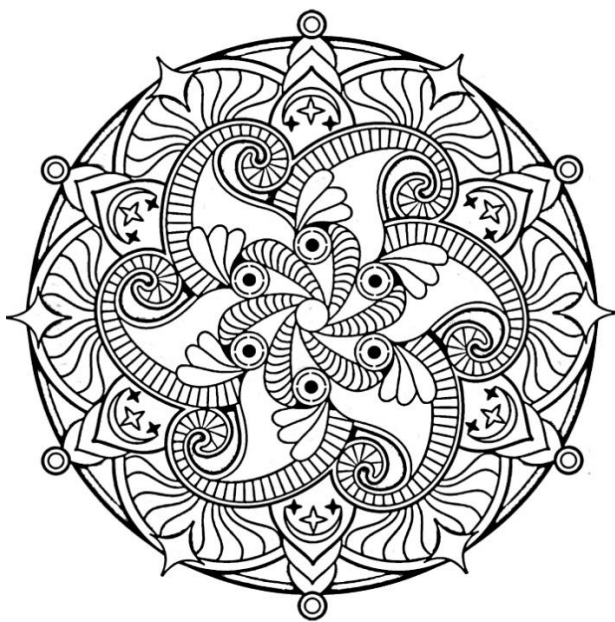
Вариант 1.



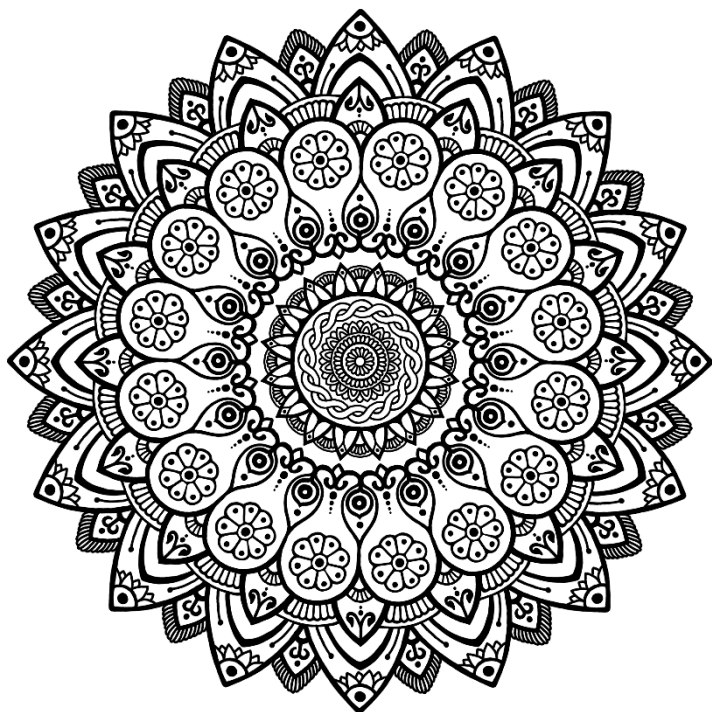
Вариант 2.



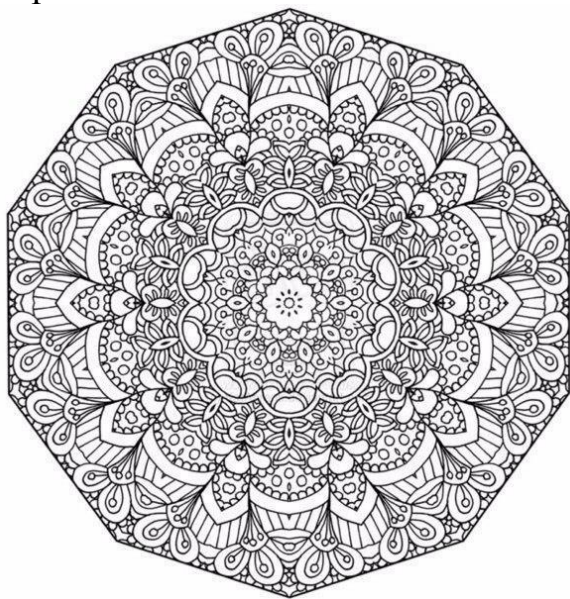
Вариант 3.



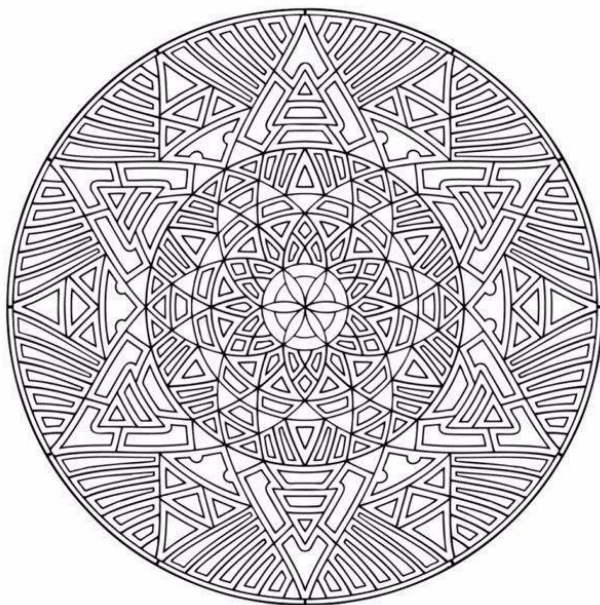
Вариант 4



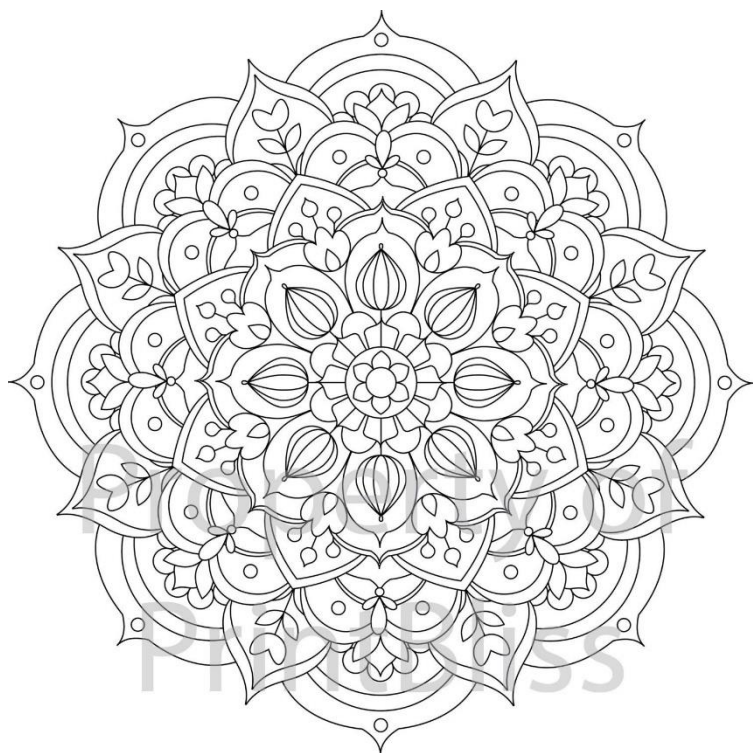
Вариант 5



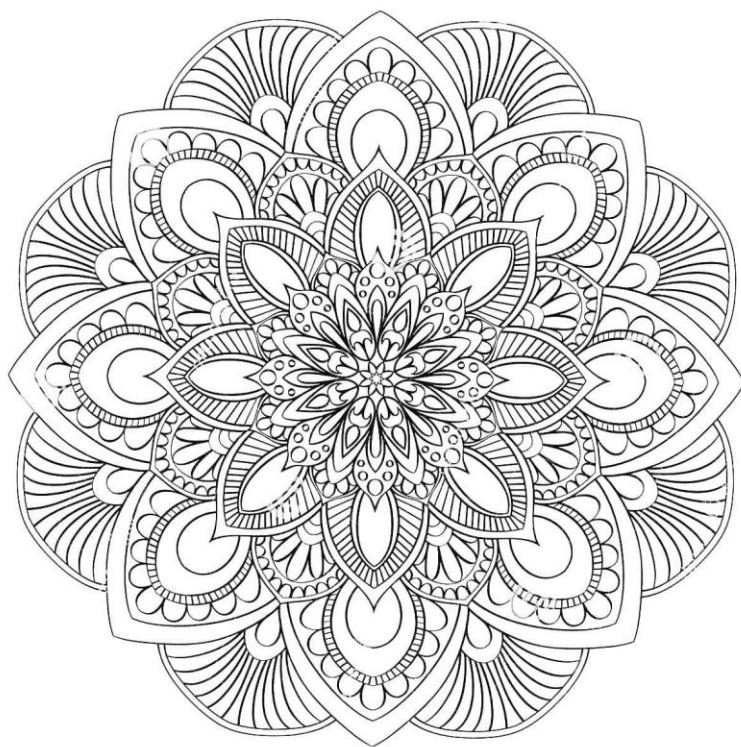
Вариант 6



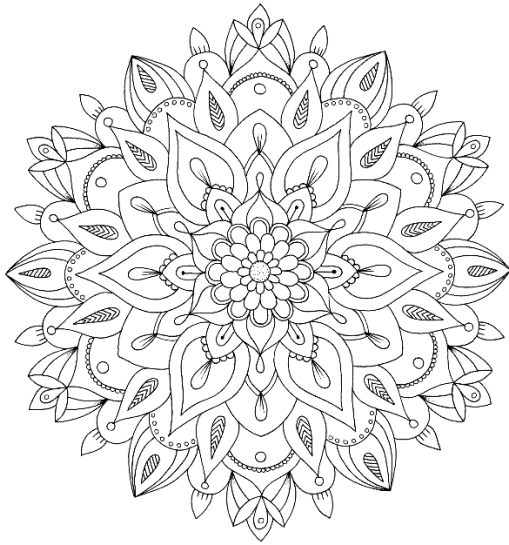
Вариант 7



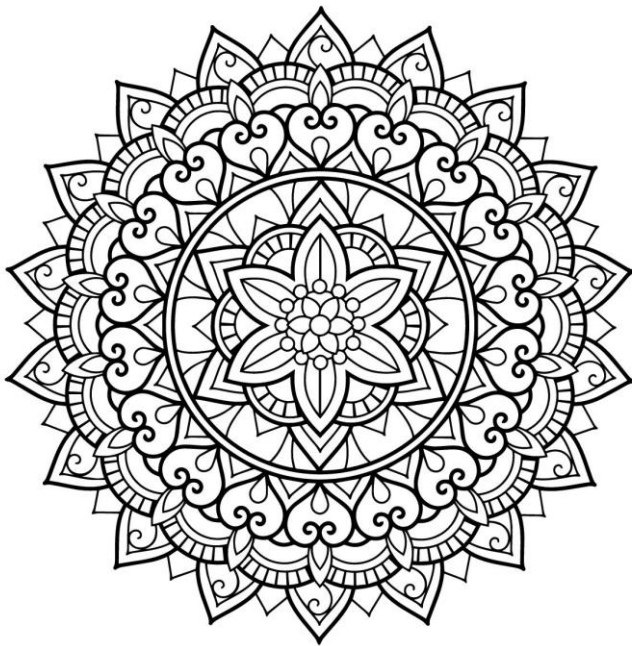
Вариант 8



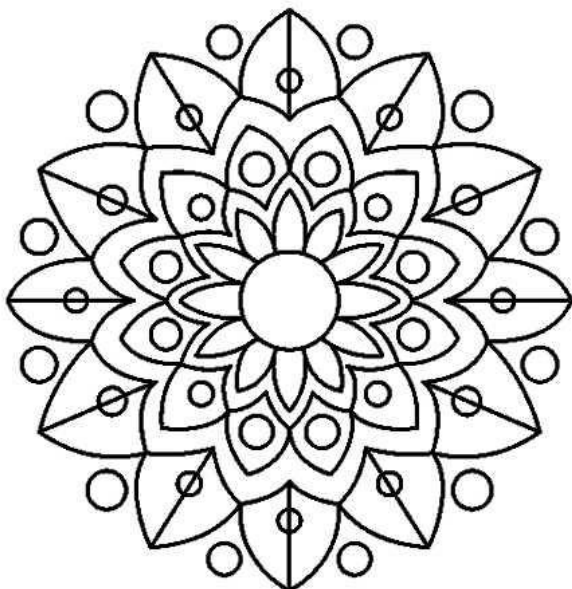
Вариант 9



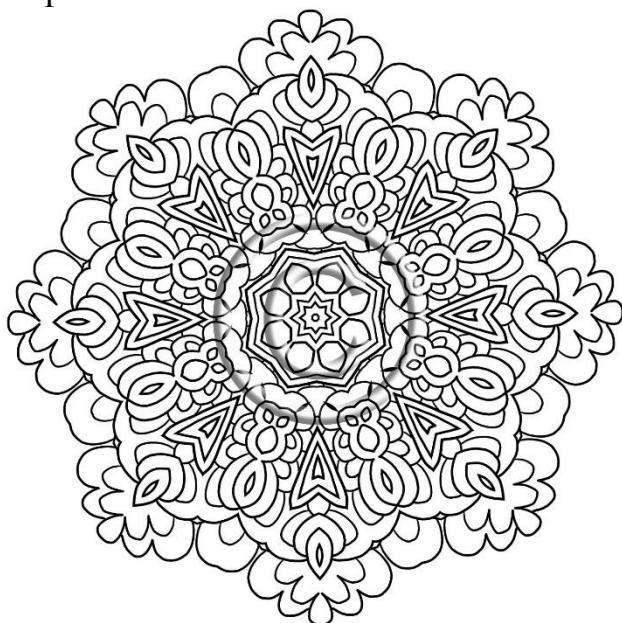
Вариант 10



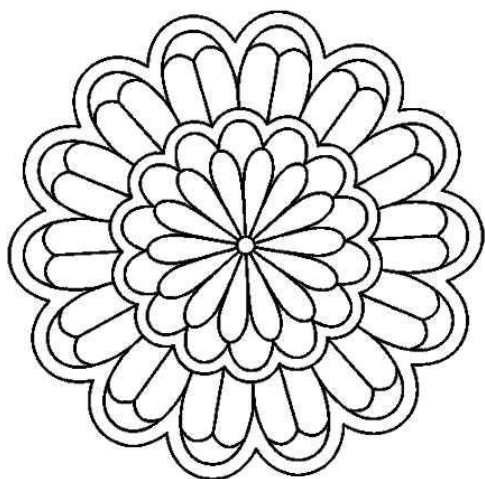
Вариант 11



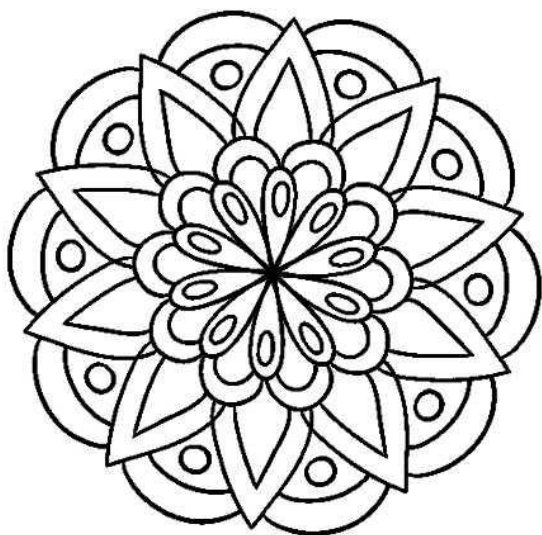
Вариант 12



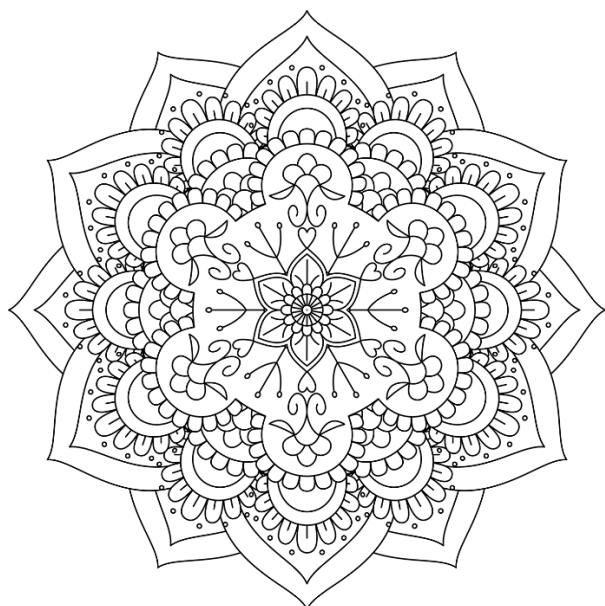
Вариант 13



Вариант 14



Вариант 15

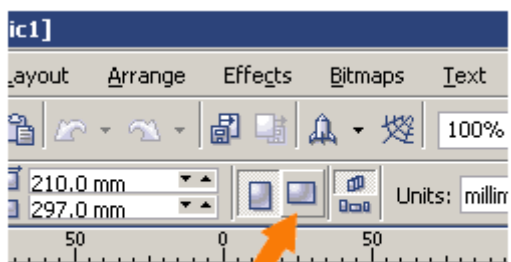


Часть 3. Буклет в CorelDRAW

Буклет это- непериодическое листовое издание в виде одного листа печатного материала, сфальцованного в 2 и более сгибов так, что их читают или рассматривают, раскрывая как ширму.



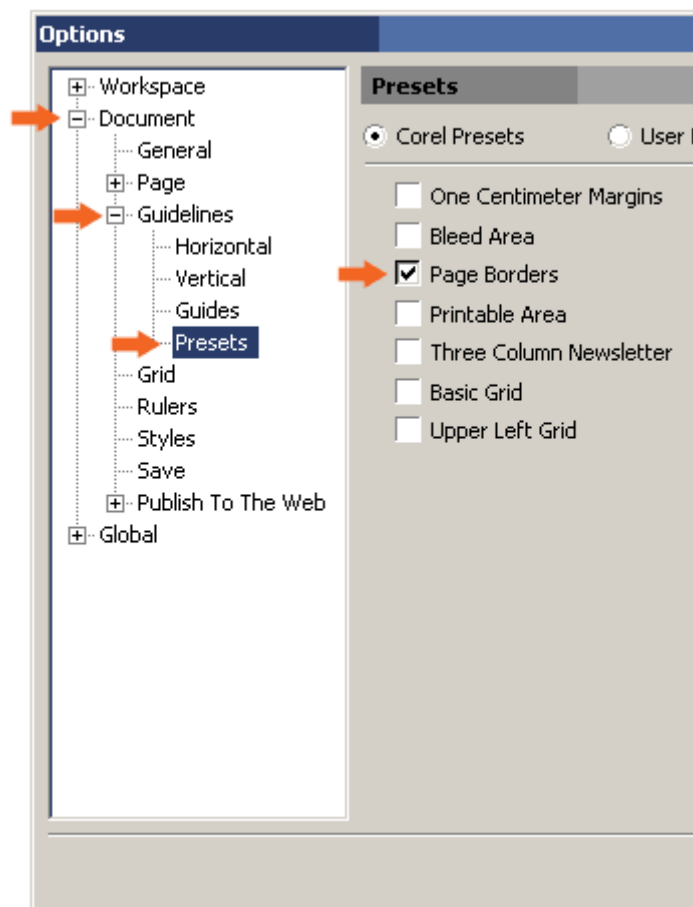
1. Сначала поворачиваем лист с книжного формата в альбомный.



Кнопка "Landscape"

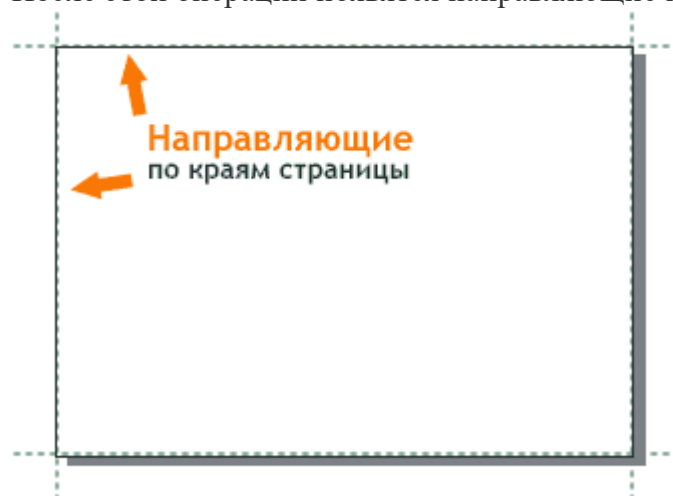
Кнопка "Landscape" предназначена для изменения расположения страницы с книжного в альбомное. Рядом находится кнопка "Portrait" которая поворачивает страницу обратно с альбомного в книжное расположение.

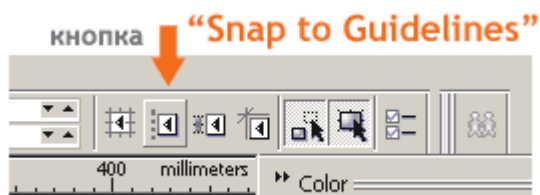
2.Затем ставим направляющие по краям страницы.



Направляющие вокруг страницы ставятся следующим образом. Вызываем окно Options (Ctrl+J) раскрываем списки Document -> Guidelines и жмем по пункту Presets, и ставим галочку в опции "Page Borders":

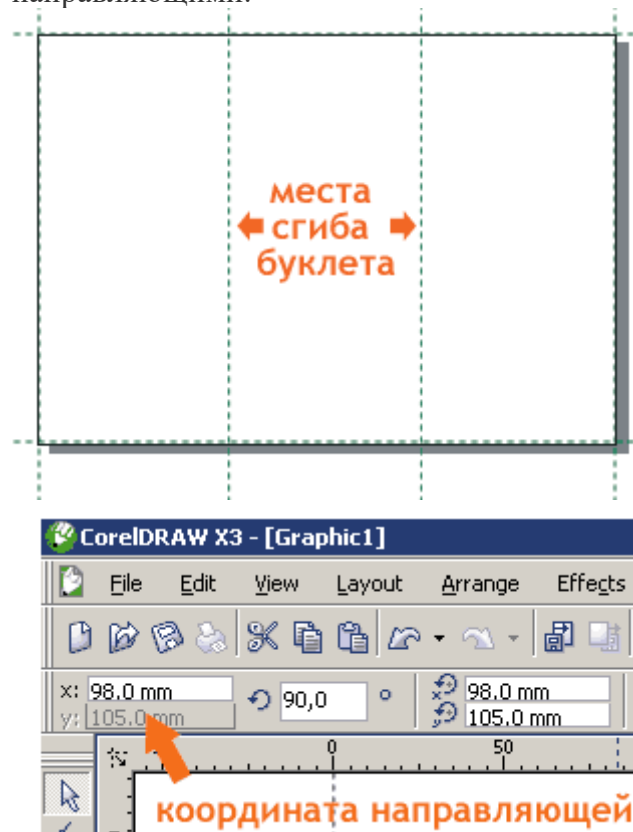
После этой операции появятся направляющие по краям страницы:





Эти пунктирные линии вокруг страницы называется направляющие. Они помогают придерживаться точных размеров страницы. В Corel присутствует функция привязки к направляющим, можно сделать так чтоб объекты "липели" к направляющим. Для этого нажмите кнопку "Snap to Guidelines" на панели инструментов.

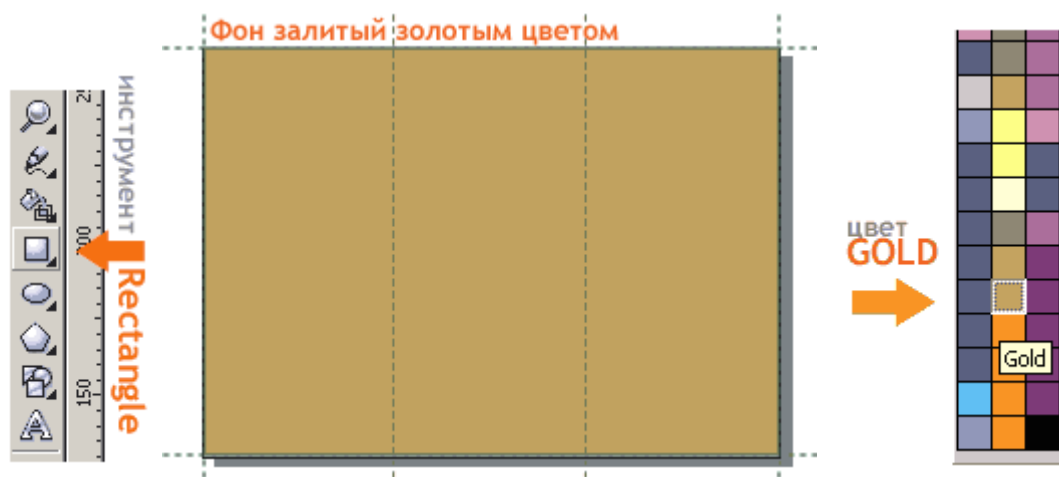
Далее нам необходимо обозначить места сгиба буклета. А обозначать сгибы мы будем направляющими.



Направляющую также можно вытянуть из линейки, а можно скопировать с другой направляющей. Мы воспользуемся вторым вариантом. Для этого выделяем одну из вертикальных направляющих (желательно ту что слева) и делаем ее копию. *Затем задаем координату этой направляющей 98мм это расстояние от левого края страницы (координата задается в верхней панели, которая появляется, когда направляющая выделена).* (кнопка + на дополнительной панели создает копию над оригиналом)

3. Теперь переходим к дизайну лицевой странички:

3.1. Мы будем делать дизайн буклета отеля с заурядным названием "Днипро". У нас есть много фотографий (предоставленных клиентом) и текст в двух вариантах на английском и на украинском. К делу! Заказчик желает золотистый фон в буклете. Мы берем в стандартной СМЫК палитре корела цвет GOLD и заливаем им фон будущего буклета



Золотой цвет состоит из следующих пропорций (C=0 M=20 Y=60 K=20).
Фоновый прямоугольник создается двойным щелчком левой кнопки мыши по пиктограмме инструмента Rectangle:

3.2. Берем логотип отеля и две фотографии, которые заказчик пожелал иметь на лицевой части буклета. И делаем предварительный набросок на лицевой части буклета.

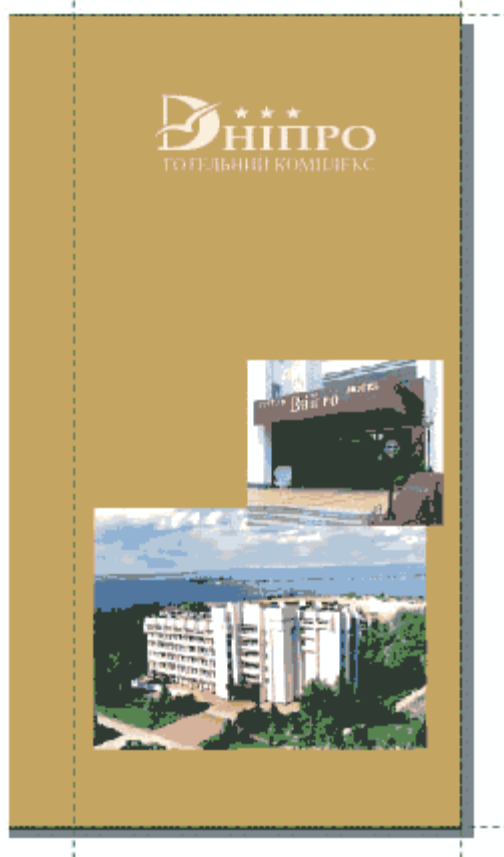
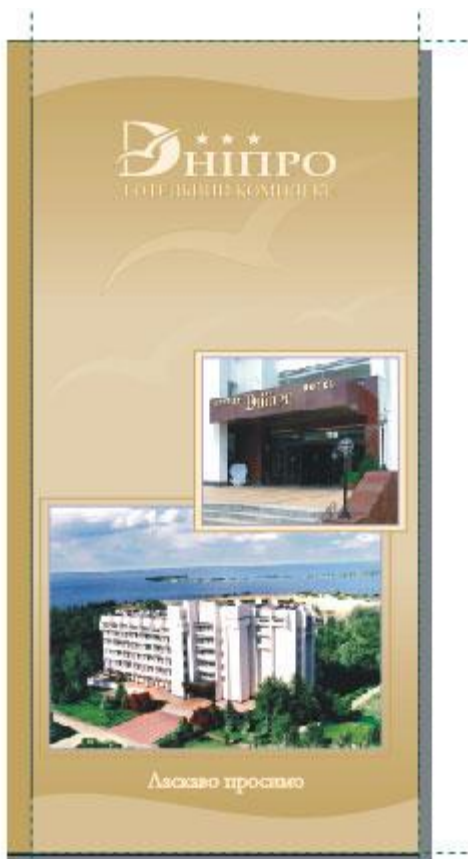
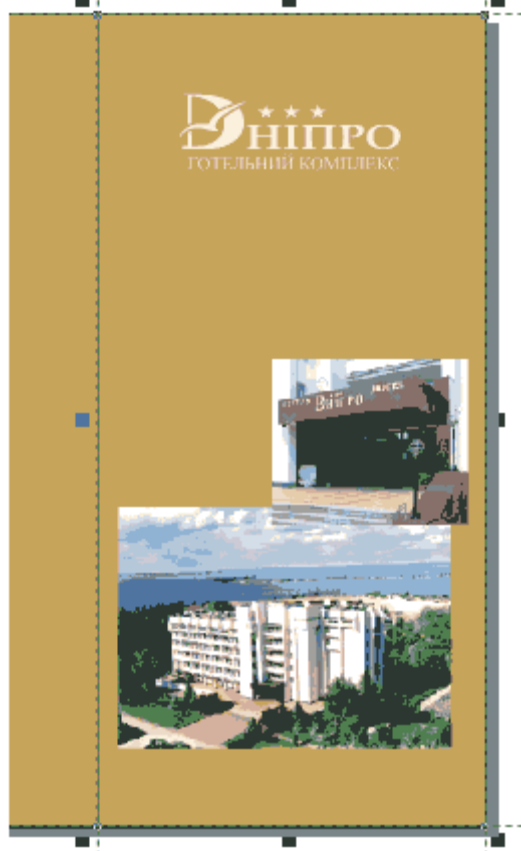


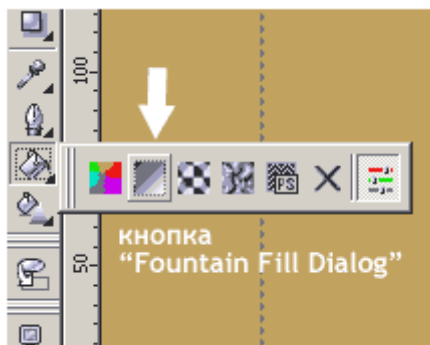
Фото и лого можно вставить в Corel методом перетаскивания.



3.3. Начнем с градиентной заливки в фоне. Создаем векторный прямоугольник, по ширине лицевой странички, инструментом Rectangle.

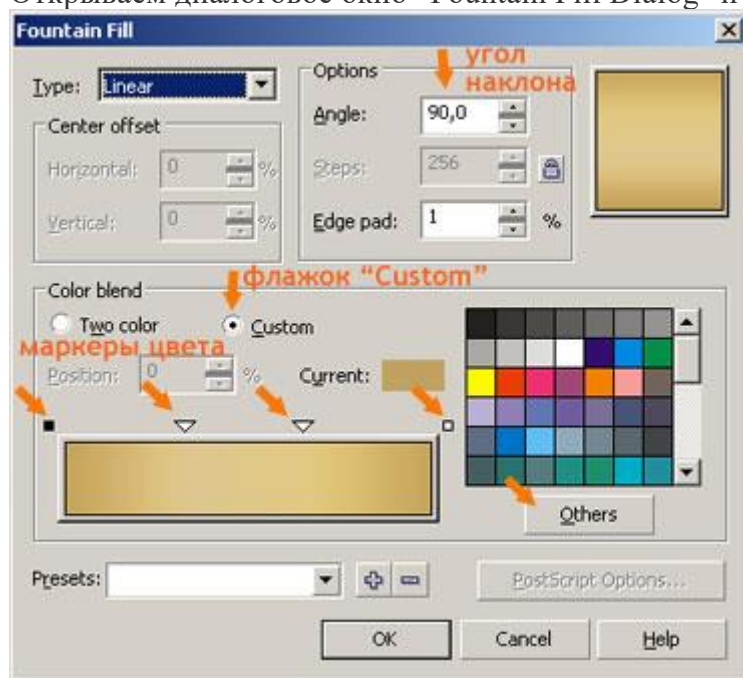


Затем заливаем прямоугольник градиентной заливкой.



Щелкаем мышью по инструменту "Fill" чтоб выпало окошко с различными функциями заливки.

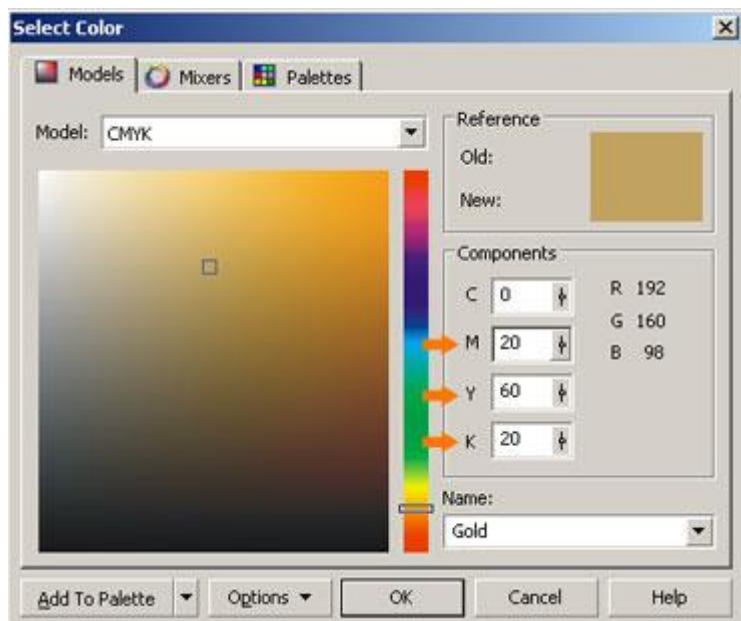
Открываем диалоговое окно "Fountain Fill Dialog" и делаем следующие настройки



Переключаем флажок "Two Color" на "Custom" это для того, чтоб наш градиент состоял не из двух цветов, а из нескольких.

Задаем угол наклона градиента Angle=90;

3.4. Добавляем еще два маркера цвета (двойной щелчок по полосе маркеров) и задаем этим маркерам следующий цвет (C=0 M=9 Y=20 K=9), а крайним маркерам задаем цвет - (C=0 M=20 Y=60 K=20) цвет задается при помощи кнопки "Others".



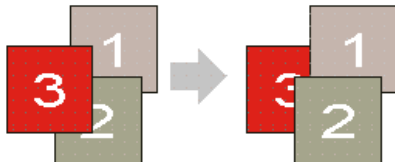
Это окно настройки цвета, корок появляется при нажатии кнопки "Others". Получилось - градиентный прямоугольник закрыл собой все остальные объекты (лого и фотки). Необходимо опустить прямоугольник ниже фоток и лого.

КОМАНДЫ РАСПОЛОЖЕНИЯ:

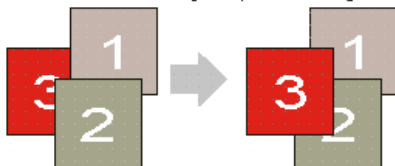
3 - наш подопытный кролик.

в скобках указано сочетание клавиш

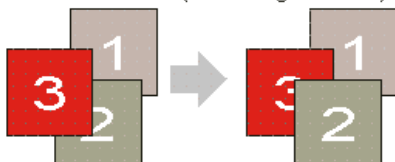
To Back Of Layer (Shift+Page Down)



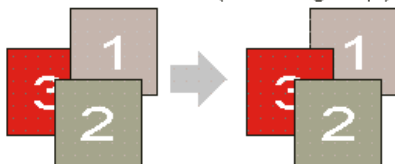
To Front Of Layer (Shift+Page Up)



Back One (Ctrl+Page Down)



Forward One (Ctrl+Page Up)



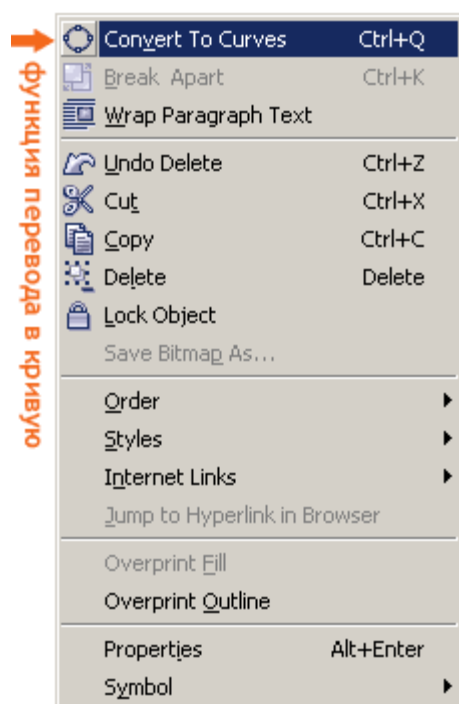
В нашем случае подойдет комбинация - Shift+Page Down (To back of layer), Ctrl+Page Up (Forward One).

Переходим к верхней волне.

Создаем прямоугольник сверху инструментом Rectangle:

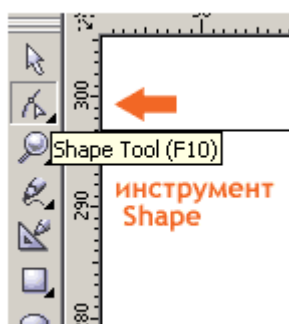


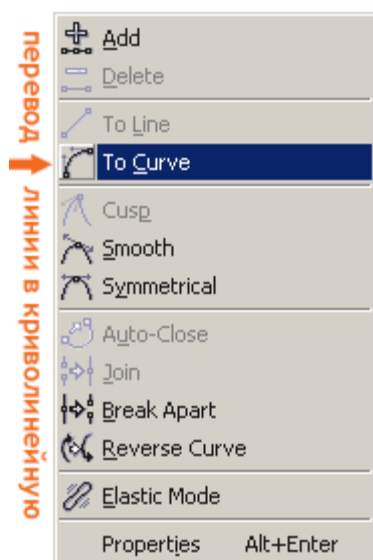
Затем переводим прямоугольник в кривую



Перевод в кривую можно произвести сочетанием клавиш сочетанием клавиш Ctrl+Q или щелчком правой кнопкой мыши по прямоугольнику и выбором команды "Convert To curves".

Теперь изгибаем нижнюю грань прямоугольника в виде волны





Для того, чтоб изогнуть нижнюю грань - переводим ее в криволинейную инструмент "Shape", щелкнув правой кнопкой мыши по нижней грани в выбрав команду "To curve".

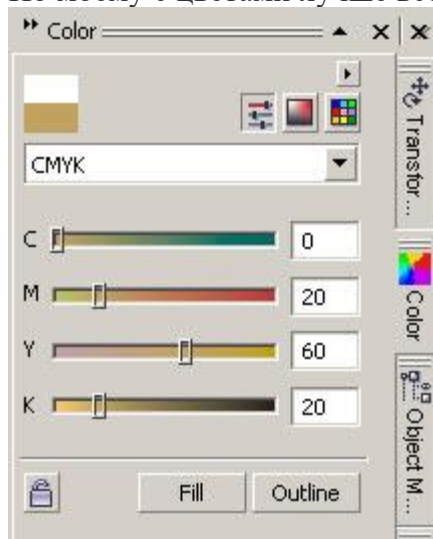


Воздействуя инструментом "Shape" на рычажки (с квадратиками на концах если у вас 9-12-я версии корела и со стрелочками, как у меня, если 13-я) изгибаем линию - поднимаем левый рычаг вверх а нижний опускаем вниз, чтоб получилась волна.

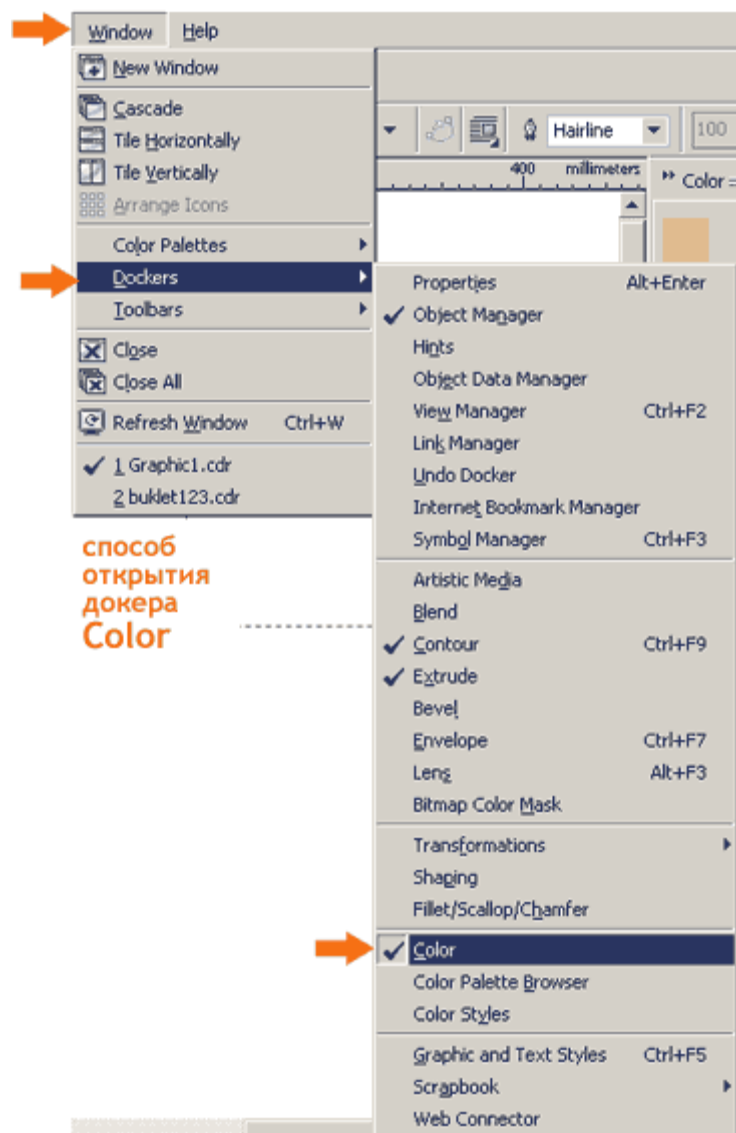
Заливаем получившуюся волну оттенком золотистого цвета (C=0 M=12 Y=30 K=12)



По моему с цветами лучше всего работать с помощью докера Color:

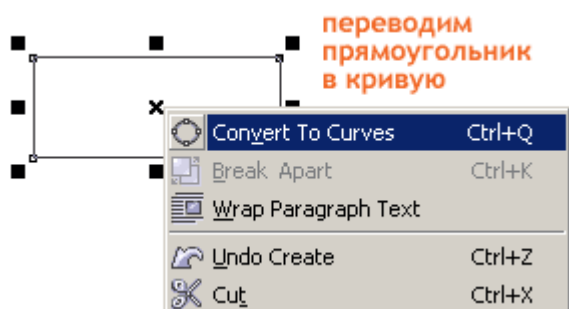


докер Color в меню: Window/Dockers/Color



3.5. Оформление фона

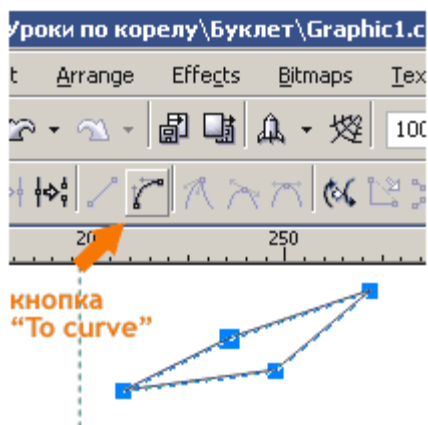
Переходим к чайкам в фоне. Создаем прямоугольник (желательно на соседней странице) и переводим прямоугольник в кривую (Ctrl+Q) или упомянутым выше способом.



Включаем инструмент "Shape" и создаем приблизительный набросок чайки методом передвижения узлов прямоугольника.



Затем приводим все линии в криволинейные.



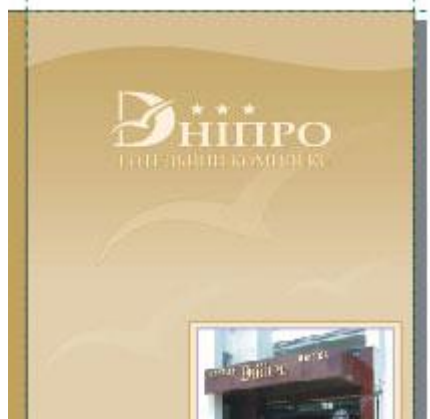
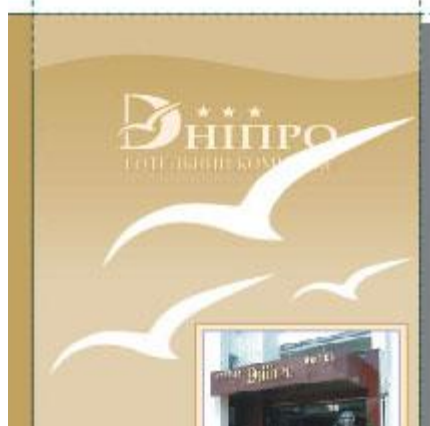
Для перевода всех линий в криволинейные необходимо выделить все узлы будущей чайки, обведя ее инструментом "Shape". Затем ждем на верхней панели инструментов кнопку "To curve"

Далее работая над узлами линиями и рычагами добиваемся следующего результата.

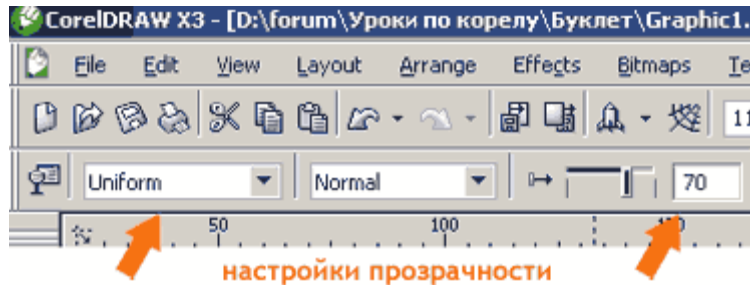
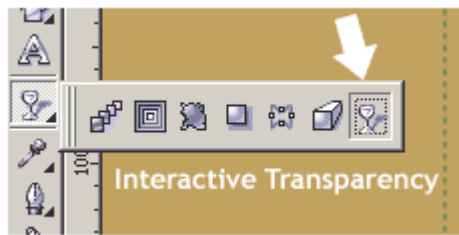


Все это делается инструментом "Shape" (F10)

Теперь расставляем чаек на лицевой части буклета: А чтоб они не "резали глаз" применяем к ним эффект прозрачности



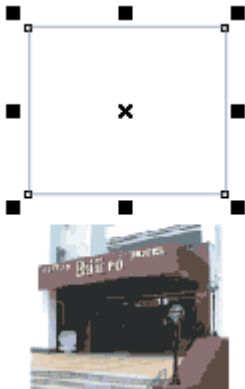
Чтобы сделать чаек прозрачными выделяем их и включаем "Interactive Transparency" (эффект прозрачности), нажав соответствующую кнопку на панели инструментов справа.



В появившейся сверху панели параметров прозрачности задаем следующие значения:
вид прозрачности Uniform, процентовка 70

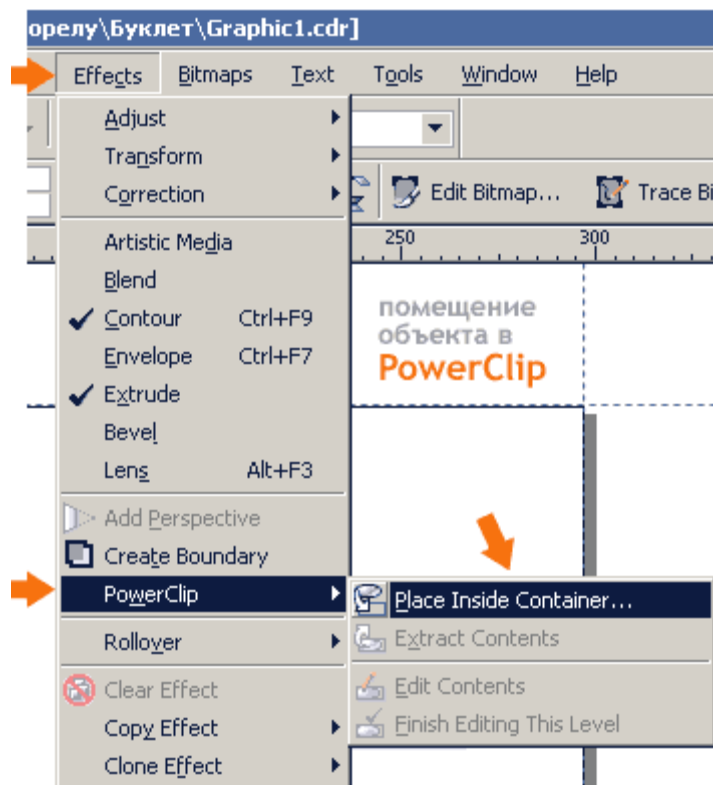
Осталось выяснить как сделаны рамки у картинок

Чтоб сделать подобную рамку картинок. Необходимо вставить картинку в Powerclip

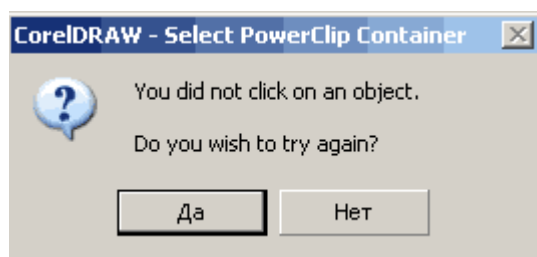


Powerclip-м может быть любой векторный объект, в нашем случае прямоугольник.

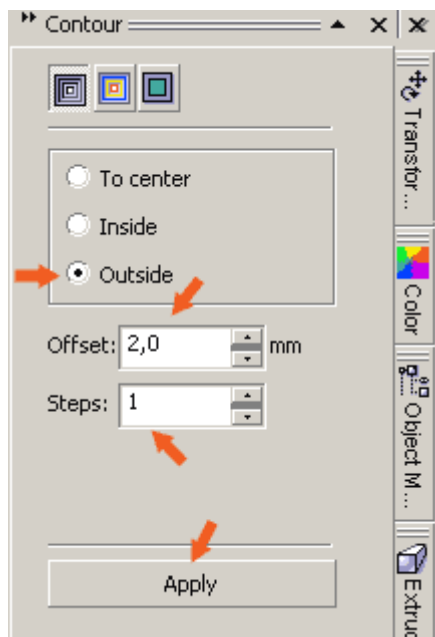
Чтобы поместить фото в прямоугольник выделяем ее и применяем к ней команду "Place Inside Container" через меню Edit/ Powerclip/ Place Inside Container.



Появившейся после команды "Place Inside Container" черной стрелкой жмем на недавно созданный нами прямоугольник, если мы промажем корел выдаст следующее окно в котором он оповещает нас о неудачной попытке и предлагает попробовать еще, жмите "ДА" и пробуйте (старайтесь попасть кончиком стрелочки по контуру прямоугольника).



После того как картинка окажется в Powerclip-е применяем к нему эффект контур.



Докер контур открывается сочетанием клавиш Ctrl+F9.

Выделяем наш Powerclip и задаем показанные выше настройки (ставим галочку Outside, задаем отступ (Offset=2,0), шаг один (Steps=1)) и жмем Apply.



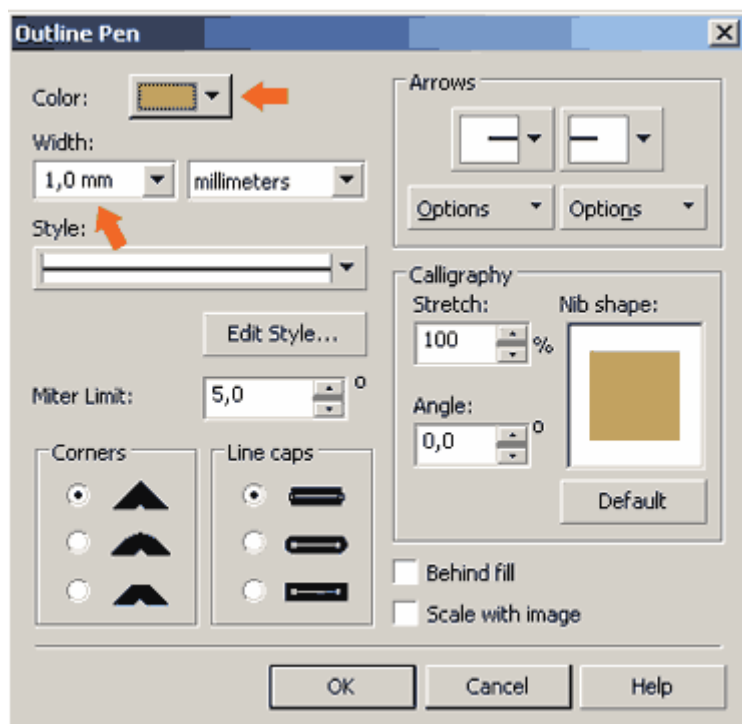
Затем отбиваем контур сочетанием клавиш Ctrl+k и заливаем полученный вектор следующим цветом (C=0 M=7 Y=14 K=0).



Осталось разобраться с контуром нашей рамки и она готова.

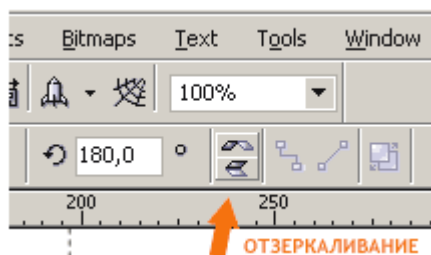


Чтобы изменить контур, вызываем окно опций контура (F12) и настраиваем следующие параметры: цвет GOLD, размер 1.0 мм



Тоже самое делаем с второй фотографией.

Что касается нижней волны, она делается методом отзеркаливания верхней волны



Отзеркаливание производится при помощи соответствующих кнопок на верхней панели (но не забывайте, что эти кнопки появляются только тогда, когда выделен объект над которым необходимо произвести операцию отзеркаливания)

4. Вот и готова лицевая часть дальше разбирайтесь сами. А вот таким у меня получился этот буклет в целом. Конечно долек от идеала, но в целом очень даже ничего



Задание.

Разработать буклет (2 стороны)

Компании:

1. Буклет своей специальности Прикладная
2. Национальный музей Республики Башкортостан
3. Башкирский государственный художественный музей им. М.В. Нестерова Музей Археологии и Этнографии УНЦ РАН
4. Республиканский музей Боевой Славы
5. Мемориальный дом-музей С. Т. Аксакова
6. Исторический парк "Россия-Моя история"
7. Музей геологии и полезных ископаемых Республики Башкортостан
8. Музей Ленина
9. Музей археологии и этнографии
10. Музей гражданской авиации Башкортостана
11. Дом-музей В.И. Ленина
12. Дом-музей Ш. Худайбердина
13. Музей истории и спортивной славы Оборонного общества Республики Башкортостан
14. Музей Великой Отечественной Войны (СОШ 26, картинная галерея, ответственный учитель) Сметанина Ольга Витальевна)