

**МИНИСТЕРСТВО ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ РОСТОВСКОЙ ОБЛАСТИ
«РОСТОВСКИЙ-НА-ДОНУ КОЛЛЕДЖ РАДИОЭЛЕКТРОНИКИ,
ИНФОРМАЦИОННЫХ И ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ»
(ГБПОУ РО «РКРИПТ»)**

**МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ВЫПОЛНЕНИЮ
ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

ОП.15 КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА

Специальность:

09.02.07 Информационные системы и программирование

Квалификация выпускника:

программист

Форма обучения: очная

СОГЛАСОВАНО

Начальник методического отдела

Н.В. Вострякова

«26» апреля 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора
по учебно-методической работе

С.А. Будасова

«26» апреля 2023 г.

ОДОБРЕНО

Цикловой комиссией

ЦКС

Пр. № 8 от «26» апреля 2023 г.

Председатель ЦК

И. А. Тумько

Методические указания по выполнению практических (лабораторных) работ разработаны в соответствии с рабочей программой учебной дисциплины **ОП.15 Компьютерная графика** специальности **09.02.07 Информационные системы и программирование**

Разработчик: Государственное бюджетное профессиональное образовательное учреждение Ростовской области «Ростовский-на-Дону колледж радиоэлектроники, информационных и промышленных технологий» (ГБПОУ РО «РКРИПТ»)

СОДЕРЖАНИЕ

| | |
|---|--|
| СОДЕРЖАНИЕ | 3 |
| Введение..... | 4 |
| МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ | 6 |
| Практическая работа 1 Создание простых геометрических объектов. Корректировка кривых | 6 |
| Практическая работа 2 Манипулирование сложными объектами..... | 14 |
| Практическая работа 3 Работа с текстом..... | 25 |
| Практическая работа 4 Применение различных эффектов при создании изображения..... | 40 |
| Практическая работа 5 Создание рекламного объявления и разработка имиджевого стиля | 46 |
| Практическое занятие 6 Работа со слоями, использование фильтров Photoshop..... | 66 |
| Практическое занятие 7 Применение эффектов к тексту | 77 |
| Практическая работа 8 Редактирование фотографий (плавающие объекты) | 97 |
| Практическая работа 9 Работа с выделенными областями | 114 |
| Практическая работа 10 Работа с масками и каналами | 118 |
| Практическая работа 11 Создание простых анимаций ... Ошибка! Закладка не определена. | |
| Практическая работа 12 Создание макета сайта средствами Adobe Photoshop..... | Ошибка! Закладка не определена. |
| Список используемой литературы | 125 |

Введение

Методическое пособие составлено в помощь преподавателям для проведения практических работ учебной дисциплины ОП.15 «Компьютерная графика» для специальности 09.02.07 Информационные системы и программирование, на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования.

Практические занятия относятся к основным видам учебных занятий.

Выполнение студентами практических работ направлено:

- на обобщение, систематизацию, углубление, закрепление полученных теоретических знаний по конкретным темам дисциплины;
- формирование умений применять полученные знания на практике;
- реализацию единства интеллектуальной и практической деятельности;
- развитие интеллектуальных умений (аналитических, проектировочных, конструкторских и др.) у будущих специалистов;
- выработку при решении поставленных задач таких профессионально значимых качеств, как самостоятельность, ответственность, точность, творческая инициатива.

Ведущей дидактической целью практических занятий является формирование практических умений, необходимых в последующей учебной деятельности.

Практические занятия по дисциплине «Компьютерная графика» позволяют студентам изучать современные методы создания и обработки изображений, сформировать навыки их применения в своей деятельности. В рамках курса студенты приобретают необходимые знания для работы с растровой и векторной графикой, которые в дальнейшем могут эффективно использовать в своей профессиональной деятельности. Дисциплина включает в себя освоение основных инструментальных функций графических пакетов Corel Draw и Adobe Photoshop.

На занятиях студенты научатся:

В среде векторного графического редактора Corel Draw:

- создавать и использовать изображения любой сложности;
- применять различные эффекты к изображениям;
- создавать фигурный и работать с абзачным текстом;
- использовать возможности редактора для создания логотипов, рекламы и другой печатной продукции;

В среде растрового графического редактора Adobe Photoshop:

- использовать основные инструменты редактора для создания изображений;
- применять различные фильтры к изображениям;
- использовать возможности редактора для работы с текстом;
- ретушировать и восстанавливать поврежденные фотографии;
- создавать фотомонтаж и коллажи;
- разрабатывать анимированные изображения, баннеры;
- создавать макеты сайтов.

Программа учебной дисциплины «Компьютерная графика» предусматривает 42 часа на проведение 12 практических занятий.

Практические работы проводятся в оборудованном и укомплектованном кабинете информатики, с установленными лицензионными программами, входящими в курс обучения. К практическим занятиям студенты допускаются только после прохождения инструкции по технике безопасности в кабинете информатики. Инструктаж проводится 1 раз в семестр.

Практические занятия проводятся по инструкционным картам, раздаваемым студентам и консультацией преподавателя. Завершается занятие составлением отчета с последующей его защитой и получением оценки. В отчете студенты указывают тему и цели занятия, в ходе работы составляют краткое описание выполненной работы, составляют и заполняют таблицы. В завершении работы делается вывод о проделанной работе, полученных навыков.

Оценки за выполнение практических занятий могут выставляться по пятибалльной системе и учитываться как показатели текущей успеваемости студентов.

Критерии оценки лабораторных, практических работ.

Оценка «5» ставится, если учащийся выполняет работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности проведения опытов и измерений; самостоятельно и рационально монтирует необходимое оборудование; все опыты проводит в условиях и режимах, обеспечивающих получение правильных результатов и выводов; соблюдает требования правил безопасности труда; в отчете правильно и аккуратно выполняет все записи, таблицы, рисунки, чертежи, графики, вычисления; правильно выполняет анализ погрешностей.

Оценка «4» ставится, если выполнены требования к оценке «5», но было допущено два - три недочета, не более одной негрубой ошибки и одного недочёта.

Оценка «3» ставится, если работа выполнена не полностью, и о объеме выполненной части таков, позволяет получить правильные результаты и выводы: если в ходе проведения опыта и измерений были допущены ошибки.

Оценка «2» ставится, если работа выполнена не полностью и объем выполненной части работы не позволяет сделать правильных выводов: если опыты, измерения, вычисления, наблюдения производились неправильно.

МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПРАКТИЧЕСКИХ РАБОТ

Практическая работа 1 Создание простых геометрических объектов. Корректировка кривых

Цель занятия: Научиться работе с объектами в CorelDRAW (упорядочиванию, группировке, соединению, объединению, исключению, пересечению, выравниванию объектов)

Перечень технических средств обучения

- Персональный компьютер
- Microsoft Windows XP
- Microsoft Office
- CorelDRAW

Теоретические сведения

Работа над любой иллюстрацией заключается в создании объектов, их редактировании и задании их правильного взаимного расположения. Исходя из этого, основными принципами работы в CorelDRAW можно назвать следующие:

- создание простых геометрических фигур или произвольных кривых и ломаных, как замкнутых, так и разомкнутых;
- вставка и форматирование текста;
- редактирование любого объекта, изменение цвета контура и заливки, изменение формы объекта;
- вставка готовых картинок или ранее созданных иллюстраций в документ;
- применение разнообразных художественных эффектов;
- точное позиционирование объектов относительно страницы и друг друга.

Любое изображение в векторном формате состоит из множества составляющих частей — объектов, которые можно редактировать независимо друг от друга. Вне зависимости от внешнего вида, векторные объекты CorelDRAW имеют ряд общих характеристик.

Любой объект имеет некоторое количество точек, или узлов, соединенных прямыми или кривыми линиями — сегментами. Координаты узлов и параметры сегментов определяют внешний вид объекта. Сегменты объекта образуют контур. Различают замкнутые и разомкнутые контуры. Область, ограниченную замкнутым контуром, принято называть заливкой. Эту область можно закрасить (или залить) одним цветом, смесью цветов, узором или текстурой. У одного объекта не может быть несколько разных заливок или соединительных линий разной толщины и разных цветов.

Зачастую пользователю требуется создавать фигуры сложной формы. Облегчить эту задачу могут помочь команды работы с группой объектов. Они позволяют создать объект сложной формы из нескольких простых форм путем сварки, пересечения, вычитания наложенных друг на друга фигур.

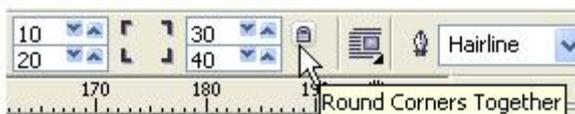
Скругление углов прямоугольника:

Нарисуйте прямоугольник инструментом *Rectangle (Прямоугольник)*.

Активируйте инструмент *Shape (Форма)*. Выделите прямоугольник и установите курсор на одну из его угловых точек и перетащите угловой узел вдоль одной из сторон прямоугольника. Это приведет к расщеплению одной узловой точки на две и, как следствие, скруглению углов прямоугольника.



Если вам требуется установить разные радиусы скругления для различных углов прямоугольника, то на панели свойств нужно выключить режим *Round Corners Together (Скруглять все углы)* и ввести в поля *Corner Roundness (Скругление углов)* радиусы скругления для каждого угла - рис. 4.6.



Группировка объектов:

Группировка выполняется командой *Arrange (Монтаж) | Group (Сгруппировать)*. Предварительно перед ее применением следует выделить все объекты, которые необходимо объединить в группу, с помощью инструмента *Pick (Указатель)*.

При необходимости вы можете выполнить обратную операцию - разгруппировать группу объектов командой *Arrange (Монтаж) | Ungroup (Разгруппировать)* и работать с каждым объектом индивидуально.

Булево взаимодействие объектов:



В современных векторных редакторах предусмотрены различные варианты слияния графических объектов. Наиболее распространенными из них являются ИЛИ, НЕ, И. Они расположены в подменю *Arrange (Монтаж) | Shaping (Формирование)*.

После выполнения команды *Weld (Объединение)*, соответствующей логическому ИЛИ, в результирующий контур входят все области нижнего и верхнего контура.



В случае применения команды *Trim (Исключение)* результирующий контур представляет собой "вырубку" одного объекта из другого (операция НЕ).

При выполнении команды *Intersection* (*Пересечение*) в результирующий контур входят только пересекающиеся (общие) области объектов. Это графический аналог логической операции И.



Лепесток можно получить преобразованием эллипса. Используйте инструмент *Ellipse Tool* (*Эллипс*), затем команду *Arrange* (*Упорядочить*) | *Convert To Curves* (*Преобразовать в кривые*). Инструментом *Shape Tool* (*Форма*) отредактируйте лепесток.

Задания.

Задание 1. Используя стандартные инструменты и группировку получить изображения:



Задание 2. Используя инструмент Свободная форма, и однородные заливки получить изображение животного.

Задание 3. Используя стандартные инструменты, операции объединения, пересечения и исключения, получить фигура по образцу:



Порядок выполнения работы

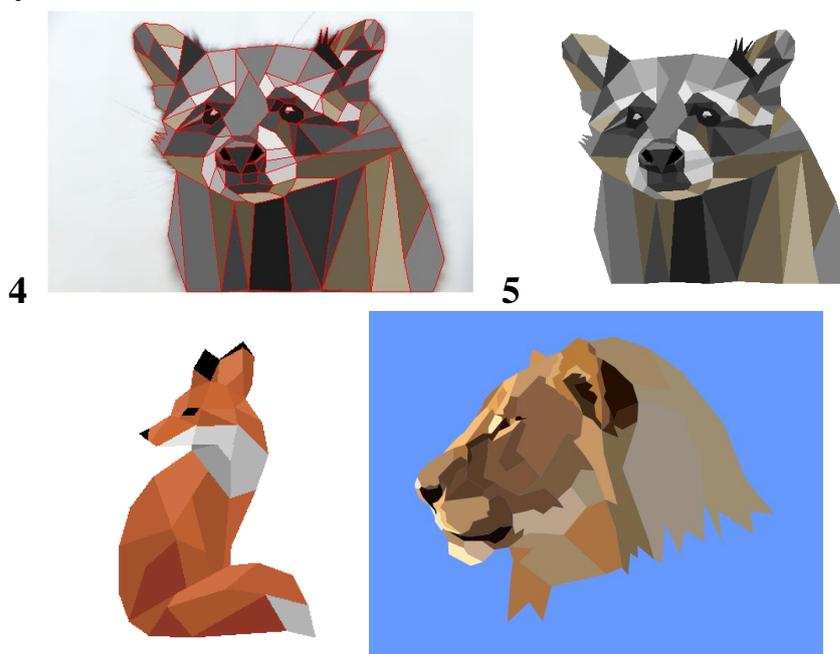
Задание 2.

Для геометрического представления изображения выберем фото животного, например енота. С помощью инструмента Свободная форма

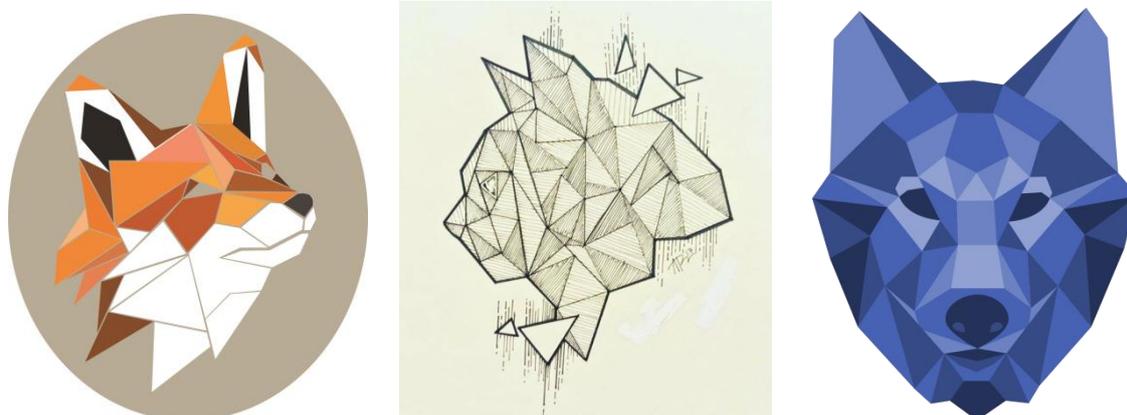
создадим многоугольники на участках с однородной заливкой, постепенно прорисовывая изображение. Для создания каждого участка щелчком ЛКМ начнем рисование прямой линии, вторым щелчком закончим, для получения замкнутой фигуры начало следующего отрезка должно совпадать с концом предыдущего, а последний отрезок заканчивается в начале первого.



После завершения работы уберем границы многоугольников и получим готовый рисунок.



Работы профессионалов





Jordan 2015

Fox



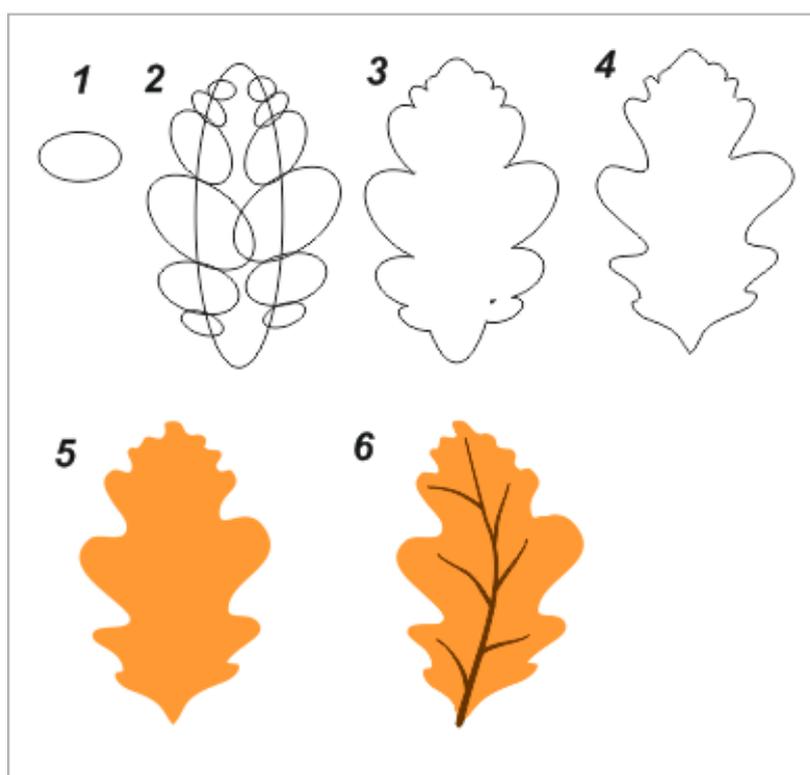
Задание 3.

Для создания дубового листа:

- 1 – 2 С помощью инструмента Эллипс создадим изображение дубового листа из примитивов.
- 3 Выделим все объекты, и используя инструмент Объединение на вспомогательной панели инструментов, преобразуем их в единый объект.

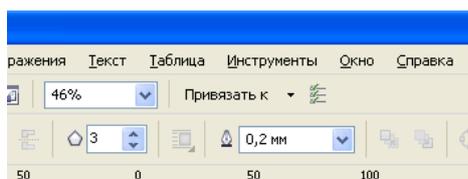


- 4 С помощью кнопки Форма на панели инструментов придадим изображению естественный вид, для чего обработаем узелки на линии листка.
- 5 Выполним заливку изображения с помощью палитры в правой части экрана, контур листа сделаем прозрачным.
- 6 Чтобы слегка наклонить и изогнуть наш листок, воспользуемся инструментом Эффекты→Оболочка и слегка подвинем боковые узелки на контуре вокруг изображения. Осталось добавить прожилки к листику. Для их создания воспользуемся кнопкой Свободная форма, нажмем на маленький треугольник в правом нижнем углу для отображения подменю этого инструмента, в котором выберем раздел Художественное оформление. Далее в верхней части панели свойств подберем форму и толщину мазка кисти и проведем жилки листика.



Для создания кленового листа:

- 1 Выберем на панели инструментов кнопку Многоугольник. В верхней части на панели свойств определим количество сторон:



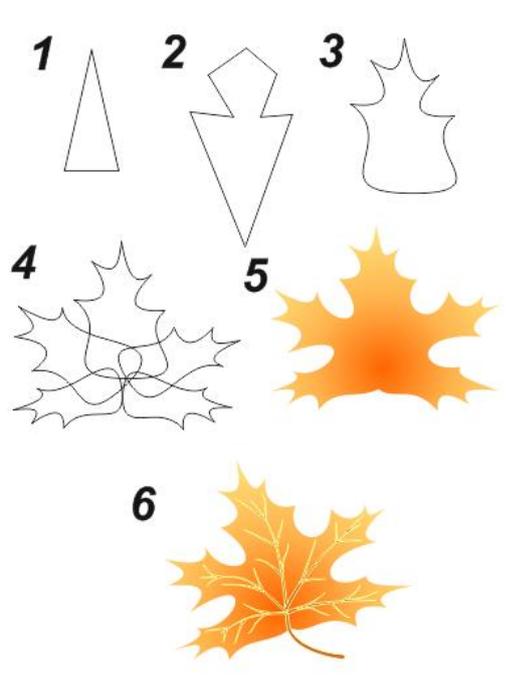
- 2 Нарисуем треугольник, преобразуем его в кривые, отразим по вертикали, с



помощью инструмента Форма переставим узлы



- 3 Выделим все узлы и преобразуем их в кривые . Затем изменим форму фрагмента листика.
- 4 Скопируем полученный фрагмент четыре раза, изменить размеры и форму фрагментов и расположить элементы кленового листа нужным образом.
- 5 Объединим фрагменты в единой целое, зальем полученное изображение цветом и уберем границы.
- 6 Добавим прожилки с помощью инструмента Художественное оформление.



Содержание отчета

- Название работы.
- Цель работы.
- Порядок выполнения работы (файлы, созданные редактором CorelDraw, PR1-XXX, где XXX - фамилия студента).
- Ответы на контрольные вопросы.

Контрольные вопросы

- 1 Каково назначение инструмента Shape (форма)?
- 2 Для чего предназначены инструменты группы Curve (кривая)?
- 3 Что такое узел?
- 4 Как можно изменить расположение объектов друг относительно друга?
- 5 Для каких целей используется группировка объектов?

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа BHV, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop и CorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2007. – 544с.

Практическая работа 2 Манипулирование сложными объектами

Цель занятия: Получить навыки использования различных видов заливок в программе CorelDraw.

Перечень технических средств обучения

- Персональный компьютер
- MicrosoftWindows
- CorelDRAW

Теоретические сведения



- инструмент Заливка используется для закраски объекта.



Однородная заливка закрашивает объект единым цветом.

Градиентная (фонтанная) заливка обеспечивает создание цветового перехода.

Виды градиентных заливок:

1 **Линейный градиент** (обеспечивает цветовой переход вдоль прямой линии от одной стороны объекта к другой).



Данный тип заливки обладает следующими параметрами:

- В области Options (Параметры):
- Angle (Наклон направляющей) — направление растяжки цветового перехода;
- Steps (Шаги) — сглаженность цветового перехода;
- Edge pad (Ширина градиентного перехода) — ширина градиентного перехода.
- Color blend (Переход цвета):
- From (От) — начальный цвет;
- To (К) — конечный цвет;
- Mid-point (Центр) — положение равновесия цветового перехода.

2 **Радиальная заливка** и заливка по квадрату (меняют цвет от внешнего контура к его центру).

Для радиальной и квадратной градиентной заливки можно настроить такие параметры:

- В области Center offset (Смещение центра):

- Horizontal (По горизонтали);
- Vertical (По вертикали).
- В области Options (Параметры):
- Steps (Шаги) — сглаженность цветового перехода;
- Edge Pad (Ширина перехода цветов).
- В области Color Blend (Переход цвета):
- From (От) — начальный цвет;
- To (К) — конечный цвет;
- Mid-point (Центр) — положение равновесия цветового перехода.

3 Коническая заливка (обеспечивает переход цвета вдоль периметра объекта).

Настройки конической градиентной заливки следующие.

- В области Center offset (Смещение центра) выбирают направление и степень смещения центра:
- Horizontal (По горизонтали);
- Vertical (По вертикали).
- В области Options (Параметры):
- Angle (Наклон направляющей) — направление растяжки цветового перехода;
- Steps (Шаги) — сглаженность цветового перехода.
- Steps (Шаги) — сглаженность цветового перехода.
- From (От) — начальный цвет;
- To (К) — конечный цвет;
- Mid-point (Центр) — положение равновесия цветового перехода.

Описанные типы градиентных заливок по умолчанию используют режим Color Blend (Переход цвета), соответствующий двум цветам. Однако кроме двухцветной градиентной заливки в программе CorelDRAW существует возможность применения пользовательской градиентной заливки, которая может содержать больше двух цветов, появляющихся в произвольной последовательности на созданной растяжке градиентной заливки.

4 Пользовательская градиентная заливка.

В области Color blend (Переход цвета) для выборочной градиентной заливки можно настроите следующие параметры:

- Position (Позиция) — относительное положение выбранного маркера на шаблоне цветовой растяжки.
- Current (Текущий) — цвет выбранного маркера.

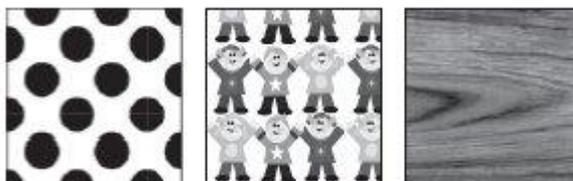
Палитра – набор цветов. Перед заливкой объект необходимо выделить, в противном случае произойдет смена установок по умолчанию.

Заливка сетки — одна из наиболее мощных функций CorelDRAW, которая позволяет создавать объекты с многоцветной заливкой, плавными переходами цвета и уникальными эффектами. Отрегулировав прозрачность

всего одного узла, можно получить плавные, насыщенные цветовые переходы для любого объекта с заливкой сетки.

В отличие от традиционных эффектов заливки, форма заливки сетки может быть «вылеплена» как из глины. Это позволяет создавать объекты уникальной формы, аналогично тому, как скульптор придает форму своему произведению. Заливка может быть подогнана под форму того или иного объекта — это обеспечит реалистичный цветовой баланс. Можно добавить эффект прозрачности к заливке сетки, для этого выделите один или несколько узлов и измените настройку регулятора прозрачности (**Прозрачность**) на панели свойств. Можно изменить уровень прозрачности для каждого отдельного узла. Чтобы восстановить исходный уровень прозрачности, выделите узел и переместите ползунок регулятора прозрачности к нулю.

Узорная заливка позволяет заполнять область внутри замкнутого контура повторяющимся двухцветным, цветным или точечным рисунком — узором.



В верхней части диалогового окна Pattern Fill (Узорная заливка) можно выбрать один из трех вариантов заливки:

- 2-color (Двухцветный) — внутренняя область объекта заполняется двухцветным узором-образцом;
- Full color (Полноцветный) — внутренняя область замкнутого контура заполняется цветным узором-образцом;
- Bitmap (Точечный) — внутренняя область объекта заполняется повторяющимся растровым изображением-образцом.

Центральная и нижняя части окна Pattern Fill (Узорная заливка) содержат настройки, связанные с трансформированием геометрии, изменением расположения и искажением узора-образца и всей заливки в целом.

Трансформирование образца узора

Для всех вариантов узорной заливки (двухцветной, полноцветной и точечной) существуют параметры, с помощью которых можно преобразовывать геометрию, расположение и исказить образцы узоров и всей заливки в целом.



- Origin (Положение) — положение (по осям X и Y) начальной точки, с которой начинается заполнение внутренней области фигуры. По умолчанию эта точка находится в левом нижнем углу габаритной рамки фигуры.
- Size (Размер) — геометрический размер элемента узора (ширина (Width) и высота (Height)).
- В области Transform (Трансформирование) можно установить перекося (Skew) или поворот (Rotate) заливки относительно объекта. Положительное значение угла перекося приводит к перекося верхней стороны фрагмента узора влево, отрицательное значение — вправо. Положительное значение угла поворота приводит к повороту узора против часовой стрелки, отрицательное — по часовой стрелке.
- В области Row or column offset (Смещение строки или столбца) можно указать направление и степень смещения строк или столбцов узора относительно друг друга.

Двухцветный узор

Использование данного типа заливки позволяет заполнить внутреннюю область объекта двухцветным узором, который можно выбрать из списка узоров или создать самостоятельно, вызвав редактор узора.

Существуют следующие настройки для заливки данного типа:

- Front (Передний план) — список цветов для рисунка узора;
- Back (Задний план) — список цветов для фона узора;
- Load (Загрузить) — возможность загрузки изображения для применения его в качестве двухцветного узора;
- Delete (Удалить) — удаление образца узора из списка;
- Create (Создать) — вызов редактора двухцветной палитры, позволяющего создать новый образец узора.

Полноцветный и точечный узоры

Заливка полноцветным и точечным узором представляет собой сложные цветные изображения. Такие заливки хорошо подходят для создания оригинальных эффектов.

Для этих типов заливки доступны следующие команды:

- Load (Загрузить) — загрузка изображения для применения его в качестве узора;
- Delete (Удалить) — удаление узора из списка.

Отличие полноцветного узора от точечного заключается в том, что полноцветный представляет собой сложное векторное цветное изображение, а точечный — растровое.

Заливка текстурой

Заливка текстурой (Texture Fill) представляет собой сгенерированный случайным образом образец растрового изображения, которым можно заполнить внутреннюю область фигуры.

Программа CorelDRAW обладает набором библиотек текстур, которые можно выбрать в списке **Texture library** (Библиотека текстур). Определенной библиотеке соответствуют различные текстуры, представленные в раскрывающемся списке **Texture list** (Список текстур). Для каждого варианта текстуры можно настроить параметры. Эти параметры располагаются в области **Style name** (Название стиля), и их можно изменить с целью получения требуемого результата.

Кнопка **Preview** (Предварительный просмотр) позволяет генерировать новую текстуру, изменяя настройки параметров, для которых отключена блокировка (кнопка в виде замка не нажата).

Нажав кнопку **Options** (Параметры), можно задать параметры текстуры, определяющие качество заливки. Для этого следует установить соответствующее значение для параметра **Bitmap resolution** (Разрешение изображения).

Кнопка **Tiling** (Разбиение) открывает одноименное окно, содержащее стандартные параметры, связанные с трансформированием геометрии, изменением расположения и искажением образца-узора и всей заливки в целом.

Задания.

Задание 1. Используя стандартные инструменты, различные способы заливки, группировку и тень, получить изображения:

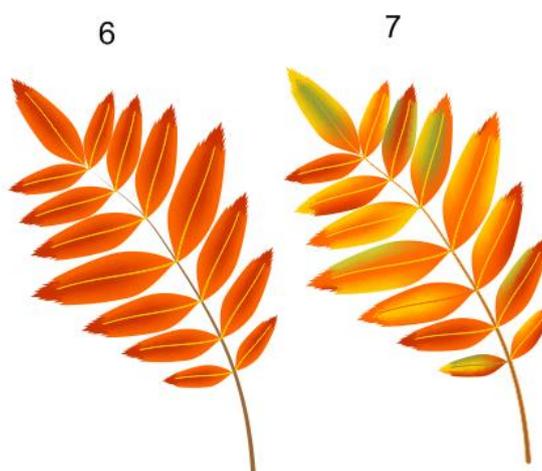
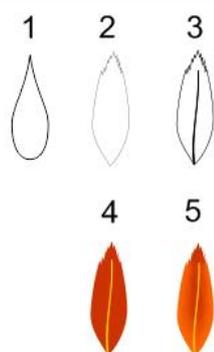


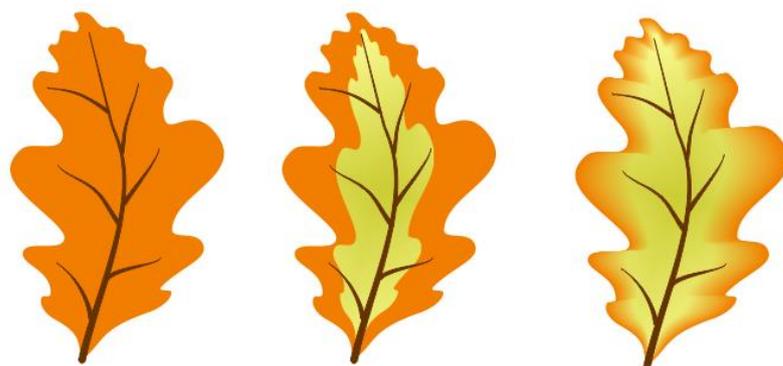
Задание 2. Используя стандартные инструменты, заливку узором и текстурой, группировку, перспективу (вытянуть), получить изображение кирпичного дома с черепичной крышей:



Порядок выполнения работы

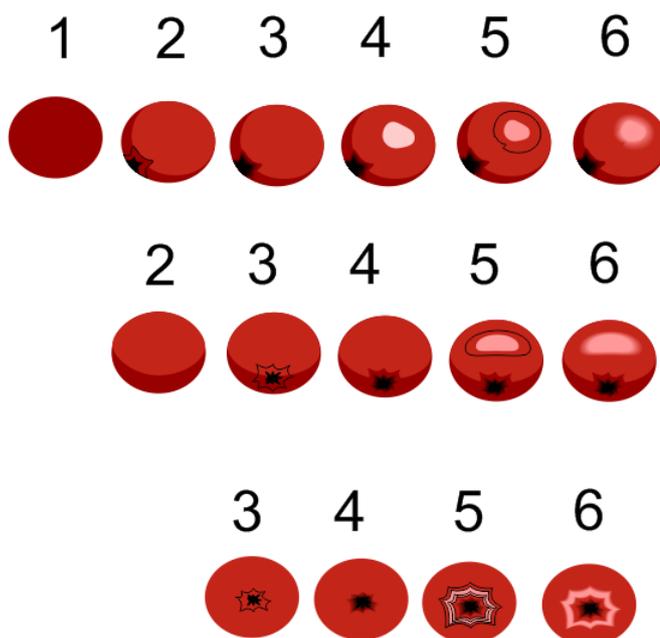
Для формирования букета из листьев используйте изображения, созданные в практической работе 1, только объекты необходимо залить. Для этого используйте инструмент Заливка сеткой и градиентная (фонтанная).





Для плавного перехода цвета удобно использовать инструмент Перетекание, который применен при создании ягод рябины:

- 1 Рисуем круг темно-красного цвета.
- 2 Дублируем его и заливаем красным, после чего сжимаем светлый. Рисуем черную звездочку. Дублируем ее, увеличиваем, заливаем темно-красным и устанавливаем следующий порядок слоев: в верхнем слое черная, под ним красная, оба объекта без границ.
- 3 Выбираем на панели инструментов Перетекание и ведем ЛКМ от черной звездочки к красной. Программа создаст плавный переход от черного цвета к темно-красному.
- 4 Аналогично пункту 2 делаем блик на ягоде.
- 5 Рисуем розовое пятно, дублируем его, увеличиваем, перекрашиваем в цвет фона, меняем слои.
- 6 Делаем перетекание и получаем размытый блик. Если серединка ягоды в центре, то блик можно сделать размытым в обе стороны.



Для создания веточки рябины нужны разные ягоды, чем больше различных элементов будет в грозди, тем красивее получится результат. При компоновке необходимо учитывать освещение. На дальнем плане будут более темные ягоды, а на переднем плане светлые с бликами. Если добавить каждой ягоде тень, изображение будет смотреться объемным. Чтобы добавить тень, выберем на панели инструментов раздел Перетекание и откроем его подменю. Там нажмем кнопку Тень.



После создания всех компонентов изображения можно формировать итоговую композицию, размещая ее элементы в разных слоях. Для этого используется раздел меню Упорядочить → Порядок → На ... план. Для придания объема рисунку используйте инструмент Тень.

Для формирования букета осенних цветов используйте инструменты Основные фигуры, форма, градиентная (фонтанная) заливка, дублирование и поворот объекта, тень:

1 На панели инструментов выберем раздел Простые фигуры, а в нем инструмент Капля.

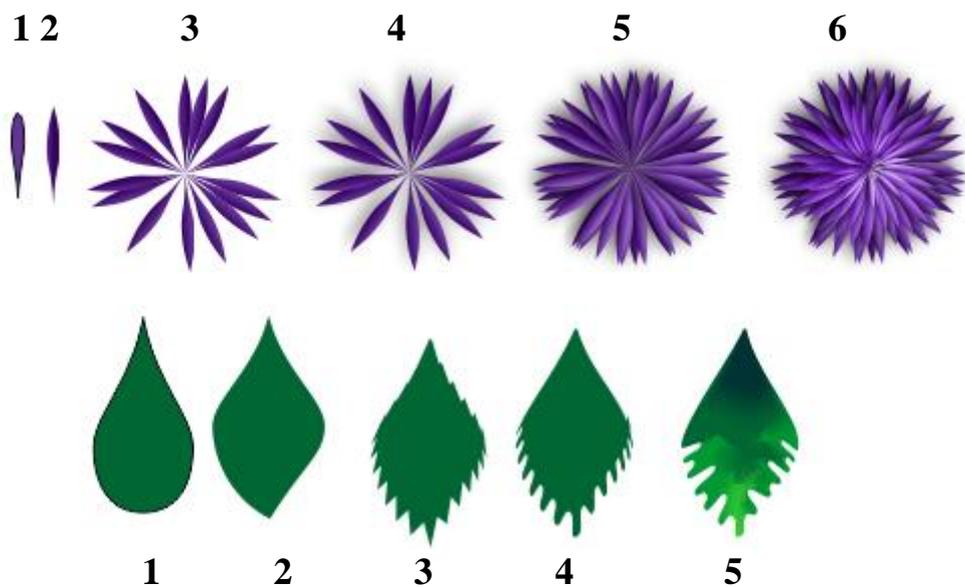
2 Преобразуем фигуру в кривые в меню Упорядочить → Преобразовать в кривые, затем меняем форму лепестка. Заливаем его градиентной заливкой, убираем границу.

3 Дублируем готовый лепесток, отражаем вертикально, устанавливаем лепестки друг напротив друга, группируем, дублируем, копию поворачиваем, так несколько раз.

4 Для придания объема добавляем тень с помощью Перетекание → Тень. После чего группируем цветок.

5 Дублируем изображение, немного уменьшаем, изменяем заливку, поворачиваем.

6 Повторяем пункт 5 несколько раз, все время уменьшая слой лепестков, причем меньшие лепестки заливаем более светлыми оттенками цвета.



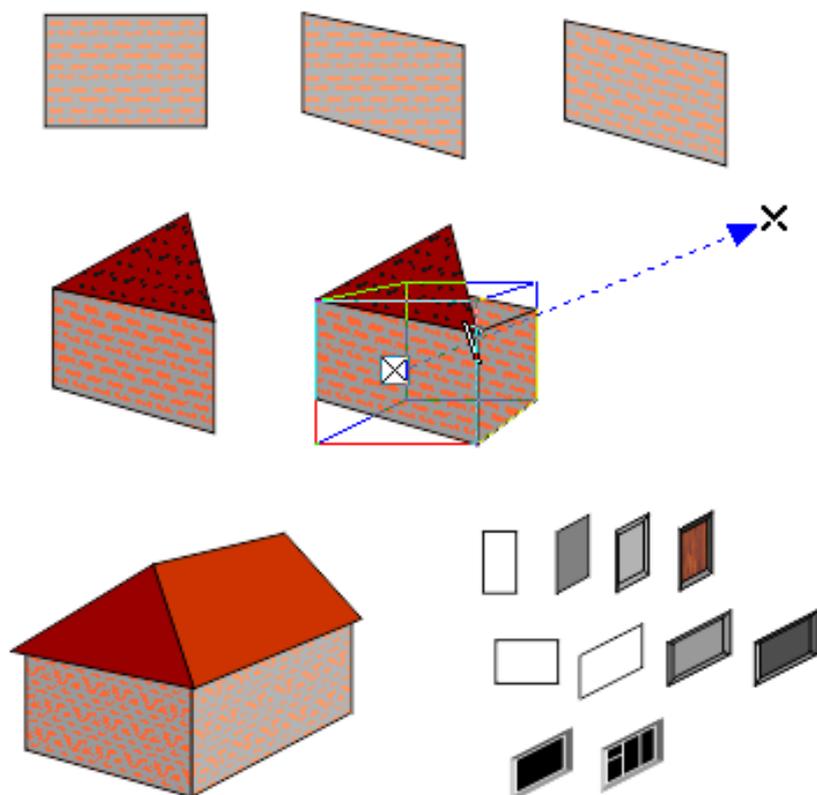
1 – 2 Аналогично предыдущему описанию.

3 Для создания зубчиков листа используем инструмент Перетекание → Искажение, а на панели свойств определяем количество и размер зубцов.

4 Преобразуем узлы в сглаженные.

5 Придаем контуру нужную форму и выполняем заливку по сетке.

Задание 2. Используя стандартные инструменты, заливку узором и текстурой, группировку, перспективу (вытянуть), получить изображение кирпичного дома с черепичной крышей:



1 Рисуем прямоугольник, заливаем узором (выбираем узор, кирпичную кладку, подбираем цвета и размер узора).

2 Искажаем прямоугольник, нажав два раза на объект и потянув за боковые стрелки выделения.

3 Вернемся в параметры заливки узором и добавим поворот узора.

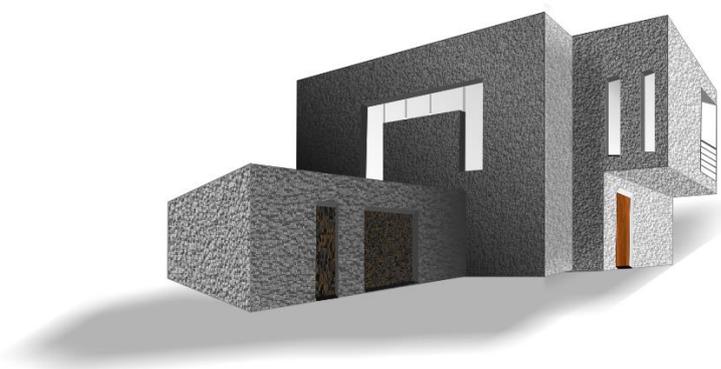
4 С помощью инструмента Ломаная линия в разделе кривая (свободная форма) нарисуем часть крыши над домом в перспективе.

5 Для объема дома воспользуемся инструментом перспектива (вытягивание) в группе инструментов Перетекание. Для этого выделим скошенный прямоугольник, от его центра проведем мышью вправо и вверх. Обратим внимание на параметры вытягивания в верхней части окна. Следует выбрать первый тип вытягивания.

6 На линии вытягивания имеется черта, с помощью которой можно регулировать длину боковой части дома. Для крыши тоже используем вытягивание, направление вытягивания регулировать таким образом, чтобы совместить крышу со стенами дома. Осталось только повернуть кирпичную заливку. Для этого с помощью пункта меню Упорядочить разъединим группу вытягивания. Далее все грани нашего дома становятся отдельными объектами, каждый из которых можно залить отдельно.

7 Для создания окон и дверей тоже можно использовать перспективу различных типов, текстурную заливку.

Примеры работ:



Содержание отчета

1. Название работы.
2. Цель работы.
3. Порядок выполнения работы (файлы, созданные редактором CorelDraw, PR1-XXX, где XXX - фамилия студента).
4. Ответы на контрольные вопросы.
5. Вывод

Контрольные вопросы

1. Какие заливки используются в программе CorelDRAW?
2. Какую заливку используют для получения плавного перехода от одного цвета к другому?
3. Какие виды градиентной заливки используются в CorelDRAW?
4. Какую заливку использовать, если объект имеет сложный цвет, состоящий из переходов нескольких цветов?
5. С помощью какой заливки можно изобразить кирпичную кладку или деревянную текстуру?
6. Какой тип палитры используется, если рисунок предполагается вывести на печать? Использовать для мультимедиа презентаций?

Перечень литературы

1. Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
2. Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop и CorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс», 2007. – 544с.
3. http://tct.ru/upload/elekt_uchebnik/Corel/lection%208/lection8.html

Практическая работа 3 Работа с текстом

Цель занятия

Получить навыки работы с текстом в программе CorelDraw. Научиться применять к тексту различные эффекты.

Перечень технических средств обучения

- 1.1 Персональный компьютер
- 1.2 Microsoft Windows XP
- 1.3 CorelDRAW

Теоретические сведения

В CorelDRAW различается два вида текста: *простой и фигурный*.

Простой текст применяется для больших текстовых блоков, которые редактируются как единое целое.

Фигурный текст дает разработчику большую свободу в применении различных оформительских эффектов к отдельным символам и небольшим строкам текста. Фигурный текст применяется для небольших блоков текста. Места приложения фигурного текста — различные красивые пиктограммы, заголовки Web-страниц и бюллетеней и другие текстовые объекты с небольшим количеством символов.

Гарнитура шрифта (Type family) - совокупность шрифтов, объединенных общими стилевыми признаками, отличными от других шрифтов. Это как бы семья шрифтов, т.е. совокупность вариантов шрифта с общими стилевыми особенностями знаков, имеющее собственное наименование и отличающиеся различной насыщенностью, пропорциями, наклоном и стилем.

Начертание (Type face) - комплект строчных и прописных знаков, цифр, знаков препинания, спецзнаков и символов шрифта в пределах одной гарнитуры, но отличные насыщенностью, пропорциями, контрастностью и наклоном знаков. Для каждого конкретного шрифта существует несколько вариантов начертания: светлое (light), суперсветлое (extra light), полужирное (demi bold), супержирное (extra bold), сжатое (compressed или condensed) и так далее.

Кегль (size) - высота символов текста в пунктах.

Подчеркивание (underline), зачеркивание (strikethra) и надчеркивание (overscore). С помощью этих атрибутов описывается присутствие и характер линий, подчеркивающих, зачеркивающих или начеркивающих текст. Стандартными наборами линий, используемых для этих целей, в CorelDRAW считаются тонкая одиночная линия (Single Thin), толстая одиночная линия (Single Thick) и двойная тонкая линия (Double Thin).

При наборе математических, химических и других формул часто используются индексы. *Индекс* - это атрибут символа и он может быть задан, как и прочие атрибуты текста. Кнопки Superscript (верхний индекс) и

Subscript (нижний индекс) изменяют кегль символа и перемещают его в положение соответствующего индекса.

Выключка (alignment - выравнивание) отражает расположение текста относительно вертикальных границ листа.

Контрастность - один из основных признаков шрифта, выраженный отношением толщины соединительных штрихов к толщине основных штрихов знаков. Соотношение основных и соединительных штрихов:

- для контрастных шрифтов равно 1/3;
- для нормальных шрифтов соотношение основных и соединительных штрихов равно 1/2;
- для малоконтрастных шрифтов соотношение основных и соединительных штрихов равно 1/1.

Интерлиньяж (Leading) - межстрочное расстояние (расстояние между базовыми линиями соседних строк). С его помощью вы можете уплотнять строчки текста по вертикали. Интерлиньяж измеряется в пунктах. По умолчанию эта величина указывается в CorelDRAW в процентах от высоты символов выбранного шрифта.

Интервалы (space). В CorelDRAW имеется возможность принудительно изменять предусмотренные рисунком гарнитуры расстояния между смежными символами (Character) и между смежными словами (Word). Межсимвольное расстояние измеряется в процентах от ширины символа пробела использованного шрифта и по умолчанию равно нулю, то есть расстояния между символами в словах соответствуют предусмотренным в гарнитуре. Увеличение межсимвольного расстояния раздвигает символы, уменьшение - сближает. Такая процедура называется трекингом.

CorelDRAW позволяет размещать строку фигурного текста вдоль любого заданного пути. Для этого вы можете использовать процедуру, реализуемую с помощью команды *Text (Текст) | Fit Text To Path (Текст вдоль пути)*. Параметры размещения текста на кривой можно настроить, используя панель атрибутов.

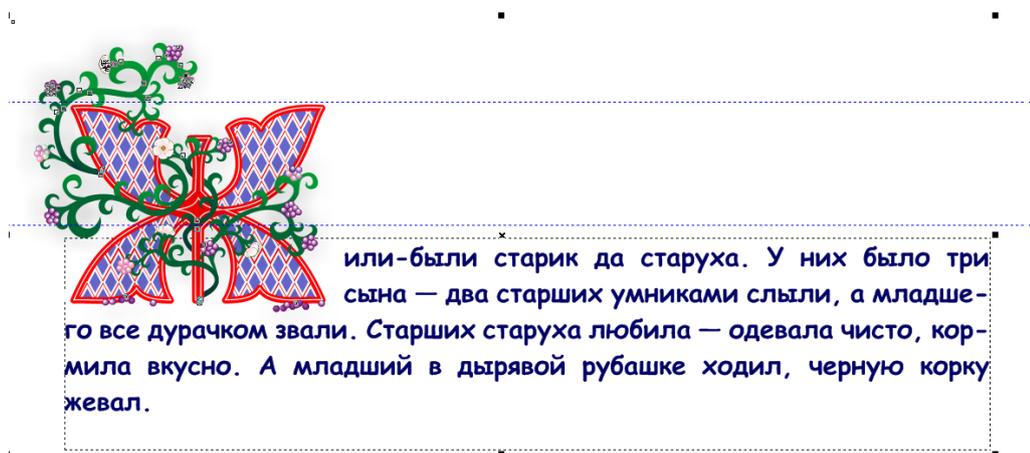
Единицы измерения размеров шрифта

Кегль (size), то есть размер шрифта и интерлиньяж оценивают в пунктах. Один пункт равен 1/72 дюйма, то есть 0,352 мм. Ширина и высота колонок и полос выражаются в пиках (pica). Пика равна 12 пунктам, что чуть меньше 1/6 дюйма. Цицero - единица, принятая в большинстве стран Европы. Она примерно равна пике (5,62 цицero равны 1 дюйму). Другие единицы измерения размеров шрифта показаны ниже.

| Условные обозначения для различных единиц измерения шрифта | | |
|--|-------------|-------------------------|
| Наименование | Обозначение | Значение (Величина) |
| Дюймы | In | 2,54 мм |
| Пункты | Pt | 0,352 мм или 1/72 дюйма |
| Пики | Pica | 1/6 дюйма |

Задания.

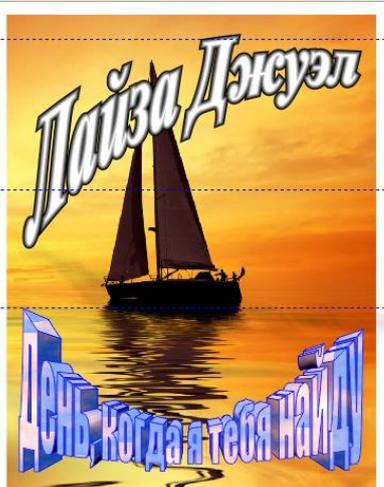
Задание 1. Создать текстовый блок по варианту, преобразовать и оформить буквицу для фрагмента текста, используя образцы и примеры.



Задание 2 Создать фигурный текст и разместить его вдоль траектории



Задание 3 Создать обложку книги по варианту, используя эффекты текста, например



Задание 2 Создать изображение смайлика по любому образцу. Выбрать на панели инструментов Текст, щелкнуть ЛКМ на рабочем поле, ввести текст:



В чужой монастырь со своим уставом не ходят



Задание 3 Создать обложку книги по варианту, используя эффекты текста, например

.....*Лайза Джуэл*.....

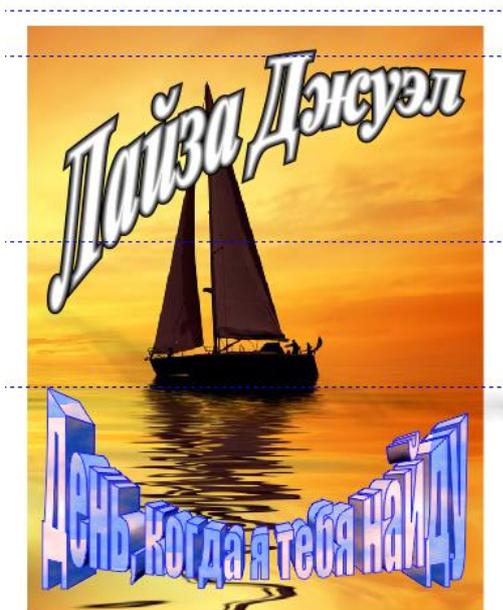
День, когда я тебя найду

День, когда я тебя найду

.....**День, когда я тебя найду**.....

День, когда я тебя найду

Импортировать картинку для фона и расположить на листе текст:



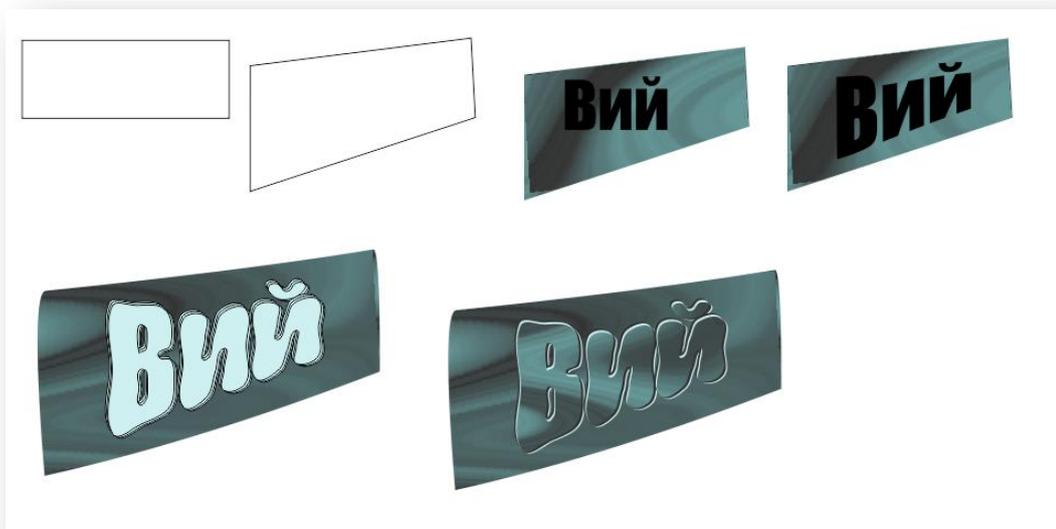
Примеры эффектов:

Пример 1. Самый простой текстовый эффект можно создать с использованием эффекта Скос в меню редактора. Для этого необходимо сформировать надпись, придать ей нужную форму. Шрифт лучше использовать объемный. Затем в меню выбрать Эффекты→Скос. В открывшемся окне задать параметры скоса и нажать кнопку Применить.

Война и мир
Война и мир
Война и мир

Пример 2. Эффект надписи на камне. Надпись дублируется и располагаются следующим образом: Основная надпись заливается текстурой аналогично фона. Первая копия размещается за основной и сдвигается влево и вверх, заливается она светлым тоном. За ней размещается темная копия, сдвинутая еще левее и выше. Далее третья темная копия размещается правее и ниже основной надписи, за ней светлая четвертая копия еще правее и ниже

третьей. Таким образом получается эффект объемной надписи на каменной поверхности.



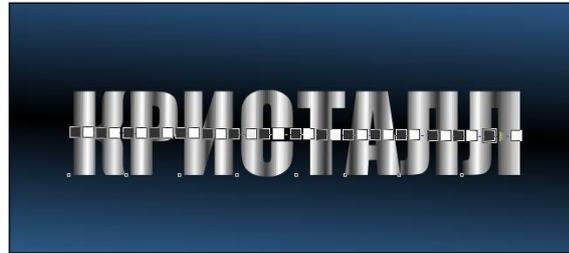
Пример 3 Эффект блестящей кристаллического текста. На темном фоне текст выглядит эффектнее. Заполним фон градиентом синий-черный-синий. Напечатаем текст. Широкие шрифты лучше подойдут к этому эффекту.



Применим Interactive Fill Tool (интерактивная заливка)



Теперь двойным щелчком по пунктирному направлению добавим цветовые колодца и заполним их цветом (попеременно темно-серый и белый) как показано ниже



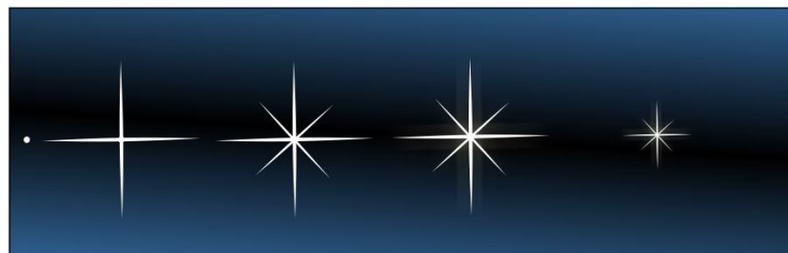
Contour Tool (контур) к центру, минимальное смещение и максимальное количество шагов, цвет абриса черный, заливки белые.



При помощи drop shadow (интерактивная тень) сделаем тень. Использовать лучше контрастный к фону цвет для эффекта свечения, к синему фону контрастом будет желтый.



Осталось добавить эффект блеска, для этого создадим звездочки. Сначала круг, затем искры, расширяющиеся в центре и сужающиеся на концах. Четыре большего размера, четыре поменьше, затем добавим тень контрастного цвета (например #FFFFCC):



Получим сверкающий текст:



Пример 4. Создание водного текста в Corel Draw. Основные элементы, из которых будет состоять работа: а) текст из воды; б) эффект жидкости; в) фон.

а) Перейдем к созданию текста. Выберем инструмент **Text Tool / Текст** и наберем желаемое слово. Шрифт можно выбрать любой понравившийся, лучше использовать полужирный, т.к. водой тонко не напишешь.

ВОДА

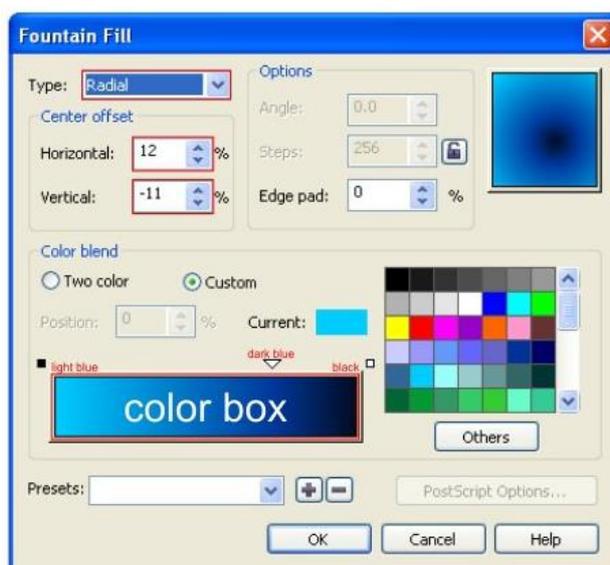
Преобразуем текст в кривые, выберем **Convert Line To Curve / Преобразовать в кривую**. Выделим все узелки, преобразуем их в кривые и сглаженные.

ВОДА

Теперь у нас появились стрелки – переместите их, чтобы изменить форму буквы.

ВОДА

Далее добавим буквам цвета, для чего выберем инструмент **Fountain Fill / Фонтанная заливка** и применим настройки, указанные ниже.



ВОДА

б) Создание эффекта воды. Работаем с каждой буквой отдельно.

1 Активируем инструмент Freehand Tool / Свободная форма и создадим форму слева от буквы, затем с других сторон.

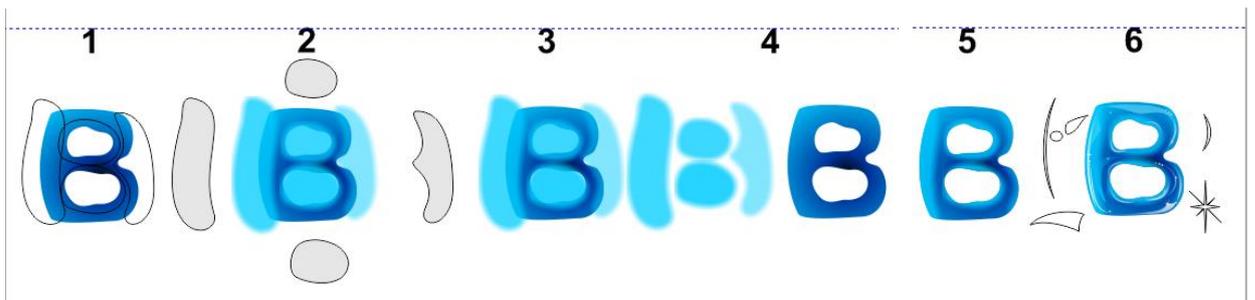
2 Отводим созданные в п.1 объекты в стороны, выбираем инструмент Interactive Drop Shadow Tool / Тень, устанавливаем светло-голубой цвет и обычный способ смешивания тени и переносим тень в левую часть буквы «В» так, чтобы тень закрыла левую часть буквы. Аналогично остальные тени.

3 Для каждой тени выбираем в меню Упорядочить → Разъединить Группу тени и удаляем объект (Серые фигуры).

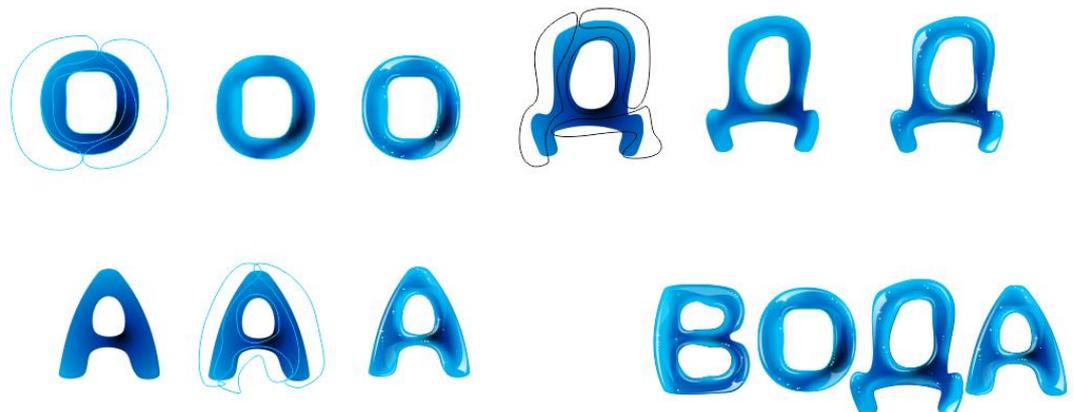
4 Отодвигаем группу теней от буквы и применяем к ней Effects – PowerClip - Place inside container / Эффекты – PowerClip – Поместить в контейнер.

5 Курсор превратился в большую стрелку, кликнем по букве. В результате часть теней, наложенная на букву соединилась с ней, а остальная удалась.

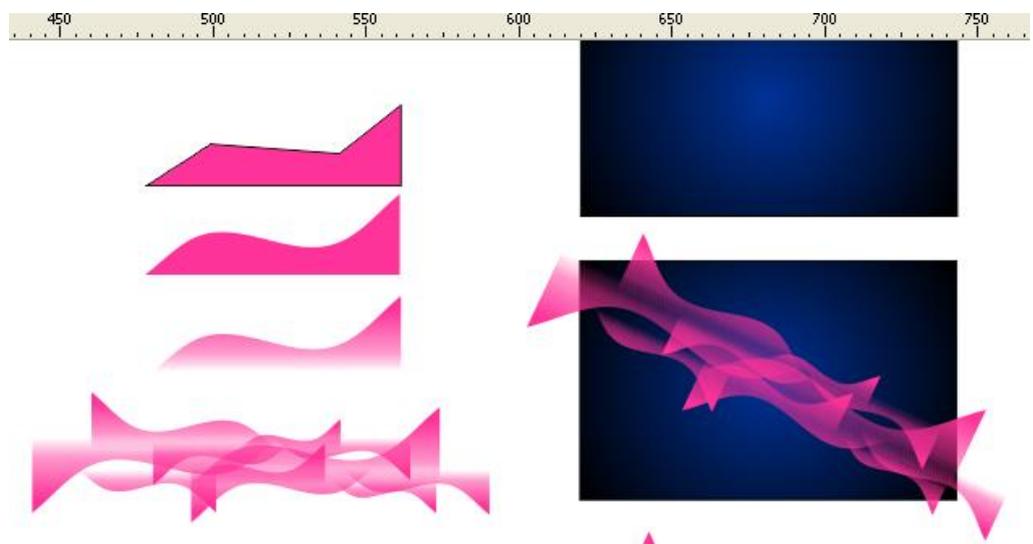
6 Осталось наложить блики, чтобы добиться эффекта прозрачности водяной капли. Теперь создадим указанную форму, используя инструмент Bezier Tool / Кривая Безье. Отключим обводку и зальем фигуру белым цветом. Далее выберем инструмент Interactive Transparency Tool/ Прозрачность и протяним курсор снизу вверх или слева направо, в зависимости с положением и формой блика. Затем добавим больше деталей. Используя инструмент Многоугольник, создадим звезду и зальем её белым цветом, добавим прозрачность и поместим на блик.



Аналогично преобразуем остальные буквы. Блики можно использовать ранее созданные, для чего копировать и корректировать их для других букв.



в) Теперь перейдем к созданию фона. Выберем инструмент Rectangle Tool / Прямоугольник и создайте фигуру нужного размера. Можно выбрать любой цвет заливки фона, например темно-синий градиент. Инструментом Bezier Tool / Кривая Безье создадим указанную форму. Изменим форму фигуры. Зальем форму розовым цветом и применим инструмент **Interactive Transparency Tool / Прозрачность**. Теперь многократно скопируем форму и изменим размер каждой копии. Вставим созданную текстуру в наш фон, для чего нажмем Effects – PowerClip - Place inside container / Эффекты – PowerClip – Поместить в контейнер.



Используя вышеуказанную технику, можно добавить еще несколько деталей в работу для большей реалистичности.



Содержание отчета

- Название работы.
- Цель работы.
- Оборудование.
- Порядок выполнения работы (файлы, созданные редактором CorelDraw, PR1-XXX, где XXX - фамилия студента).
- Ответы на контрольные вопросы.
- Вывод

Варианты к практической работе

Задание 1

Вариант 1, 12, 23

В некотором царстве, в некотором государстве жили-были старик и старуха, и было у них три сына. Младшего звали Иванушка. Жили они — не ленились, с утра до ночи трудились: пашню пахали да хлеб засевали.

Вариант 2, 13, 24

Пришел солдат с походу на квартиру и говорит хозяйке:

— Здравствуй, божья старушка! Дай-ка мне чего-нибудь поесть.

Вариант 3, 14, 25

Было два брата, Фома да Ерема; сдумали-сгадали честные братаны рыбу ловить. Лодка была у них розна, ботник без дна; три дня тонули, а потонуть не могли, добрые люди повыташили.

Вариант 4, 15, 26

Шел мужик дорогой. Догоняет батюшку.

— Здравствуй, — говорит, — батюшка!

— Здравствуй, — говорит, — свет! Куда идешь, мужичок?

Вариант 5, 16, 27

Мужик поехал в лес репу сеять. Пашет там да работает. Пришел к нему медведь:

Вариант 6, 17, 28

Однажды говорила о себе репа:

— Я, репа, с медом хороша!

— Поди прочь, хвастунья! — отвечал ей мед. — Я и без тебя хорош.

Вариант 7, 18, 29

Ехал мужик с горшками и потерял один горшок. Прилетела муха-горюха и спрашивает:

Вариант 8, 19, 30

У бедного старика было три сына.

Посылает отец старшего:

— Поди наймись в батраки, все чего-нибудь заработаешь.

Вариант 9, 20

- Афонька! Где был-побывал, как от меня убежал?

- В вашей, сударь, деревне - у мужика под овином лежал.

- Ну, а кабы овин-то вспыхнул?

- Я б его прочь отпихнул.

Вариант 10, 21

Как слышал сказку, так и рассказываю. В стародавние годы жили были муж с женой. И росла у них дочка пригожая. Всем девица взяла: и ростом, и дородством, и угожеством.

Вариант 11, 22

Тетерев сидел на дереве. Лисица подошла к нему и говорит:

— Здравствуй, тетеревочек, мой дружок, как услышала твой голосочек, так и пришла тебя проведать.

Задание 2

1. Мы люди не гордые: нету хлеба, давай пироги.
2. Бумага терпит, перо пишет.
3. Тише едешь — дальше будешь.
4. Ищи жену не в хороводе, а в огороде.
5. Сытое брюхо к учению глухо.
6. На Бога надейся, а сам не плошай.
7. Слово — не воробей, вылетит — не поймаешь.
8. Назвался груздем — полезай в кузов.
9. Не знаешь, где найдёшь, где потеряешь.
10. Пьяному море по колено, а лужа по уши.
11. Не плюй в колодец — придётся напиться.
12. Не рой яму другому – сам в нее попадешь.
13. Посеешь поступок, пожнёшь привычку.
14. Поели, попили, пора и честь знать.
15. Поспешишь — людей насмешишь.
16. Семь раз отмерь — один отрежь.
17. На каждый чих не наздравствуешься.
18. Слово — серебро, молчание — золото.
19. Мягко стелет, да жёстко спать.
20. Старый друг лучше новых двух.
21. Терпенье и труд всё перетрут.
22. Уговор дороже денег.
23. Умный бы ты был человек — кабы не дурак.
24. Беспечность – родня преступлению.
25. Хвост вытащишь – голова увязнет.
26. Азбука — к мудрости ступенька.
27. Чем богаты, тем и рады.
28. Авось живы будем, не помрем.
29. Яблоко от яблони недалеко падает.
30. Куй железо, пока горячо.

Задание 3

1. Донна Фоли Мабри «Мод. Откровенная история одной семьи»
2. Марк Салливан «Под алыми небесами»
3. Виктория Фокс «Тайна старого фонтана»
4. Ф.К.Каст «Избранная луной»
5. Элис Лаплант «Расколотый разум»
6. Ева Ибботсон «Агентство «Фантом в каждый дом»
7. Дарси Белл «Простая услуга»
8. Катерина Полянская «Ведьмочка и большие мухоморы»
9. Аманда Проуз «Что я натворила?»
10. Александра Елисеева «Озимый цвет»
11. Люси Кларк «Пропавший без вести»

12. Филип Хук «Галерея аферистов. История искусства и тех, кто его продает»
13. Дарья Стааль «Университет льда. Согрей меня, если сможешь»
14. Морис Дрюон «Сильные мира сего. Крушение столпов. Свидание в аду»
15. Лиад Шохам «Опознание»
16. Меган Эббот «Как ты смеешь?»
17. Евгения Спащенко «Герновая ведьма. Изольда»
18. Тор Юдолл «Тысяча бумажных птиц»
19. Роман Папсуев «Сказки старой Руси. Истоки»
20. Дафна Дюморье «Замок Дор. Прощай, молодость»
21. Альбина Нури «Пятый неспящий»
22. Вадим Панов «Непревзойденные. Демоны второго года»
23. Ричард Докинз «Неутомимая любознательность. Как я стал ученым»
24. Ольга Соврикова «Рожденная жить»
25. Беттина Лелеке «Икигай. Японское искусство поиска счастья и смысла повседневной жизни»
26. Жан Поль Сартр «Дьявол и Господь Бог. Пьесы»
27. Алексей Сальников «Петровы в гриппе и вокруг него»
28. Чарли Хомберг «Бумажная магия»
29. Галина Долгова «Герцогиня. Право крови»
30. Наташа Шторм «Контракт со зверем»

Контрольные вопросы

- Какой инструмент используется для создания простого (абзацного) текста?
- Как создать фигурный (заголовочный) текст?
- Какой инструмент используется для изменения размеров текстового блока?
- Как повернуть текст?
- Как написать текст по кривой?
- Какие действия можно выполнять с текстом и как?
- Какие эффекты можно применять к тексту?

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа ВНУ, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop и CorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2007. – 544с.

Практическая работа 4 Применение различных эффектов при создании изображения

Цель занятия

Освоить технологии работы в программе CorelDraw.

Перечень технических средств обучения

1. Персональный компьютер
2. MicrosoftWindows
3. CorelDRAW

Теоретические сведения

Одной из мощнейших возможностей программы CorelDraw справедливо считается возможность применять к объектам всевозможные художественные эффекты, позволяющие создавать удивительные по красоте иллюстрации, например, эффекты тени, прозрачности, линзы, перспективы.

Эффект Blend (Перетекание)

Этот эффект позволяет создавать цепочку объектов, преобразовывающих один объект в другой путем прогрессии формы и цветов. При этом смешение форм может проходить как вдоль прямой, так и вдоль произвольной кривой, а также может быть составным.

Чтобы создать эффект смешения вдоль прямой, на панели инструментов следует выбрать инструмент  *InteractiveBlendTool* (*Интерактивное перетекание*). Затем следует щелкнуть на одном из объектов и, удерживая кнопку мыши нажатой, переместить курсор на второй объект и отпустить кнопку мыши: между стартовым и конечным объектами появится цепочка промежуточных объектов.

Эффект Contour (Контур)

Эффект Contour (Контур) предназначен для многократного оконтуривания объектов, направленного как внутрь объекта, так и наружу.

Применить этот эффект можно с помощью команды меню  *Effect/Contour* (*Эффект/Контур*) или с помощью инструмента *InteractiveContourTool* (*Интерактивный контур*) на панели *Toolbox* (*Инструменты*).

Distortion (Искажение)

Интересные и порой неожиданные изображения можно получить, применяя в программе к объектам эффект искажения. Инструмент для создания этого эффекта -  *InteractiveDistortionTool* (*Интерактивное искажение*) - также расположен на панели *Toolbox* (*Инструменты*). Для того чтобы применить эффект искажения, нужно выделить объект, выбрать этот инструмент, щелкнуть на объекте и, не отпуская кнопку мыши, протянуть вектор искажения.

Envelope (Оболочка)

Эффект Envelope (Оболочка) позволяет вписать любой объект внутрь произвольного контура. Объект при этом деформируется. Особенно широко этот эффект применяется при работе с художественным текстом, который, в отличие от простого текста, нельзя подогнать под специфическую рамку средствами обработки текста.

Чтобы применить этот эффект, воспользуемся инструментом  *InteractiveEnvelopeTool* (Интерактивная оболочка) панели инструментов: достаточно выделить объект и выбрать инструмент эффекта.

Extrude (Выдавливание)

Эффект Extrude (Выдавливание) предназначен для имитации объема плоских фигур. Объекты, к которым применено выдавливание, называют телами экструзии.

Применить этот эффект можно, воспользовавшись командой меню *Effects/Extrude* (Эффекты/Выдавливание) или инструментом  *InteractiveExtrudeTool* (Интерактивное выдавливание).

Drop Shadow (Тень)

Эффект тени часто используется при создании реалистичных композиций.

CorelDRAW позволяет создавать тени различных объектов. Эффект тени также имеет множество свойств, которые можно изменять, чтобы корректировать тень.

Различают два основных вида тени: плоскую, т.е. падающую на поверхность позади объекта, и перспективную - падающую на любую другую поверхность. Настраивать параметры теней можно с помощью панели свойств инструмента  *InteractiveDropShadowTool* (Интерактивная тень)

Transparency (Прозрачность)

Эффект Transparency (Прозрачность) имеет весьма широкое применение благодаря своим мощным возможностям. Он позволяет наложить поверх основной заливки объекта дополнительную прозрачную заливку. При этом все объекты, которые расположены под объектом с примененным эффектом прозрачности, будут просвечивать сквозь него.

Настраивать параметры прозрачности можно с помощью панели свойств инструмента  *InteractiveTransparencyTool* (Интерактивная прозрачность)

Lens (Линза)

В сущности, рассмотренный выше эффект прозрачности можно рассматривать как частный случай эффекта линзы: объект, к которому применяется эффект линзы, становится прозрачным. При этом линза может отображать нижележащие объекты в особых режимах, отличающихся от режима обычной прозрачности.

Чтобы применить эффект линзы к объекту, следует выделить его и выбрать команду меню *Effects/Lens* (Эффекты/Линзы) или нажать сочетание клавиш [Alt]+[F3]: появится панель *Lens* (Линзы), в верхней части которой расположено окно образца линзы, а под ним - список линз.

Add Perspective (Перспектива)

Этот эффект позволяет придать линейную перспективу любому контуру. Чтобы применить эффект, следует выделить объект и выбрать команду меню *Effects/AddPerspective (Эффекты/Добавить перспективу)* - объект будет заключен в прямоугольную сетку из красных пунктирных линий с черными квадратными маркерами. Перемещая маркеры на углах, можно придать перспективу объекту.

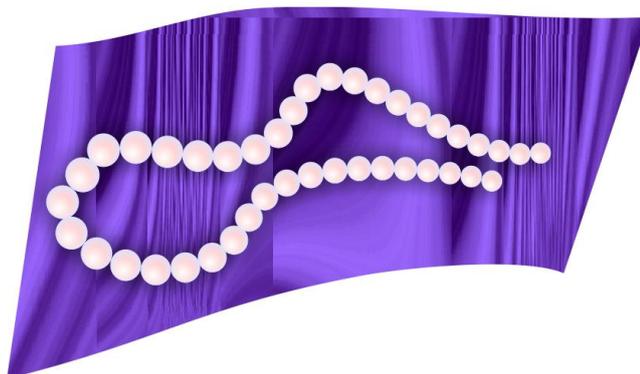
PowerClip (Контейнер)

Этот эффект предоставляет способ размещения объектов, при котором один объект располагается внутри другого – контейнера.

Чтобы поместить объект в контейнер, следует выделить этот объект, выбрать команду меню *Effects / PowerClip / PlaceInsideContainer (Эффекты / Контейнер / Поместить в контейнер)*, после чего курсор примет вид большой черной стрелки, и нужно будет указать, какой объект будет использоваться в качестве контейнера.

Задания.

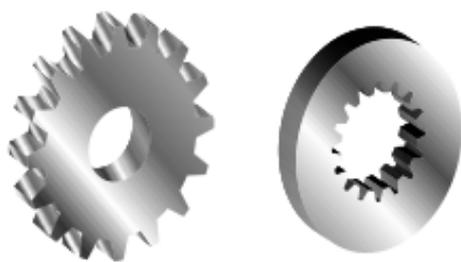
Задание 1. Используя эффект Перетекание, создать нитку жемчуга



Задание 2. Используя эффекты Искажение, Перспектива, Перетекание, Тень, Интерактивная прозрачность, Скол, нарисовать кнопки

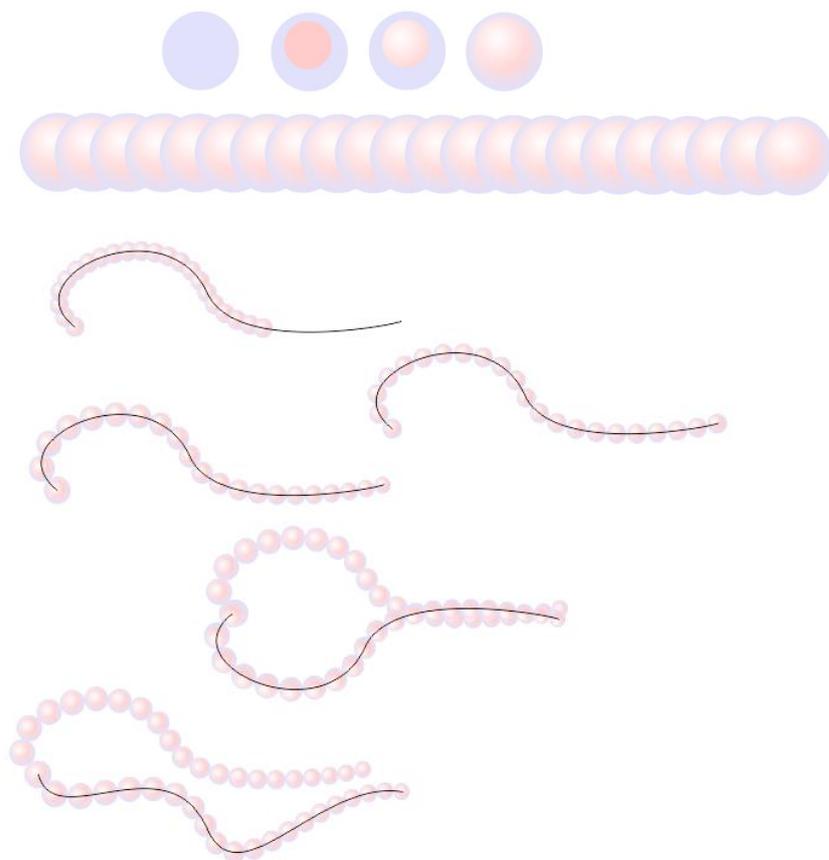


Задание 3. Используя эффекты, создать шестеренки

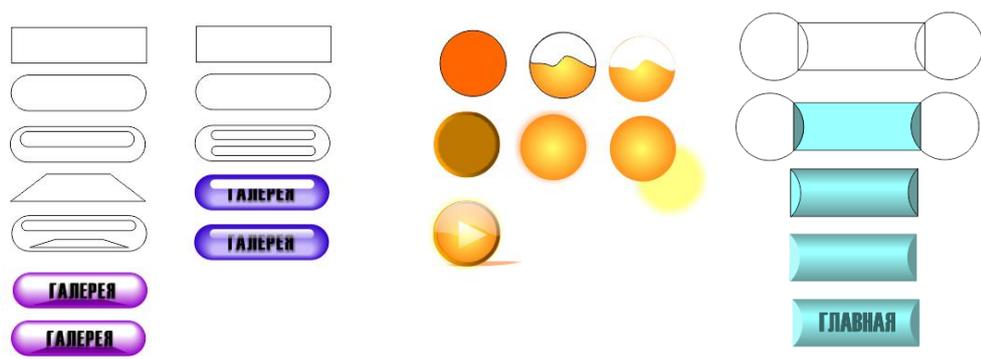


Порядок выполнения работы

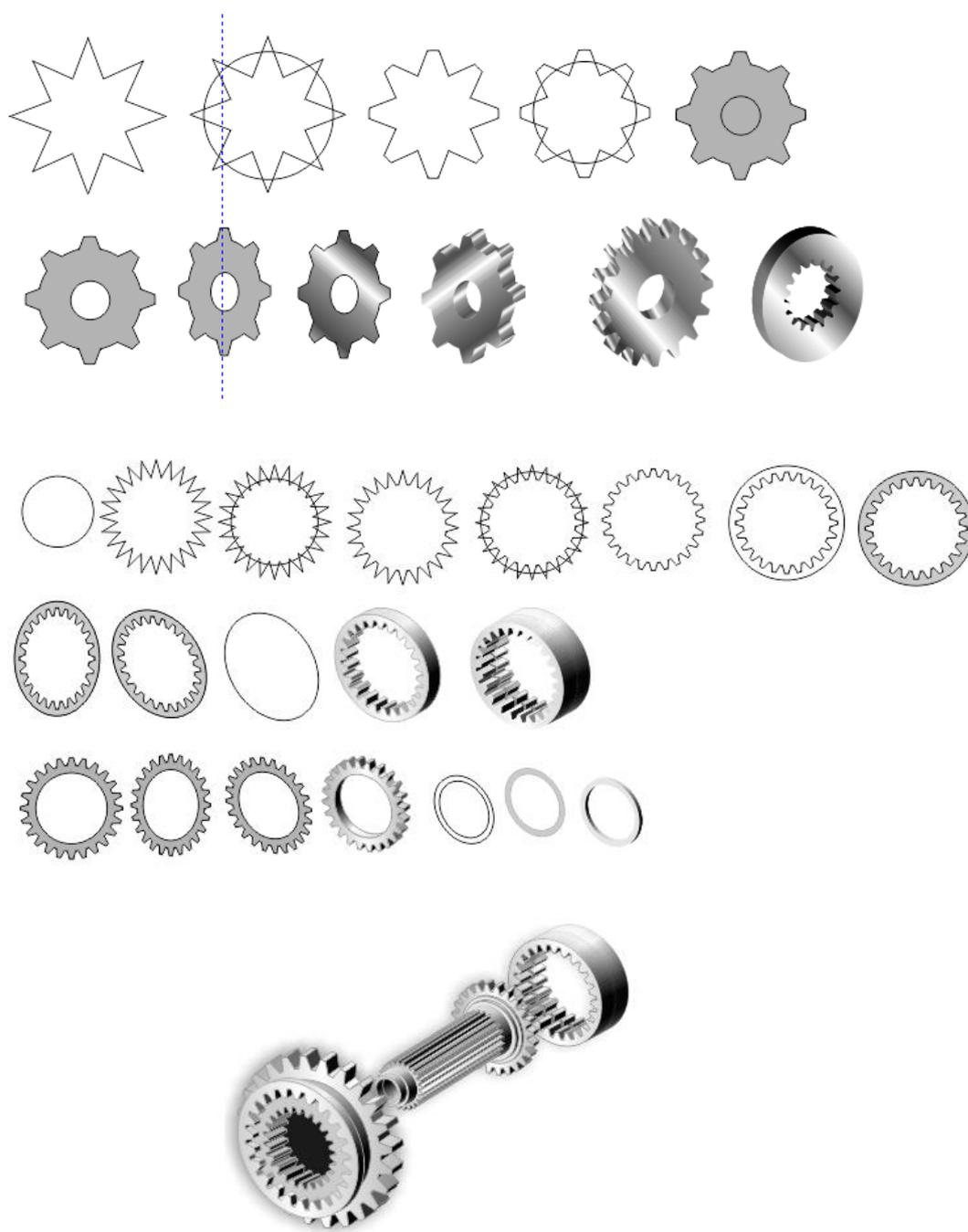
Задание 1.



Задание 2.



Задание 3.



Содержание отчета

- Название работы.
- Цель работы.
- Перечень технических средств обучения
- Порядок выполнения работы (файлы, созданные редактором CorelDraw, PR1-XXX, где XXX - фамилия студента).
- Ответы на контрольные вопросы.

Контрольные вопросы

1. Назначение эффекта Blend (перетекание или пошаговый переход) и области его применения.
2. Назначение эффекта AddPerspective (добавить перспективу).
3. Для чего применяется эффект Envelope (оболочка)?
4. Назначение эффекта Contour (контур).
5. В чем заключается суть эффекта Extrude (выдавливание или экструзия)?
6. Для чего применяется эффект Lens (линза)?

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа BHV, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop иCorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2007. – 544с.

Практическая работа 5 Создание рекламного объявления и разработка имиджевого стиля

Цель занятия Использовать полученные навыки работы в CorelDraw научиться создавать рекламный буклет (объявление), логотип, визитку, конверт, и фирменный бланк в едином стиле компании.

Перечень технических средств обучения

- Персональный компьютер
- Microsoft Windows XP
- CorelDRAW

Теоретические сведения

Даже поверхностный анализ всего одной из областей человеческой деятельности (а именно — разработки средств и форм взаимодействия человека и компьютерных программ) позволяет с полной уверенностью утверждать: наиболее эффективным и удобным для восприятия видом информации была, есть и в обозримом будущем будет информация графическая. Тот факт, что по-настоящему широкое внедрение компьютеров в профессиональную деятельность специалистов, не считающих себя «компьютерщиками», стало возможно только после фактической унификации графического интерфейса, оспорить очень трудно. Причина проста, и она кроется в особенностях человеческой психики и физиологии. В силу этих особенностей рассматриваемые изображения очень быстро анализируются, моментально ассоциируются с накапливаемыми в течение всей жизни образами и распознаются. Скорость такого распознавания и ассоциирования намного выше, чем при анализе информации, поступающей, например, по слуховому информационному каналу. И количество ассоциаций, вызываемых изображениями, намного больше — достаточно вспомнить всем известную детскую игру, в которой участники пытаются определить, на что похоже то или иное облако. Ни со звуками, ни с осязательными ощущениями так не играют. Из-за этого один рекламный плакат с изображением, легко вызывающим нужные ассоциации, воздействует на зрителя сильнее, чем многие строки объявления. Средством привлечения внимания к своей продукции или услугам является фирменный стиль.

Фирменный стиль - это совокупность приемов, обеспечивающих единый образ всем изделиям фирмы и мероприятиям; улучшающих восприятие и запоминаемость потребителем не только товаров фирмы, но и

всей ее деятельности; а также позволяющих противопоставлять свои товары и деятельность товарам и деятельности конкурентов.

Среди основных функций фирменного стиля принято выделять:

- Идентификация. Фирменный стиль позволяет потребителю без особых усилий узнать нужный товар (фирму, услугу) по определенным внешним признакам.

- Доверие. Если потребитель однажды убедился в качестве продукции (услуг), то это доверие будет в значительной степени распространяться на всю остальную продукцию данной фирмы. Кроме того, наличие фирменного стиля само по себе вызывает доверие.

- Реклама. Наличие фирменного стиля значительно повышает эффективность рекламы. Помимо этого, все объекты, содержащие элементы фирменного стиля фирмы, сами являются рекламой. И здесь самая главная задача фирменного стиля - закрепить в сознании покупателей положительные эмоции, связанные с высокой оценкой качества продукции и обеспечить продукцию предприятия и само предприятие особой узнаваемостью.

Фирменный стиль обеспечивает организацию следующими преимуществами, выполняя следующие функции:

1) повышает корпоративный дух, единство сотрудников и создает ощущение приобщенности к общему делу, воспитывает фирменный патриотизм; а также позитивно влияет на эстетический уровень, внешний вид товаров и помещения фирмы;

2) помогает потребителю сориентироваться в потоке рекламной информации, быстро и безошибочно найти нужную фирму;

3) указывает потребителю на взятие фирмой ответственности за произведенный товар;

4) указывает обществу на стабильность и долговременность работы компании; сокращает затраты на рекламу и PR, одновременно усиливая ее эффект и создавая сильный бренд.

Если же подытожить все преимущества, которые дает использование фирменного стиля, то можно назвать его одним из главных средств формирования благоприятного имиджа фирмы.

Также можно с уверенностью сказать, что «фирменный стиль на предприятии имеет большое значение, и наряду с другими важными компонентами маркетинга составляет отдельную сферу деятельности в области стимулирования продаж и маркетинга»[4; с. 16].

Элементы фирменного стиля

Система фирменного стиля включает в себя следующие основные элементы:

- товарный знак;
- фирменная шрифтовая надпись (логотип);
- фирменный блок;
- фирменный лозунг (слоган);
- фирменный цвет (цвет);

- фирменный комплект шрифтов;
 - корпоративный герой;
 - постоянный коммуникант (лицо фирмы);
 - фирменная одежда;
- Другие фирменные константы (Рисунок 1).

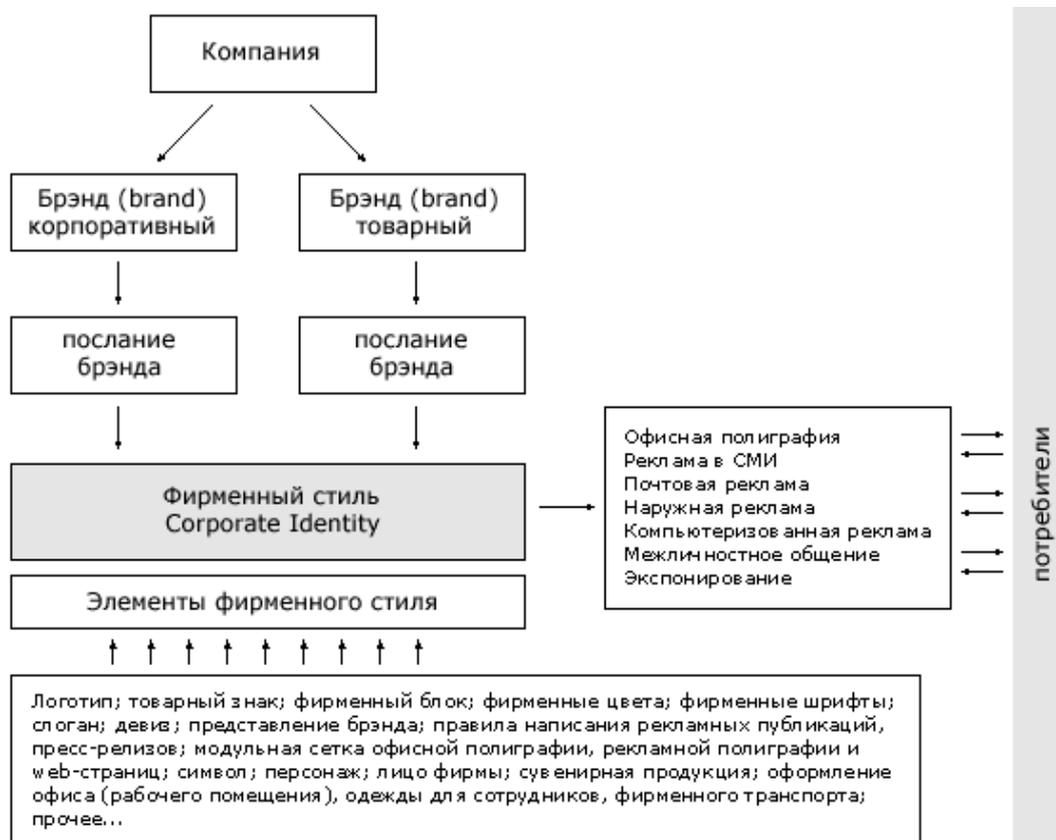


Рисунок 1 - Элементы и носители фирменного стиля

Товарный знак.

Товарный знак - обозначение, призванное отличать товары и услуги одних юридических и физических лиц от однородных товаров и услуг других юридических и физических лиц. В качестве товарных знаков могут быть зарегистрированы словесные, изобразительные, объемные или другие обозначения или их комбинации. Если товарный знак зарегистрирован в установленном порядке, он становится законодательно защищенным активом предприятия.

Регистрация торгового знака дает владельцу право предотвращать его несанкционированное использование третьими лицами и передавать в случае продажи или франшизы.

Однако, использовать товарный знак можно, получив справку о приоритетности, которая выдается через месяц после подачи заявки о регистрации знака. Законность владения товарным знаком подтверждается Свидетельством о регистрации товарного знака, выдаваемого на десять лет.

Среди основных функций товарного знака можно выделить следующие:

- облегчать восприятие различий или создавать эти различия;
- давать товарам имена;
- облегчать опознание товара;
- облегчать запоминание товара;
- указывать на происхождение товара;
- сообщать информацию о товаре;
- стимулировать желание купить данный товар;
- символизировать гарантию при покупке товара [21; с. 65].

Товарные знаки отличаются своей многочисленностью и многообразием. Выделяют пять основных типов ТЗ:

а) словесный ТЗ. Например: "IBM", "Adidas", "Coca-Cola", РАО "Газпром", "Балтика" и др. Словесный ТЗ - самый распространенный тип товарных знаков (Рисунок 2). Примерно 80% всех регистрируемых ТЗ относится к этому типу;



Рисунок 2 – Словесный ТЗ

б) изобразительный ТЗ представляет собой оригинальный рисунок, эмблему фирмы. Например, характерная изогнутая линия как товарный знак фирмы Nike, производящей спортивный инвентарь (Рисунок 3).



Рисунок 3 – Изобразительный ТЗ

в) объемный - зарегистрированный знак в трехмерном измерении. Например, специфической формы бутылка от «Coca-Cola» (Рисунок 4), флакон духов «Дали» тоже обеспечен правовой защитой и т. д.



Рисунок 4 – Объемный ТЗ

г) звуковой ТЗ в недавнем прошлом был больше характерен для радиостанций и телекомпаний (например, вступительный такт музыки к песне "Подмосковные вечера" - ТЗ радиостанции "Маяк"). В последнее время данный вид ТЗ все шире используется в рекламной практике фирм, работающих в других сферах бизнеса. Например, оригинальные музыкальные фразы в корпоративной рекламе растворимого кофе «Nescafe», фирмы Nestle (Нового дня глоток!).

д) комбинированные ТЗ представляют собой сочетания приведенных выше типов. Например, комбинация логотипа и объемной скульптурной группы "Рабочий и крестьянка" В. Мухиной - товарный знак киностудии "Мосфильм" (Рисунок 5).

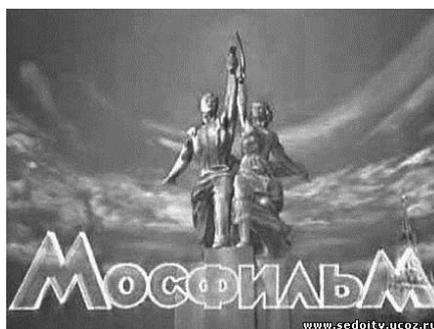


Рисунок 5 – Комбинированные ТЗ

Логотип

Логотип - это оригинальное начертание или сокращенное наименование фирмы, товарной группы, производимой данной фирмой, или одного конкретного товара, выпускаемого ею. Как правило, логотип состоит из 4-7 букв. Приблизительно четыре товарных знака из пяти регистрируются именно в виде логотипа. Логотип всегда уникален. Что, кстати, имеет и юридическую поддержку. Например, при регистрации знак проверяют на предмет уникальности.

Фирменный блок.

Фирменный блок - традиционное, часто упоминаемое сочетание нескольких элементов фирменного стиля. Чаще всего, это изобразительный товарный знак и логотип. Фирменный блок может также содержать полное официальное название фирмы, его почтовые и банковские реквизиты. Иногда фирменный блок включает в себя и фирменный лозунг. Чаще всего - это изобразительный ТЗ (товарная эмблема) и логотип, например, надпись "adidas" под фирменным рассеченным треугольником - фирменный блок фирмы Adidas, логотип фирмы KLM со стилизованной короной над буквами - фирменный блок авиакомпании KLM Royal Dutch Airlines (Рисунок 6).



Рисунок 6 – Фирменный блок

Фирменный слоган.

Фирменный лозунг представляет собой постоянно используемый фирмой оригинальный девиз. Некоторые слоганы регистрируются как товарные знаки.

К фирменному рекламному девизу предъявляются следующие основные требования:

- слоган должен органично вписываться в фирменный стиль его владельца и вносить вклад в формирование его имиджа
- слоган должен обязательно учитывать особенности целевой аудитории, клиентурного рынка компании, быть понятным и близким этой аудитории
 - краткость - слоган должен хорошо запоминаться
 - оригинальность
 - интенсивная эмоциональная окраска
 - слоган должен соответствовать стилю жизни, системе ценностей, сложившимся на момент времени его использования
- Слоган может содержать основные принципы деятельности фирмы, ее кредо, например, «Tefal»: «Без твоих идей не обойтись!»
- В качестве мотива слогана может быть избрана забота о клиенте, например Johnson&Johnson: «Мы заботимся о Вас и Вашем здоровье!».
- Слоган может подчеркивать исключительные качества фирмы или делать ударение на достигнутой мощи, завоеванном авторитете.
- Слоган может содержать основные принципы деятельности фирмы, ее кредо: например, фирма Nike: "Только сделай это!" ("Just Do It!"),

Philips: "Изменим жизнь к лучшему!"; Procter & Gamble: "Качество, заслуживающее доверия"; компания "Би-Лайн": "Вас услышат только ваши абоненты" и др.

Фирменный цвет.

Фирменный цвет также является важнейшим элементом фирменного стиля. Цвет делает элементы фирменного стиля более привлекательными, лучше запоминающимися, позволяет оказать сильное эмоциональное воздействие. За некоторыми типами продукции и услуг конкретные цвета закрепились достаточно прочно. При этом голубой цвет вызывает стойкие ассоциации с морем и водой в целом, а зеленый, например, - с растениеводством и продуктов его переработки. В качестве наиболее известных примеров использования фирменных цветов можно назвать сеть ресторанов McDonald's - красный и желтый; Beelein – желтый и черный цвета; лидер мирового производства фототоваров KodaK - желтый и золотистый; IBM - синий; Pepsi - синий, белый, красный. Фирменный цвет может также иметь правовую защиту в случае соответствующей регистрации товарного знака в этом цвете (Рисунок 7).



Рисунок 7 – Фирменный цвет

Фирменный комплект шрифтов.

Фирменный комплект шрифтов может подчеркивать различные особенности образа марки, вносить свой вклад в формирование ФС. Шрифт может восприниматься как "мужественный" или "женственный", "легкий" и "тяжелый", "элегантный" или "грубый", "прочный", "деловой" и т. п. Задача разработчиков фирменного стиля - найти "свой" шрифт, который бы вписывался в образ марки.

Другие фирменные константы.

Перечень других фирменных констант постоянно растет, включая такие экзотические элементы, как фирменное знамя, фирменный гимн, корпоративная легенда и многое другое. Некоторые элементы деятельности фирмы, в том числе в сфере коммуникаций, которые характеризуются постоянством, играют настолько важную роль в формировании ее образа, что

могут быть отнесены к элементам фирменного стиля. Среди таких констант - различные эмблемы фирмы, не получившие в силу каких-либо причин правовую защиту и не являющиеся товарными знаками.

Элементами фирменного стиля можно также назвать фирменные особенности дизайна. Например, « рисунок радиаторной решетки автомобилей фирмы BMW остается неизменным уже длительное время, несмотря на то, что внешний облик машин этой фирмы постоянно меняется» (Рисунок 8).



Рисунок 8 – Фирменные особенности дизайна

Основными носителями элементов ФС являются:

Печатная реклама фирмы: плакаты, листовки, проспекты, каталоги, буклеты, календари (настенные и карманные) и т. д.

Средства ПР: пропагандистский проспект, журналы, оформление залов для пресс-конференций и т. д.

Сувенирная реклама: пакеты из полиэтилена, авторучки, настольные приборы, сувенирная поздравительные открытки и др.

Элементы делопроизводства: фирменные бланки (для международной переписки, для коммерческого письма, для приказов, для внутренней переписки и т. д.), фирменный конверт (обычный и для международной переписки), фирменные папки-регистраторы, фирменные записные книжки, фирменные настольные семидневки, фирменные блоки бумаг для записей и т. д.

Документы и удостоверения: пропуска, визитные карточки, удостоверения сотрудников, значки стендистов и т. д.

Элементы служебных интерьеров: панно на стенах, настенные календари, наклейки большого формата. Нередко весь интерьер оформляется в фирменных цветах.

Другие носители: фирменное рекламное знамя, односторонний и двусторонний вымпел, фирменная упаковочная бумага, ярлыки, пригласительные билеты, фирменная одежда сотрудников, изображения на бортах транспортных средств фирмы и т. д.

Дизайн логотипа как основа фирменного стиля

Логотип является главным атрибутом фирменного стиля компании. Разработка логотипа необходима для привлечения внимания к фирме или её

товару. Разработка логотипа - это визуальное выражение концепта и идеи торговой марки.

Создание логотипа или создание товарного знака – заключается в создании знака или символа. Он прост, гармоничен, вызывает ассоциативный ряд, закладывает в подсознании потребителя образ продукта.

Качественный логотип - это символ, по которому можно прочесть идею бренда, миссию компании, ее отношение к потребителю и позиционирование на рынке. Существуют миллиарды логотипов. Лучшими из них являются те, что остаются в памяти. Главная задача дизайнера - разработать логотип, который бы выделялся, запоминался и согласовывался с маркетинговой стратегией компании.

Логотип не может существовать сам по себе, он должен гармонично вписываться в рекламную концепцию. Для потребителей логотип - это знакомство с компанией, продуктом или услугой.

Перечислим основные правила и критерии, которые следует придерживаться при разработке логотипа, знака или торговой марки.

1. Индивидуальность.

Данное свойство позволяет выделиться на рынке и стать конкурентно способным. Это требование является основополагающим при разработке логотипа и обеспечивает возможность регистрации знака, а также его дальнейшее использование без нарушения прав прочих субъектов хозяйствования.

2. Оригинальность.

Это то, что отличает его от логотипов конкурентов. Это свойство должно вызывать положительные эмоции и ассоциации у любых потенциальных потребителей данного товара.

3. Функциональность.

Очень существенный и важный критерий, учитываемый при создании логотипа. Например, логотип или же товарный знак может размещаться как на фирменных бланках и сайте, так и на факсовой бумаге, сувенирной продукции или листовках. При этом логотип должен быть легко масштабируемым и относительно простым. Это требование к разработке логотипов носит рекомендательный характер и предполагает использование элементов, легко идентифицируемых потребителями целевого сегмента. Легкость восприятия обеспечивается за счет ориентации на средний уровень эрудиции потребителя, ограничений на количество входящих в знак или логотип элементов.

4. Ассоциативность.

Данное свойство товарного знака обозначает присутствие связей, ассоциаций между товарным знаком и особенностями маркируемого им товара. Все эти требования к разработке логотипа или созданию торговой марки, тесно взаимосвязаны между собой. Индивидуальность, простота и привлекательность, учитываемые при разработке логотипа или товарного знака, являются залогом его запоминаемости для потребителей.

Индивидуальность и узнаваемость товарного знака способствуют его охране от подделок.

Причем индивидуальность обеспечивает ее на этапе регистрации знака, а узнаваемость способствует поддержанию охране впоследствии, даже в том случае, если логотип приобрел большую известность и широко применяется в разговорной речи.

Первое впечатление невозможно произвести дважды. Вот почему образ компании не должен вызывать у потребителя сомнение и дискомфорт.

Логотип - это фундамент будущей торговой марки, ее главный элемент, поэтому к созданию логотипа или разработке торговой марки следует отнестись также внимательно, как и к выбору исполнителя. Разработка любого фирменного стиля начинается с создания логотипа. Изготовление логотипов подразумевает под собой непосредственно, дизайн логотипа, т.е. работа над идеей, которую выражает лого компании. Тут важно понимание цели, на достижение которой должен эффективно работать фирменный стиль. После формулирования цели начинается непосредственное изготовление логотипа.

Грамотная разработка логотипа учитывает и цветовые решения, и шрифты, и целый ряд визуальных характеристик.

Логотип является центральным элементом фирменного стиля компании, все остальные компоненты, с помощью которых бренд коммуницирует с потребителем - графика в торговом зале или типографические шрифты в рекламе, - как правило, подбираются после создания логотипа. Первое, что видит покупатель, заходящий в магазин или выбирающий товары на полке, - их название. Не случайно специалисты называют логотип сердцем корпоративной индивидуальности, а американский дизайнер Мильтон Глэйсер образно назвал логотип «воротами к бренду». С помощью логотипа происходит самая короткая коммуникация потребителей с брендом, длящаяся какие-то доли секунды. Поэтому основными требованиями к логотипу являются лаконичность, запоминаемость и целостность.

Кроме того, все большее внимание уделяется эмоциональной наполненности брендов и, в частности, логотипа. В условиях прогрессирующего стресса логотипы просто обязаны нести позитивные эмоции потребителю. Обычно наиболее доступные для восприятия средства - фирменные символы или знаки. В качестве примера можно веселых человечков-телефонов из «Связного». Далее по значению идет фирменный слоган. В отличие от визуальных образов он требует времени на чтение. Слоганы могут быть обращением к клиенту, а могут выражать собственные преимущества перед конкурентами: «Самые близкие низкие цены» (сеть «Пятерочка»). «Упоминание лучших цен в логотипе уже не действует на покупателя, этот ход стал уже слишком распространенным. Мысль, отраженная в логотипе, должна иметь направленное действие на целевую группу покупателей, а это не всегда выигрышные цены.

Психологами было замечено, что прежде чем содержащаяся в логотипе текстовая информация будет осознана покупателем, он воспринимает форму и цвет текста. Таким образом, отраженные в логотипе эмоции передаются и с помощью шрифта, расположения букв, фирменных цветов и вида графических объектов. Считается, что шрифт с засечками говорит о премиальности торговой марки или элитарном позиционировании компании. В то же время рубленые шрифты говорят о том, что компания работает в массовом сегменте.

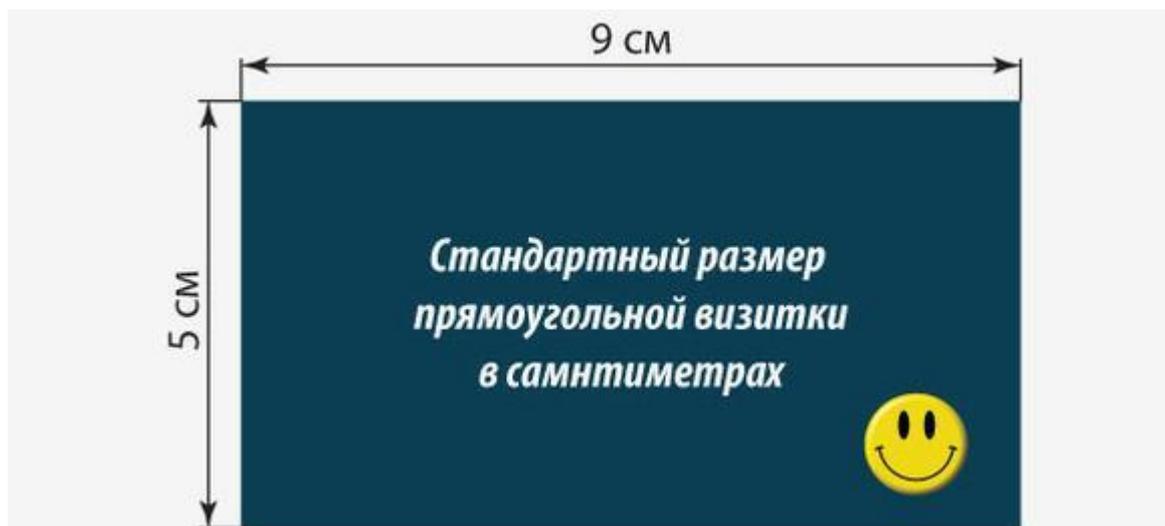
В последнее время в прессе появилось много публикаций, уделяющих внимание типографике. Проблема в некоторой степени связана с тем, что на отечественном рынке работают как российские, так и зарубежные брендинговые агентства, не всегда уделяющие должное внимание этим вопросам. На рынке также много псевдопрофессионалов. В результате покупатели стали часто видеть логотипы со срезанными буквами или же с латинскими буквами, схожими по начертанию с кириллическими. Иногда покупателю предлагается посетить магазин или купить продукт, название которых он не сможет произнести. Специалисты находят эксперименты с типографикой спорными идеями - от таких логотипов обычно остается негативное впечатление.

Разработка визитных карт.

Визитка давно стала традиционным носителем контактной информации. Дизайн визитки должен отражать компанию (человека), чья это визитка. Иностранцы пользуются визитками и других размеров. Стандартных размеров лучше делать деловые визитки. Размер визиток – это величина не постоянная.

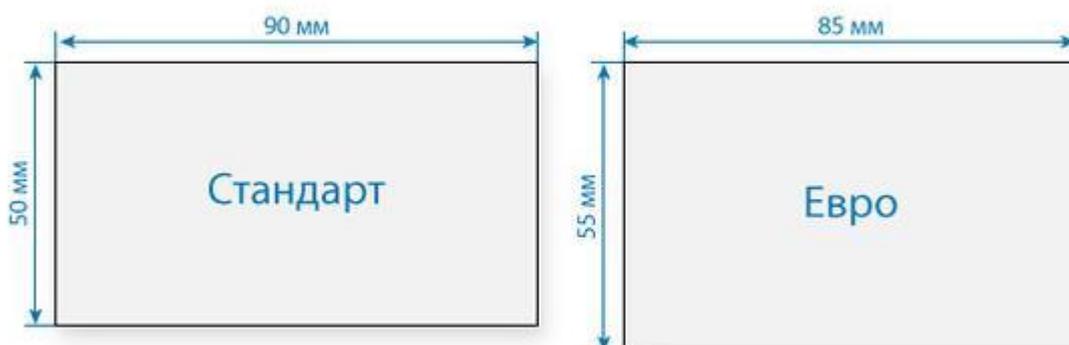
Разумеется, есть общепринятый в России стандарт визитной карточки, он составляет 90x50мм. Однако встречаются заказчики, которые просят сделать формат визитки больше или меньше. Скорее всего, отход от стандартного размера для них означает способ быть оригинальными. Изменить формат можно, но для этого необходимо два раза сменить все настройки на резаке, резать нестандартный комплект визиток отдельно. Однако даже самому творческому человеку ему надо учитывать некоторые традиции, связанные с размером.

Дело, скорее всего, именно в неудобном хранении таких карточек. Можно изготовить визитку поменьше: посмотрите на карточки, популярные за рубежом. Не дай Бог карточка будет плохо помещаться в ячейке!..



Вообще, представителям сферы услуг достаточно разумно будет сделать визитку на пару миллиметров длиннее стандарта. Тогда она будет выделяться из стопки на столе или в коробке (а часто дома визитки хранят таким образом).

Размеры визиток



Однако, если вы предусматриваете, что коллеги будут ее хранить не только в сборнике материалов конференции, сделайте визитку, подходящей для кляссера. Личные визитки менее формальны, они часто лежат дома: в шкапулках или коробочках. Для таких карточек часто нет смысла применять стандартные размеры. Они сделаны в свободном стиле и могут быть даже необычной формы. Согласитесь, красиво будет выглядеть ваша личная визитка в форме ромба или овала, вложенная в подарок.

Визитка должна быть строгой, лаконичной. В прямоугольник 50 × 90 мм нужно поместить всю информацию о владельце визитки: Ф.И.О., должность, контактную информацию. Можно разнообразить свою визитку, применив не стандартную горизонтальную, а вертикальную ориентацию.

От соблюдения этих требований зависит красота вашей визитки. Цветовая модель, которая может использоваться в макете, СМУК или Grayscale. В России стандарты бумаги определены ГОСТ 5773-90. Стандарт

бумаги А4 (стандартный размер бумажного листа для офисного принтера) используется для большинства документов. На сегодняшний день визитка является одним из самых распространенных видов печатной продукции.

Последнее время стало достаточно модным использование визиток нестандартных размеров. Однако, такие карточки не подходят под размеры визитниц и производство их, как правило, получается дороже. Так что нестандартный размер визитки стоит использовать только если у Вас есть на то серьезные основания. Визитка включает имя владельца, компанию (обычно с логотипом) и контактную информацию (адрес, телефонный номер и/или адрес электронной почты).

Эти визитки могут и сейчас служить образцом сдержанности и эстетичности: никаких лишних и неуместных деталей, кроме имени, фамилии и должности. Образцы ранних китайских визиток-е 名帖 (уэ) эп. Западная Хань были обнаружены в Хуаншиянь, пров. Цзянсу. Имея вид игральной карточки с именем визитёра (откуда и пошло название визитки — от фр. слова «Visite» «визит»), визитка презентовала своего обладателя с лучших его сторон.

Германская аристократия следовала французскому опыту. Впоследствии визитки стали атрибутом дам и господ среднего класса и отсутствовали у простых сословий. В XVI—XVII веках гравированные визитки (тогда они назывались — «визите-билетте») уже имели горожане Флоренции и Венеции.

Изготовление визиток приобрело очертания особого вида искусства, занимались которым одни из лучших мастеров того времени. Фотографы-портретисты, чтобы успешно конкурировать с литографами и граверами, стремились делать фотографии большего размера и более импозантные. В 1866 году ненасытный спрос на «карт де визит» так же неожиданно прекратился, как и начался.

Нужно было найти способ как-то хранить несметные тысячи карточек, полученные от родственников или друзей, которые оставляли их после визитов или обменивались ими в дни рождения и праздников. И выход был найден — альбом для визитных карточек. По 2 мм. с каждой стороны визитки необходимо оставлять под обрез. Итого размер получается 94x54 мм. Дизайн и все изображения необходимо делать именно в таком размере.

В США недавно стали появляться визитки нестандартных размеров, к которым прикреплена магнитная полоска. Размер визитки, конечно, выбирает сам ее владелец. Из стран Евросоюза такие «жесткие» требования к размеру визитки предъявляются только в Германии. Выбирая размер будущей визитки, можно также исходить из ее предназначения.

Задание.

Придумать название и разработать логотип компании по варианту, изобразить его в объеме в различных текстурах (камень, металл, дерево). С

ЛОГОТИПОМ создать визитку руководителя или представителя, фирменный конверт, бланк листа для корреспонденции, рекламное объявление и буклет.

Порядок выполнения работы

1 Рассмотрим пример гольф клуба «Лунка»

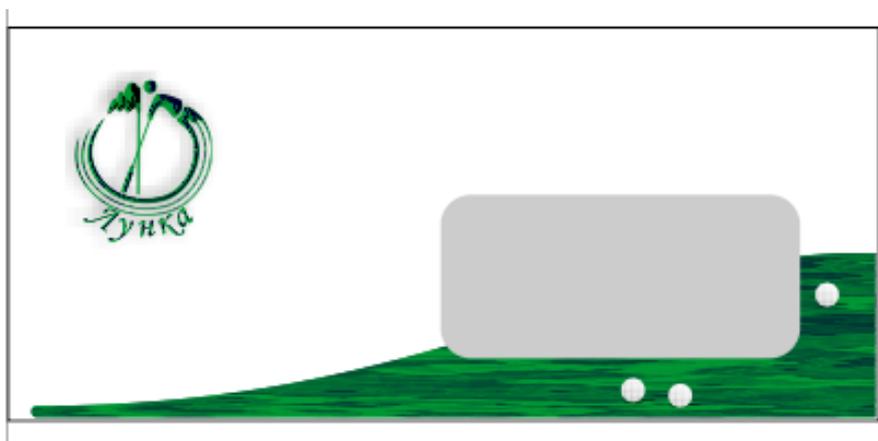
Логотип, текст, объем и текстура



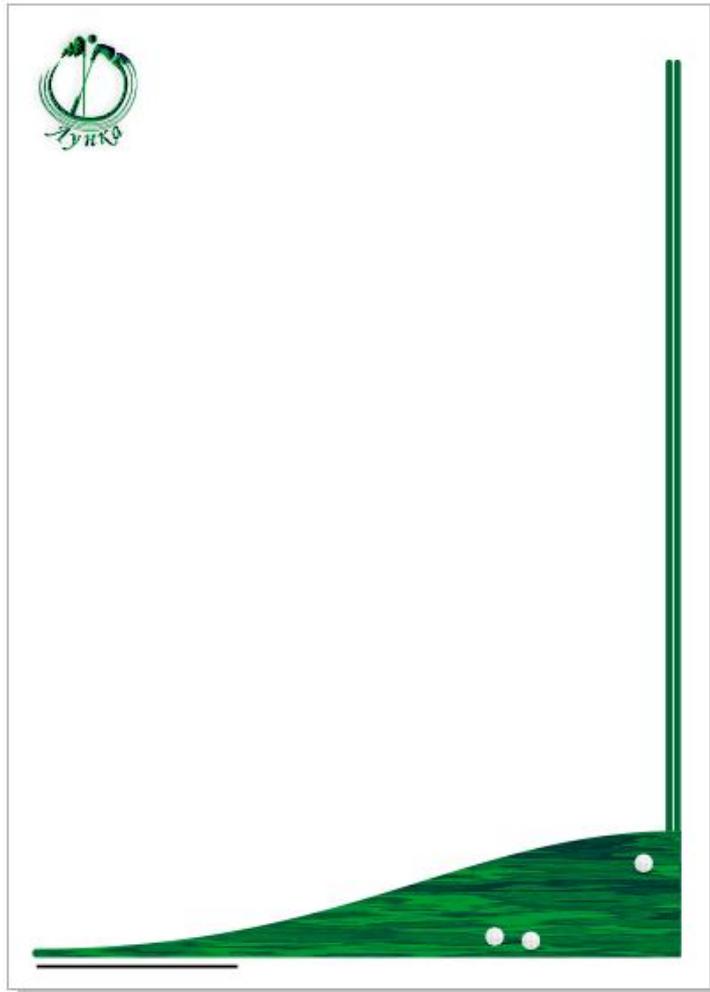
Визитка



Конверт



Фирменный бланк



Рекламный плакат



Рекламный буклет



2 Пример ювелирного магазина

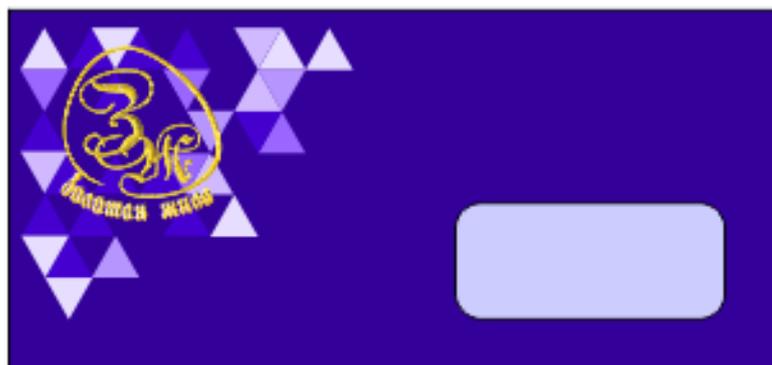
Логотип в объеме из различных материалов



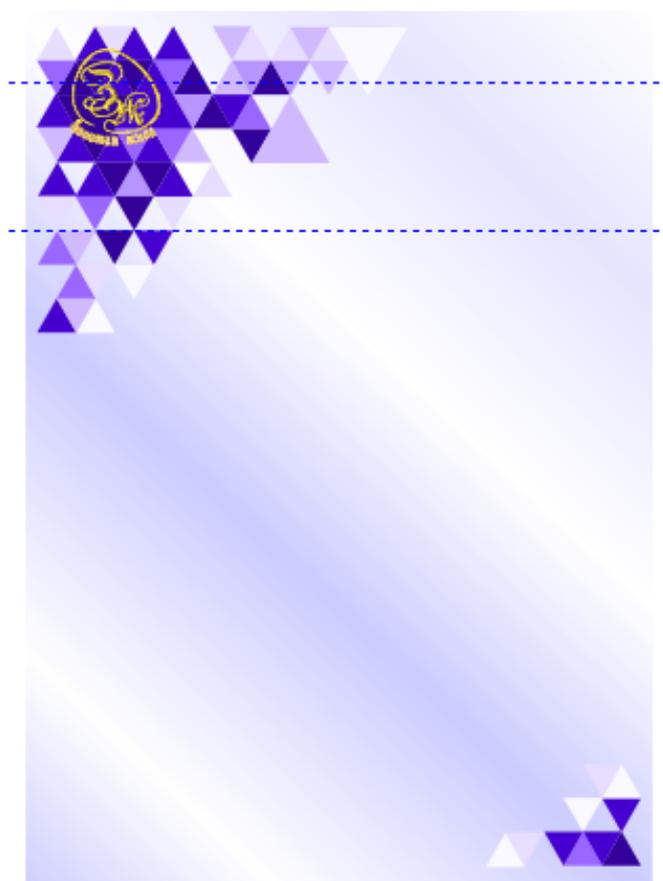
Визитка



Конверт



Фирменный бланк



Рекламный плакат

**ИЗЫСКАННЫЕ
ЮВЕЛИРНЫЕ ИЗДЕЛИЯ
НА ЛЮБОЙ ВКУС**

Изготовление украшений на заказ
с сертифицированными бриллиантами,
выбранными в нашем салоне

Ювелирный салон
Золотая жила

г.Росто-на-Дону, пр.Буденновский, 1/1, (8)863-200-00-00, www.zolotaya_gila.ru

Рекламный буклет

Ювелирный салон

г.Росто-на-Дону,
пр.Буденновский, 1/1,
(8)863-200-00-00,
www.zolotaya_gila.ru

**Открытие
ювелирного
салона**

**ИЗЫСКАННЫЕ
ЮВЕЛИРНЫЕ ИЗДЕЛИЯ
НА ЛЮБОЙ ВКУС**

Подарки гостям

Изготовление украшений на заказ
с сертифицированными бриллиантами,
выбранными в нашем салоне

**Скидки в честь
открытия**

Содержание отчета

5. Название работы.
6. Цель работы.
7. Перечень технических средств обучения
8. Порядок выполнения работы (файлы, созданные редактором CorelDraw, PR1-XXX, где XXX - фамилия студента).
9. Ответы на контрольные вопросы.
10. Вывод

Варианты к практической работе

- 1 Строительная компания
- 2 Магазин автозапчастей
- 3 Автомастерская
- 4 Мотоклуб
- 5 Магазин музыкальных инструментов
- 6 Рокклуб
- 7 Магазин торгового оборудования
- 8 Магазин подарков и сувениров
- 9 Фотомастерская
- 10 Часовая мастерская
- 11 Пекарня
- 12 Компьютерная мастерская
- 13 Киноклуб
- 14 Магазин стройматериалов
- 15 Газета
- 16 Ресторан
- 17 Театральная труппа
- 18 Спортивный магазин
- 19 Магазин медтехники
- 20 Мебельный салон
- 21 Компьютерная фирма
- 22 Магазин оборудования для ресторанов и кафе
- 23 Зоомагазин
- 24 Ветклиника

Контрольные вопросы

1. Что такое фирменный стиль и для чего применяется?
2. Функции фирменного стиля.
3. Элементы фирменного стиля.
4. Что такое товарный знак?
5. Функции товарного знака.
6. Что такое логотип?

7. Из каких частей состоит фирменный блок?
8. Требования к оформлению и содержанию визитной карты

Перечень литературы

1. Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
2. Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа ВНУ, 2009
3. Сергеев А.П., Куценко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop и CorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2007. – 544с.

Практическое занятие 6 Работа со слоями, использование фильтров Photoshop

Цель занятия: Получение практических навыков работы со слоями, фильтрами в растровом редакторе Photoshop.

Перечень технических средств обучения

1. Персональный компьютер
2. Microsoft Windows XP
3. Растровый редактор Adobe Photoshop

Теоретические сведения

Использование палитры слоев: в палитре Слои перечислены все слои изображения. Фоновый слой всегда находится в конце списка и называется Задний план. Миниатюра слева от имени слоя в уменьшенном виде отражает его содержимое. Для того чтобы сделать слой активным щелкните мышью на имени нужного слоя в палитре. Чтобы временно спрятать слой, щелкните мышью на значке Глаз напротив его миниатюры. Чтобы вновь сделать слой видимым, щелкните мышью еще раз. Если щелкнуть в палитре слоев между значком Глаз и миниатюрой слоя установится значок Связь. Если включить параметр. Сохранить прозрачность, то Инструменты рисования (карандаш, заливка, кисть, и др.) будут воздействовать только на непрозрачные участки слоя. Режим наложения определяет, каким образом пиксели активного слоя взаимодействуют с пикселями других слоев, расположенных под ним.

Добавить новый слой можно, выполнив команду Слой/Новый/ Слой из меню Слой, Щелкнув на кнопку Создания нового слоя в палитре Слои. Открыть список команд в палитре слоев и выбрать - Новый слой. Преобразование выделенной области в слой. Выделите в изображении нужную область. Чтобы скопировать выделенную область на новый слой, выберите команду Слой/Новый/ Копированием. Чтобы вырезать выделенную область и вклеить ее на новый слой, выберите команду Слой/Новый/Вырезанием.

Изменение порядка наложения слоев: чтобы переместить отдельный слой вверх или вниз можно использовать команду Слой/Монтаж/Самый верхний, Сдвинуть вперед, Сдвинуть назад или Самый нижний. Можно также перетащить слой в нужную позицию в палитре Слои.

Создание копии слоя, копирование и перемещение слоя в другой файл - в меню Слой/Дубликат слоя.

Удаление слоя: команда Слой/Удалить слой - удаляет активный слой..

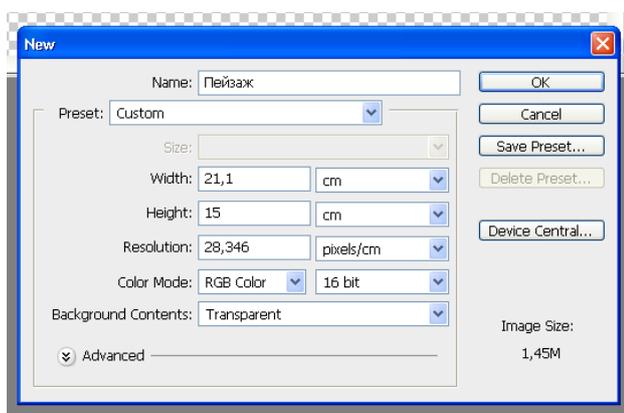
Фильтры в Photoshop позволяют исказить, изменить, утилизировать, модифицировать и т.п. ваши изображения. В Photoshop. входит очень большой набор фильтров. Чтобы их вызвать, вам нужно зайти в меню Filter, выбрать там группу фильтров, а затем выбрать сам фильтр. После выбора, фильтр применится к вашему рисунку или выделенному участку. У многих фильтров есть диалоги настроек. Часто можно производить настройку фильтра и одновременно наблюдать результат.

Применение фильтра: выделите фрагмент изображения, который необходимо изменить с помощью фильтра. Если выделение не установлено, то фильтр применяется ко всему слою. Выберите нужный фильтр. Если имя фильтра оканчивается многоточием, то при обращении к нему будет открываться диалоговое окно. При необходимости задайте параметры применения фильтра.

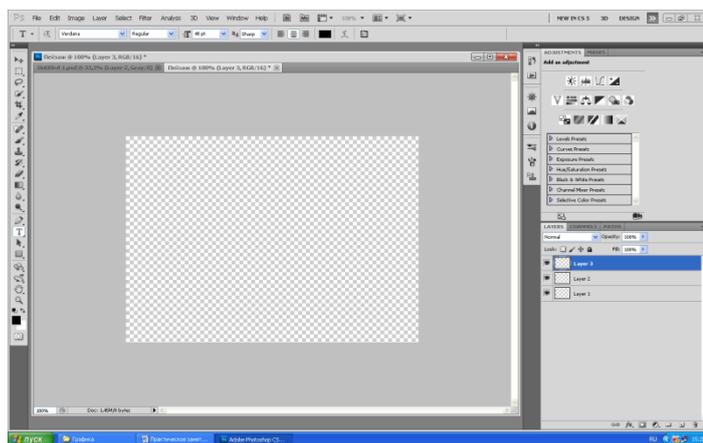
Задание. Создать изображение по варианту.

Порядок выполнения работы (примеры выполнения)

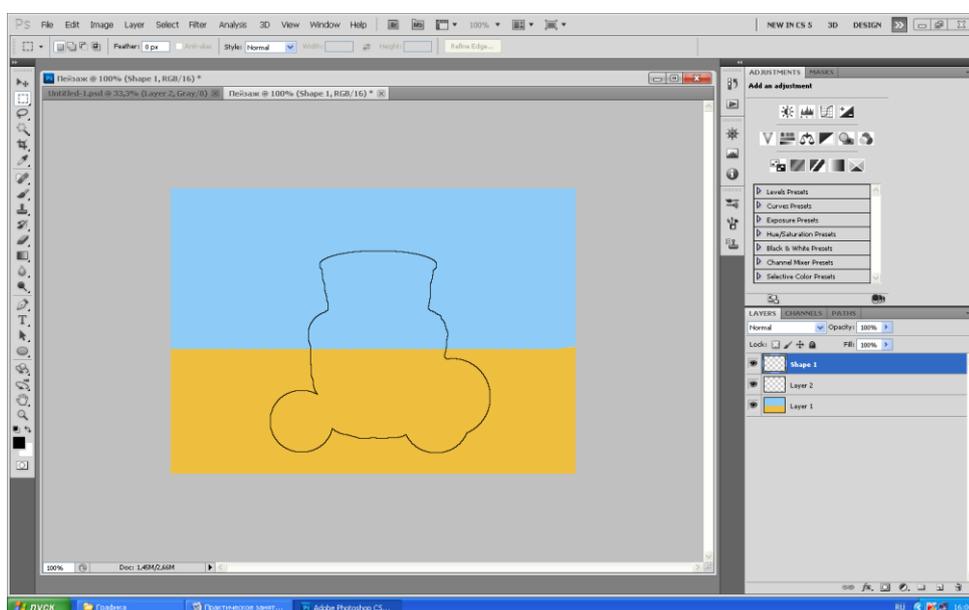
В меню Файл → Новый, в окне выбрать параметры изображения:



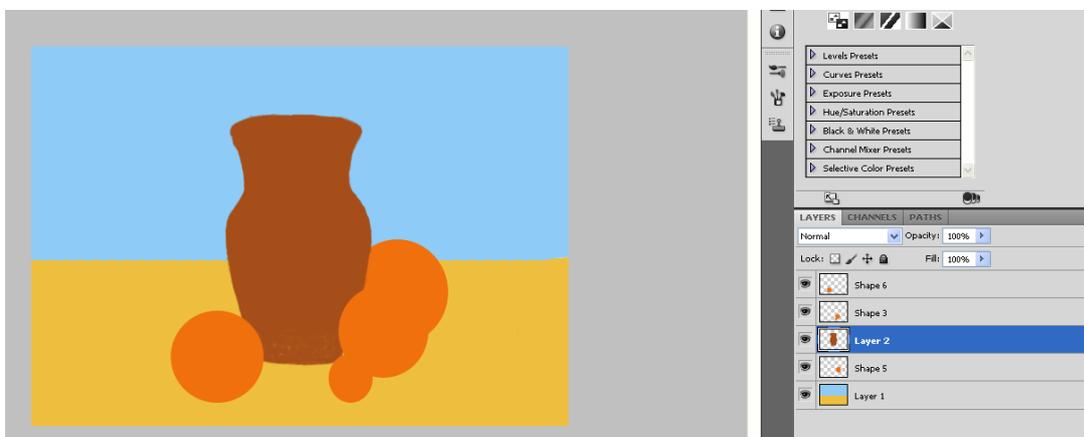
На панели слоя добавить два слоя, один для эскиза, второй для изображения. Начальный слой будет содержать фон



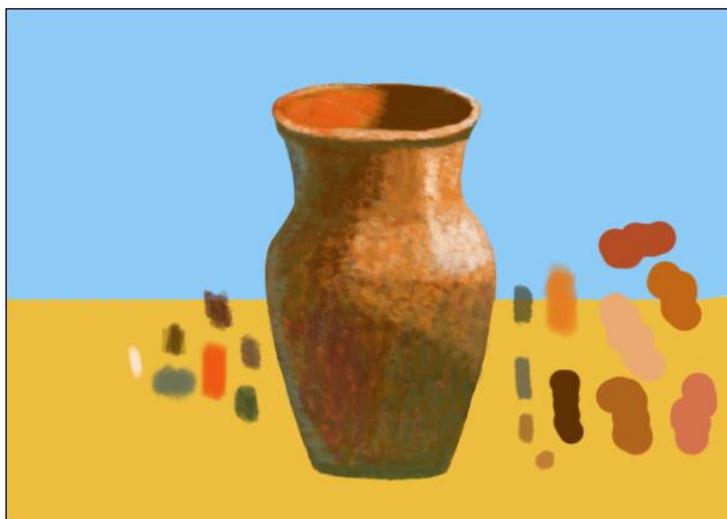
В верхнем слое сделать набросок с помощью карандаша или фигур.
1 Пример рисования натюрморта:



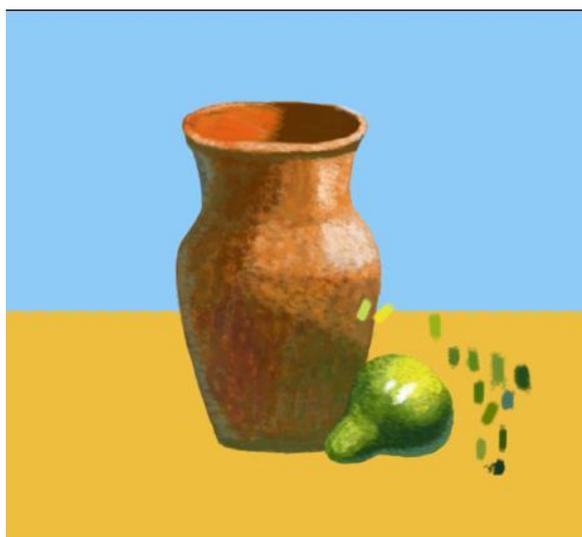
Далее начать создание изображения, причем для каждого элемента использовать отдельный слой.



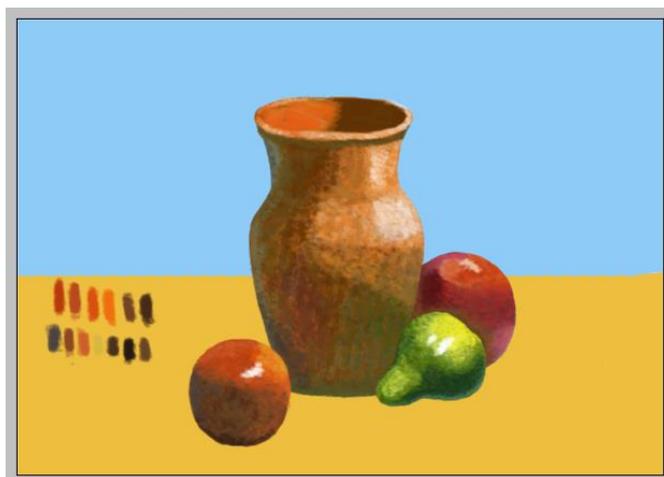
Постепенно прорисовывая каждый элемент изображения, наполнить рисунок деталями.



Для удобства создать свою палитру цветов в каждом слое:



После завершения работы над фрагментом удалять вспомогательную палитру:

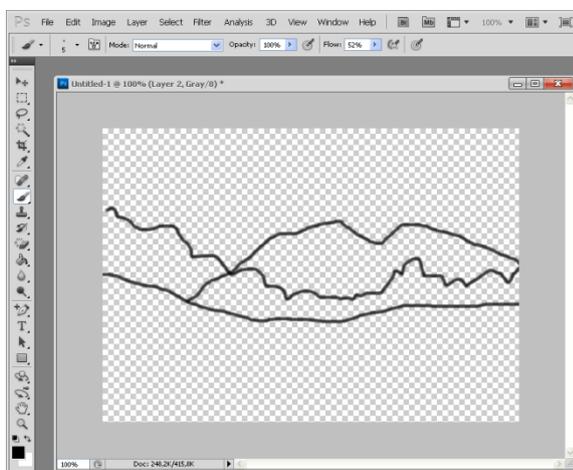


Когда работа закончена, все слои можно объединить:

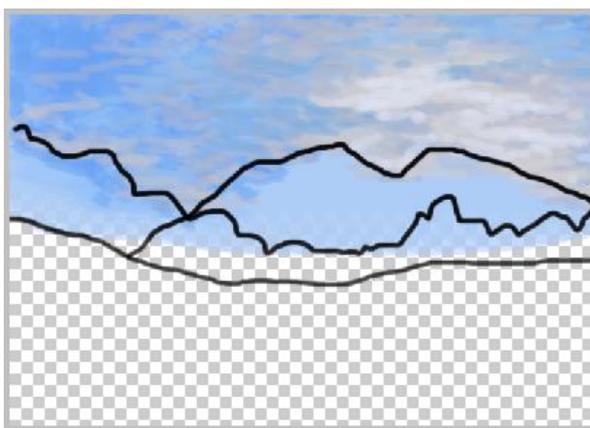


2 Пример горного пейзажа:

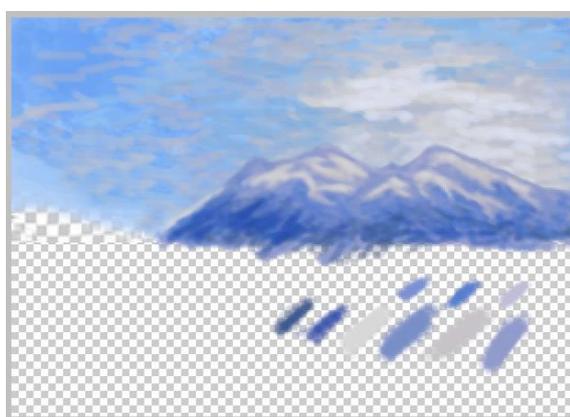
Набросок в верхнем слое:



Далее начать создание изображения желательно с заднего плана, каждый план на отдельном слое. В пейзажах это небо:



Далее переходим к следующему слою и следующему плану:



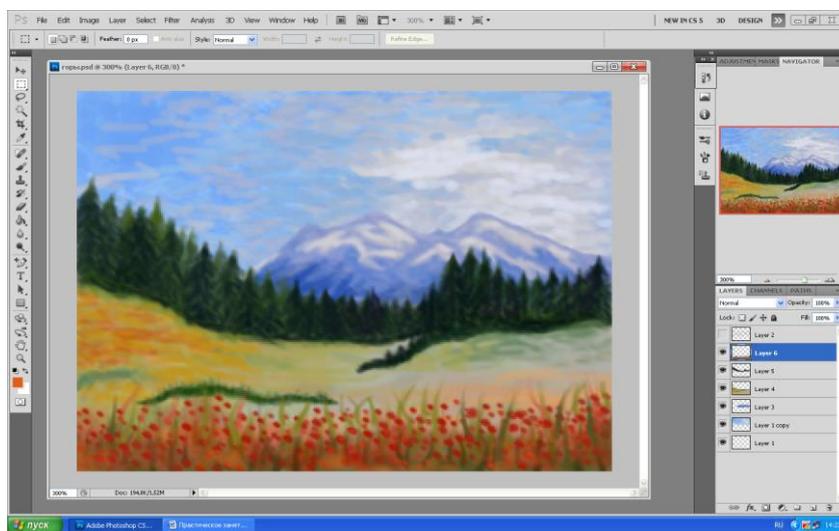
Продолжаем заполнять пейзаж, приближаясь с каждым слоем:



Добавим лес вдалеке:

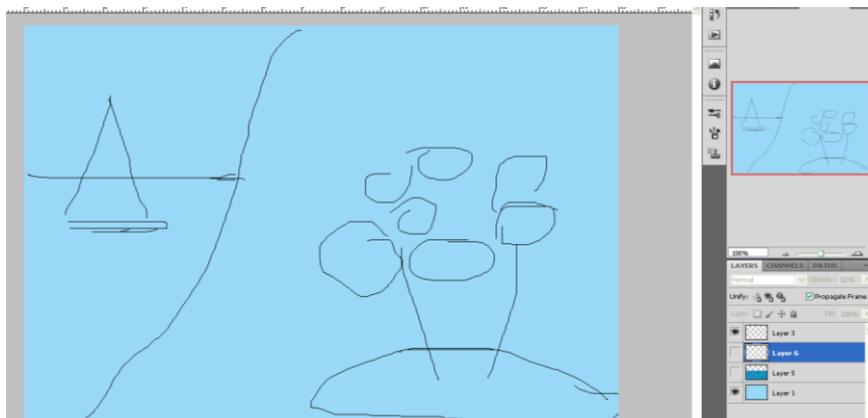


Осталось дополнить пейзаж передним планом:



Пример натюрморта с видом на море.

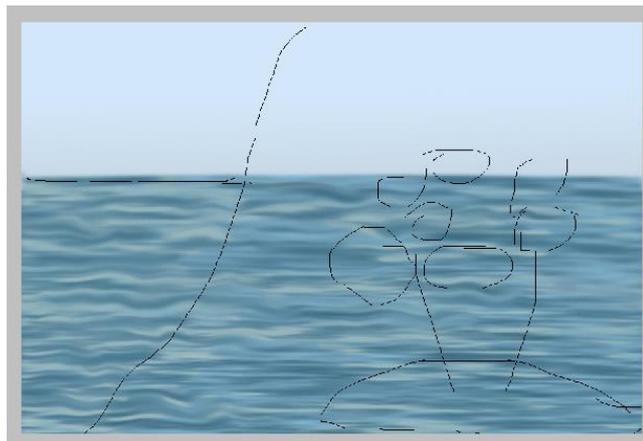
1 Начинаем работу с наброска в верхнем слое:



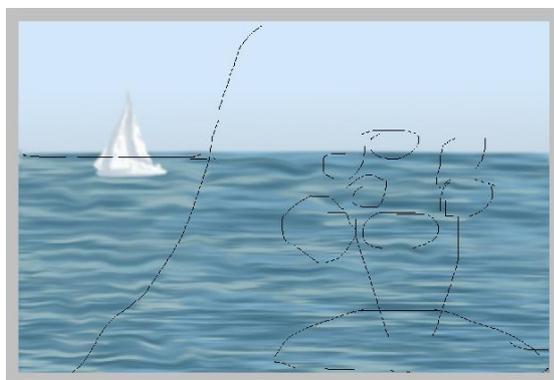
2 Создадим новый слой между задним планом и наброском. С помощью фильтра Render → clouds зальем лист, предварительно выбрав два оттенка

синего. Затем уменьшим изображение в слое по вертикали до тонкой полосы. Продублируем слой несколько раз, чтобы заполнить часть картины морской поверхностью, объединим слои, границы слоев смажем инструментом «Палец». Добавим размытие искажения зигзаг и размытие по Гауссу, так как море у нас на заднем плане.

Выделим самые светлые зоны моря с помощью выделения по цвету и скопируем в отдельный слой. Зальем из бледно желтым. Получим блики на море. Установим прозрачность слоя 50 %, после чего с помощью ластика уберем лишнее.



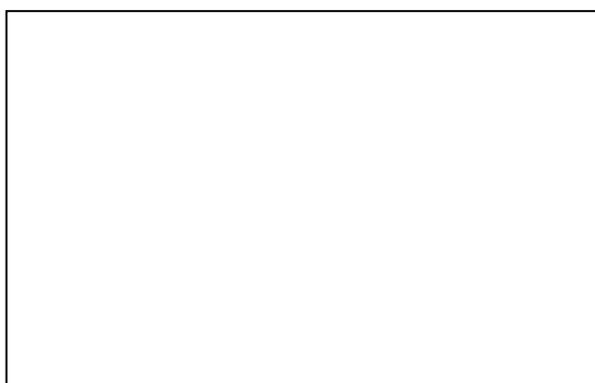
На заднем плане нарисуем лодку



Занавес, закрывающий пейзаж на заднем плане



Постепенно добавляем детали изображения, создавая их в отдельных слоях для возможности корректировки:





Содержание отчета

1. Название работы
2. Цель работы
3. Перечень технических средств обучения
4. Порядок выполнения работы
5. Файл, созданный редактором Photoshop PR6-XXX, где XXX - фамилия студента.
6. Ответы на контрольные вопросы
7. Вывод

Варианты к практической работе

- 1, 16 Морской закат.
- 2, 17 Ваза с цветами.
- 3, 18 стакан с карандашами.
- 4, 19 Тарелка с фруктами.
- 5, 20 Комнатное растение.
- 6, 21 Горный массив.
- 7, 22 Новогодняя елка.
- 8, 23 Иллюстрация к сказке
- 9, 24 Поздравительная открытка к 8 марта
- 10, 25 Валентинка
- 11, 26 Осенний пейзаж
- 12, 27 Зимний пейзаж
- 13, 28 Поздравительная открытка ко Дню рождения
- 14, 29 Подводный пейзаж

Контрольные вопросы

1. Как создать новый слой в Photoshop?
2. Назовите все способы копирования слоя в Photoshop.
3. Как сделать невидимым слой в Photoshop?
4. Параметры инструмента Кисть
5. Виды фильтров в Photoshop.
6. Как удалить слой в Photoshop.
7. Перечислите используемые в лабораторной работе фильтры Photoshop.

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа BHV, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop иCorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2009. – 544с.

Практическое занятие 7 Применение эффектов к тексту

Цель занятия: Получение практических навыков работы с различными инструментами и эффектами при работе с текстом в растровом редакторе Photoshop.

Перечень технических средств обучения

1. Персональный компьютер
2. Microsoft Windows
3. Adobe Photoshop

Теоретические сведения

Lasso(лассо) - [L] - позволяет произвести выделение участка произвольной формы. Выделение производится путем перетаскивания курсора при нажатой левой кнопке мыши. Нажатие клавиши ALT в момент перетаскивания включает инструмент polygonallasso. В момент отпускания клавиши ALT выделенный контур замыкается.

На палитре настроек доступны:

- кнопки выбора различных видов пересечений двух выделений. Они дублируют комбинации клавиш SHIFT и ALT, описанные в инструменте rectangularmarquee

- поле Feather, в котором задается значение в пикселях, на которое будут размыты края выделенной области

- опция Anti-Aliased включает режим сглаживания краёв выделено области **Pen**(перо) - [P] - позволяет вычерчивать пути. Этим инструментом расставляются опорные точки, Adobe Photoshop которые автоматически соединяет сегментами.

Инструменты перо и инструменты рисования фигур могут быть использованы как для создания путей, так и для создания фигур. Переключение между этими режимами производится на палитре настроек. В режиме рисования фигур создается новый слой на котором будет нарисована фигура. Эту фигуру Adobe Photoshop автоматически заливает цветом фона. В любой момент можно сменить цвет заливки на другой цвет, градиент или узор. Второй режим - это режим создания рабочего пути. Рабочий путь - это путь который никак не виден на изображении, но его можно сохранить и использовать в дальнейшем, в качестве фигуры или обтравочного пути.

На палитре настроек в режиме рисования фигур доступны:

- выпадающее меню выбора стиля слоя (Layer Style);
- изменение способа смешивания (Mode) заливки фигуры с изображением;

- изменение прозрачности (Opacity) заливки фигуры;
- включение режима автоматического добавления/удаления точек (AutoAdd/Delete). Когда этот режим включен, щелчок мышью на сегменте добавляет новую точку, а щелчок мышью на точке удаляет её.

Включение режима тянущейся ленты (RudderBand) позволяет видеть на экране текущий, не законченный сегмент. После того как была поставлена точка, фотопшоп начинает отображать на экране сегмент, ведя его за курсором мыши. Сегмент становится постоянным после щелчка мыши. Использование палитры слои: в палитре Слои перечислены все слои изображения. Фоновый слой всегда находится в конце списка и называется Задний план. Миниатюра слева от имени слоя в уменьшенном виде отражает его содержимое. Для того чтобы сделать слой активным щелкните мышью на имени нужного слоя в палитре. Чтобы временно спрятать слой, щелкните мышью на значке Глаз напротив его миниатюры. Чтобы вновь сделать слой видимым, щелкните мышью еще раз. Если щелкнуть в палитре слои между значком Глаз и миниатюрой слоя установится значок Связь. Если включить параметр. Сохранить прозрачность, то Инструменты рисования (карандаш, заливка, кисть, и др.) будут воздействовать только на непрозрачные участки слоя. Режим наложения определяет, каким образом пиксели активного слоя взаимодействуют с пикселями других слоев, расположенных под ним.

Добавить новый слой можно, выполнив команду Слой/Новый/ Слой из меню Слой, Щелкнув на кнопку Создания нового слоя в палитре Слои. Открыть список команд в палитре слои и выбрать - Новый слой. Преобразование выделенной области в слой Выделите в изображении нужную область. Чтобы скопировать выделенную область на новый слой, выберите команду Слой/Новый/ Копированием. Чтобы вырезать выделенную область и вклеить ее на новый слой, выберите команду Слой/Новый/Вырезанием.

Изменение порядка наложения слоев: чтобы переместить отдельный слой вверх или вниз можно использовать команду Слой/Монтаж/Самый верхний, Сдвинуть вперед, Сдвинуть назад или Самый нижний. Можно также перетащить слой в нужную позицию в палитре Слои.

Создание копии слоя, копирование и перемещение слоя в другой файл - в меню Слой/Дубликат слоя.

Удаление слоя: команда Слой/Удалить слой - удаляет активный слой.

Фильтры в Photoshop позволяют исказить, изменять, утилизировать, модифицировать и т.п. ваши изображения. В Photoshop. входит очень большой набор фильтров. Чтобы их вызвать, вам нужно зайти в меню Filter, выбрать там группу фильтров, а затем выбрать сам фильтр. После выбора, фильтр применится к вашему рисунку или выделенному участку. У многих фильтров есть диалоги настроек. Часто можно производить настройку фильтра и одновременно наблюдать результат.

Применение фильтра: выделите фрагмент изображения, который необходимо изменить с помощью фильтра. Если выделение не установлено, то фильтр применяется ко всему слою. Выберите нужный фильтр. Если имя

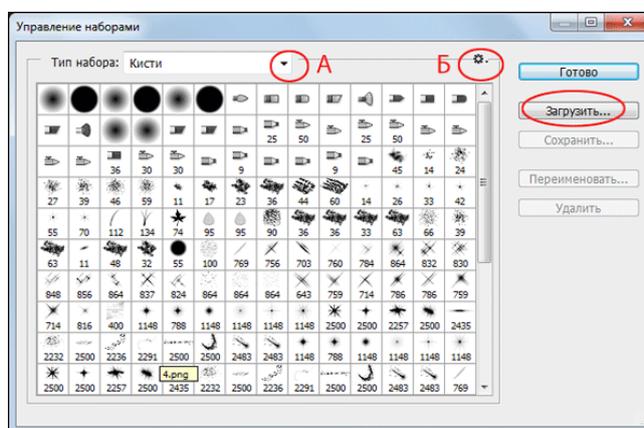
фильтра оканчивается многоточием, то при обращении к нему будет открываться диалоговое окно. При необходимости задайте параметры применения фильтра.

Наложение текстуры на шрифт

- 1) Создать текстовый слой.
- 2) Выше него создать слой с текстурой.
- 3) Зажать клавишу **Alt** и, не отпуская ее, кликнуть между верхним и средним слоем в палитре слоев. Будет создана маска, и текстура будет наложена на текст.

Как установить в Photoshop новую текстуру (узор)

Далее, откройте программу Photoshop CS6 и перейдите в главном меню в верхней части экрана во вкладку **Редактирование – Наборы – Управление наборами (Edit - Preset Manager)**. Появится вот такое окошко:



Кнопка под буквой **A** (в виде маленькой черной стрелки) позволяет Вам выбрать вид дополнения, который вы хотите установить - **кисти, текстуры, фигуры, стили** и т.д.

Кнопка под буквой **B** показывает разновидности дополнения.

Кликаем по маленькой черной стрелке и из появившегося списка, путем нажатия левой кнопки мышки, выбираем вид дополнения - **Узоры (Patterns)**:

Далее, нажимаем кнопку **Загрузить (Load)**.

Появляется новое окошко. Здесь Вы указываете адрес скаченного файла с текстурами. Этот файл находится у вас на рабочем столе или помещен в специальную папку для скаченных дополнений.

Снова нажимаем **Загрузить (Load)**.

Теперь, в диалоговом окне «Управление наборами» вы сможете увидеть в конце набора текстур новые, только что загруженные нами текстуры:

***Примечание:** если текстур много, опустите полосу прокрутки вниз, и в конце списка будут видны новые текстуры*

Вот и все, программа Photoshop скопировала указанный файл с текстурами в свой набор.

Файл текстуры имеет расширение PAT. Для преобразования любого изображения в текстуру откройте изображение формата JPG или создайте свое в фотошоп и пройдите в меню Редактирование - Определить узор. Дайте название узору и нажмите ок. Теперь он будет в узорах.

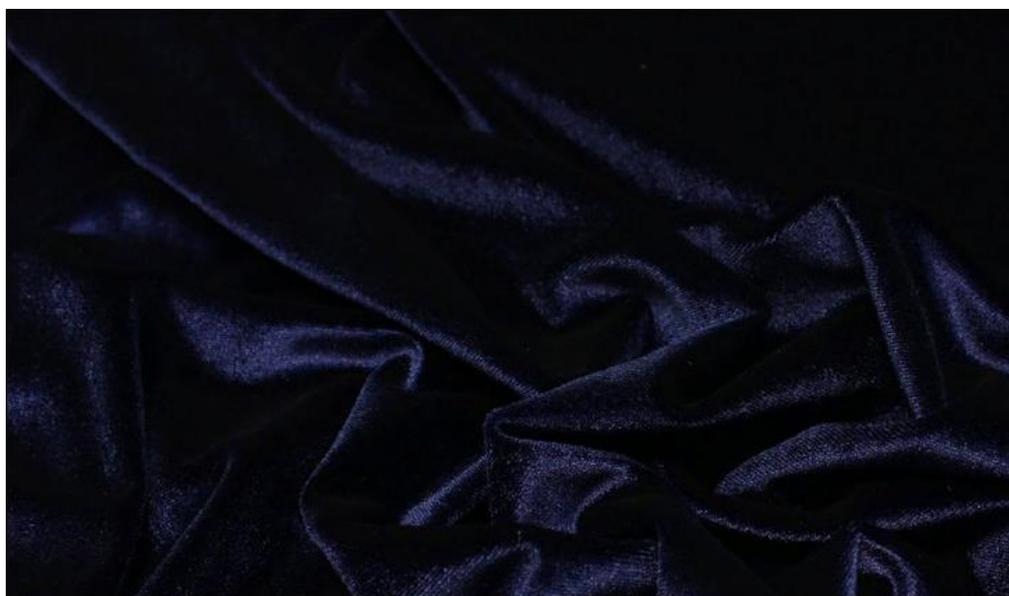
Задание

Создать текст в теме варианта. А также к тексту применить эффекты согласно варианту.

Порядок выполнения работы

Пример 1 Текст золотой.

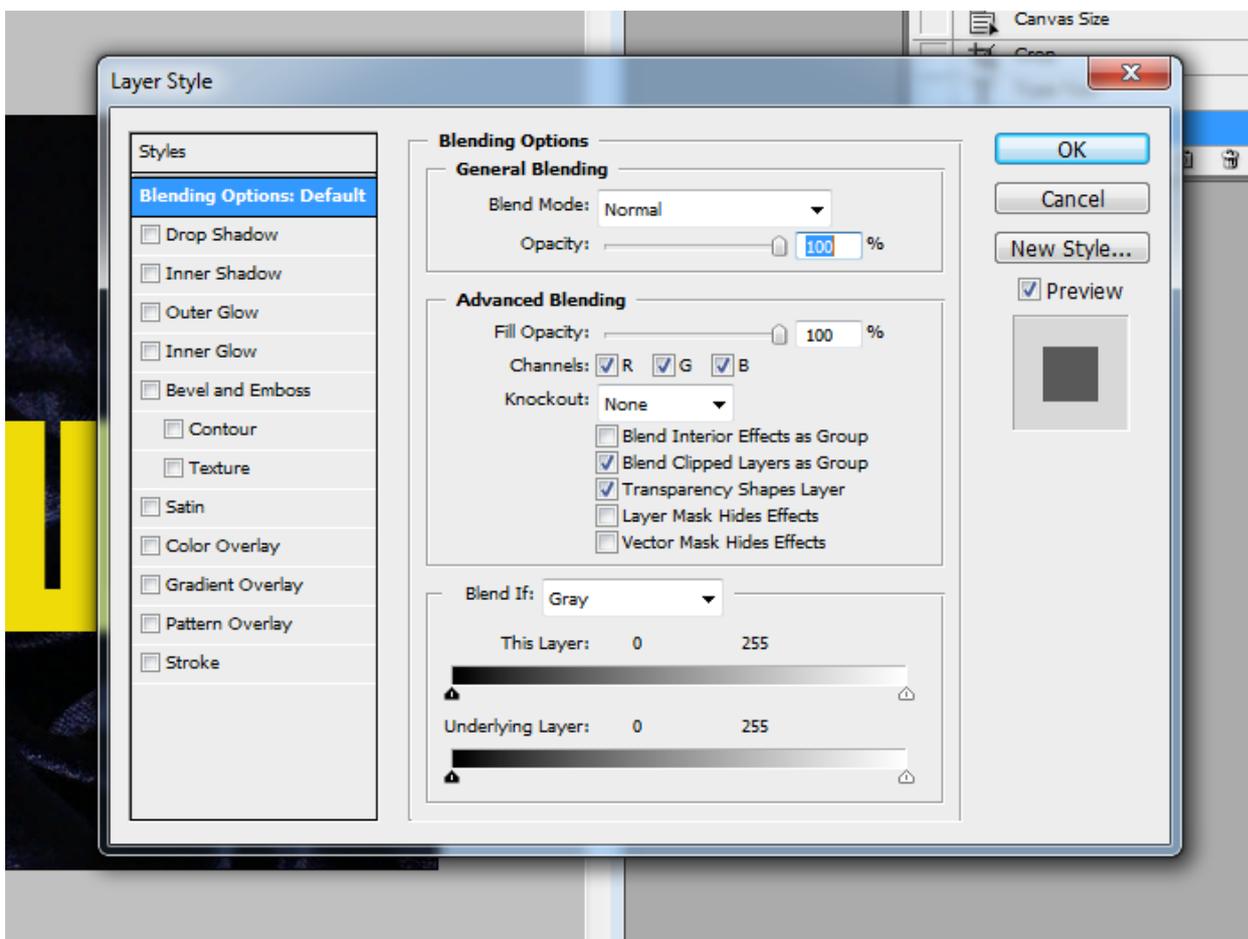
Создайте новый документ. Найдите текстуру ткани, например, темного бархата:



Добавьте текст:



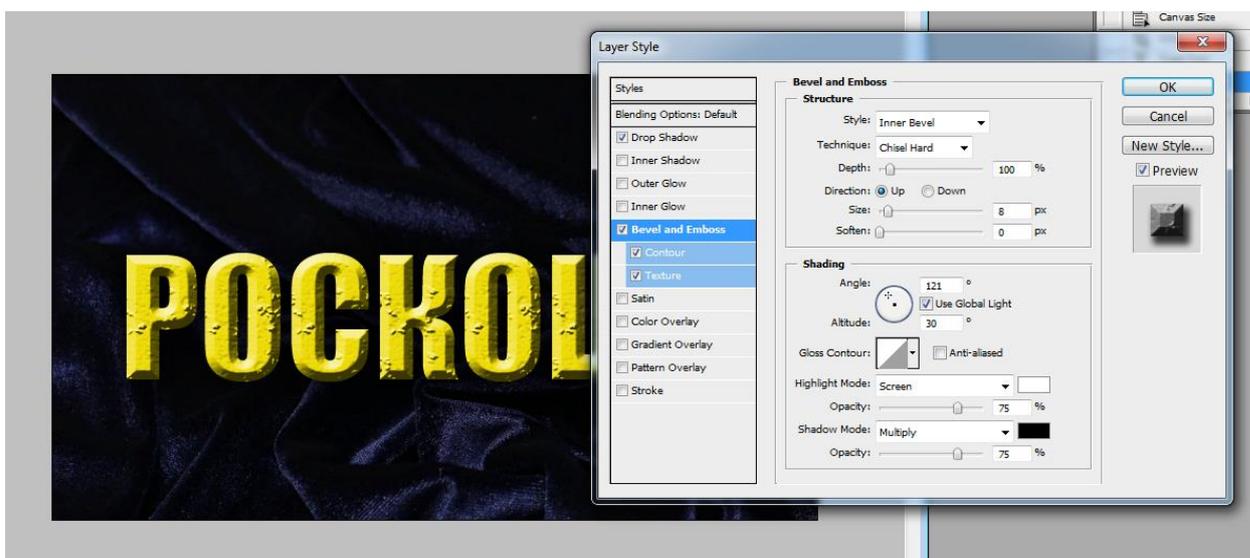
Чтоб надпись была объемной, к слою добавьте эффекты с помощью меню Слой → Стиль слоя → Параметры стиля. Появится окно:



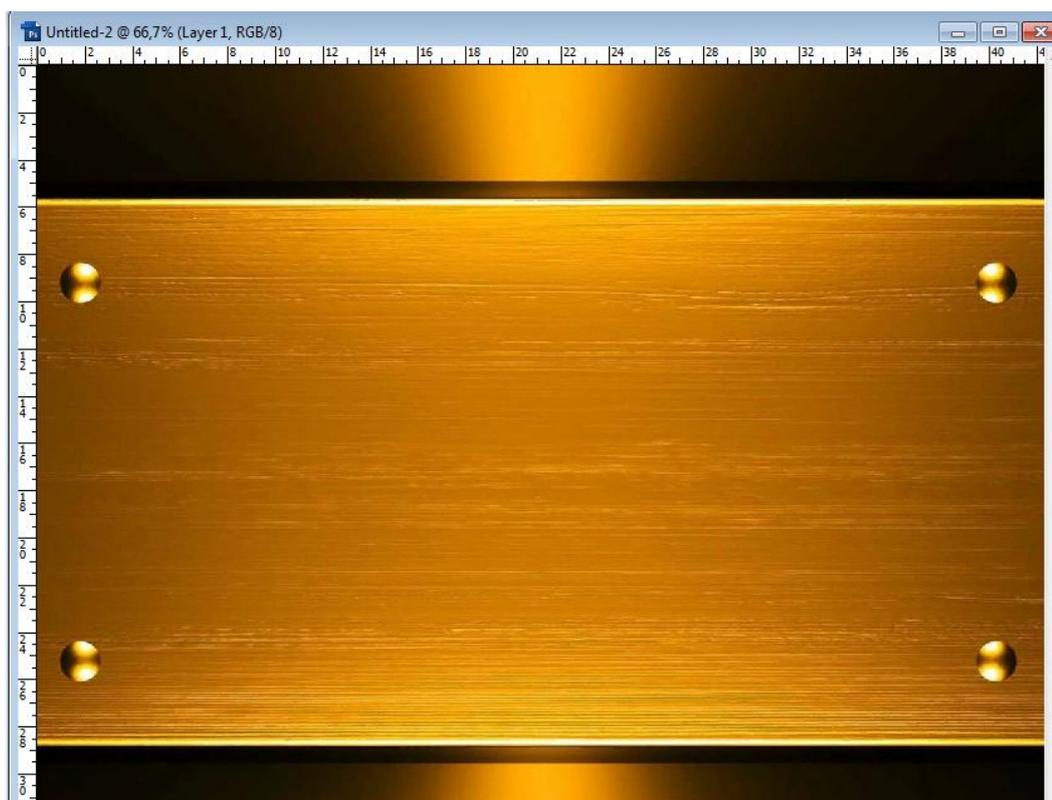
Здесь внутренняя и внешняя тень, внутренне и внешнее свечение, тиснение, придающее объем, наложение цвета, градиента, текстуры и др. Каждый параметр стиля можно регулировать.

Попробуем придать буквам вид золотых слитков. Начнем с внешней тени, которая придаст надписи объем. Затем выберем тиснение, в нем жесткие

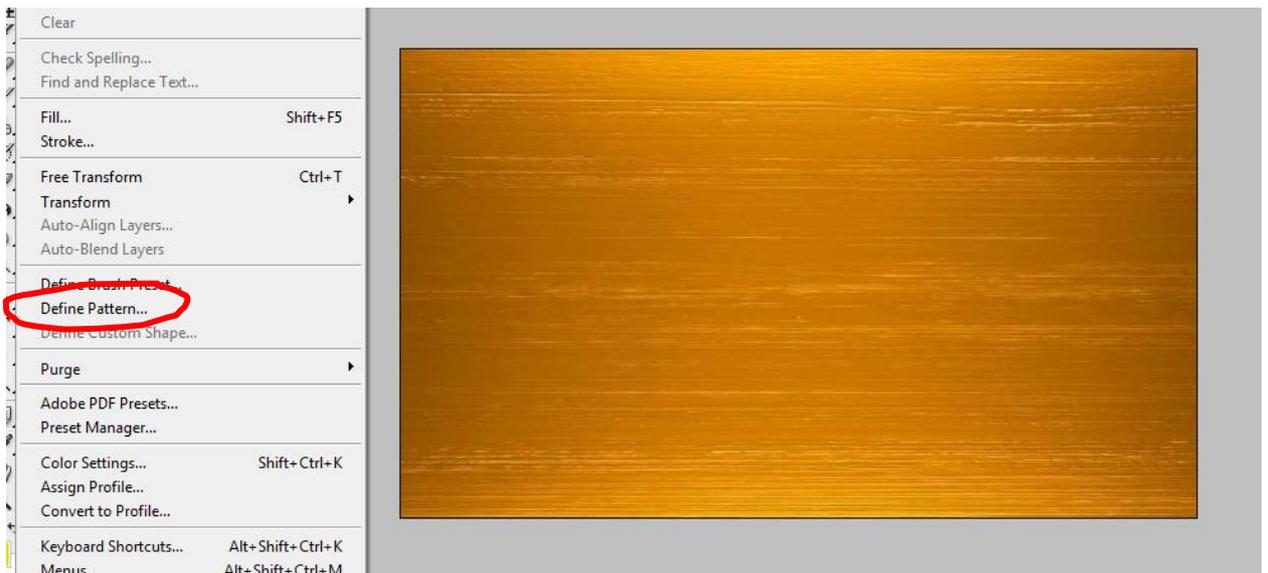
границы, с помощью бегунковотрегулируем скос наших слитков, текстура в тиснении придаст эффект старости золота:



Теперь наложим на изображение текстуру золота, для этого найдем в интернете изображение золота и откроем в фотопше:



Отрежем лишнее, нам не нужны заклепки, затем в меню Редактирование выберем Преобразовать в узор:



Вернемся к нашим слиткам, выберем наложение текстуры и в списке текстур найдем нашу новую, только что созданную, текстуру:



Все равно, еще не золото, потому что не блестит, добавим свечение внутренне и внешнее, поэкспериментировав с настройками, получим:

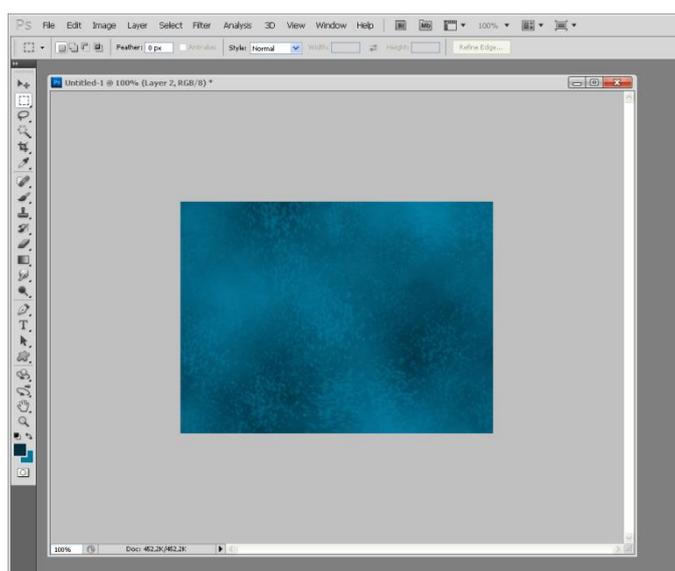


Таким образом, можно придавать тексту почти любой вид, иногда добавляя соответствующие детали надписи.

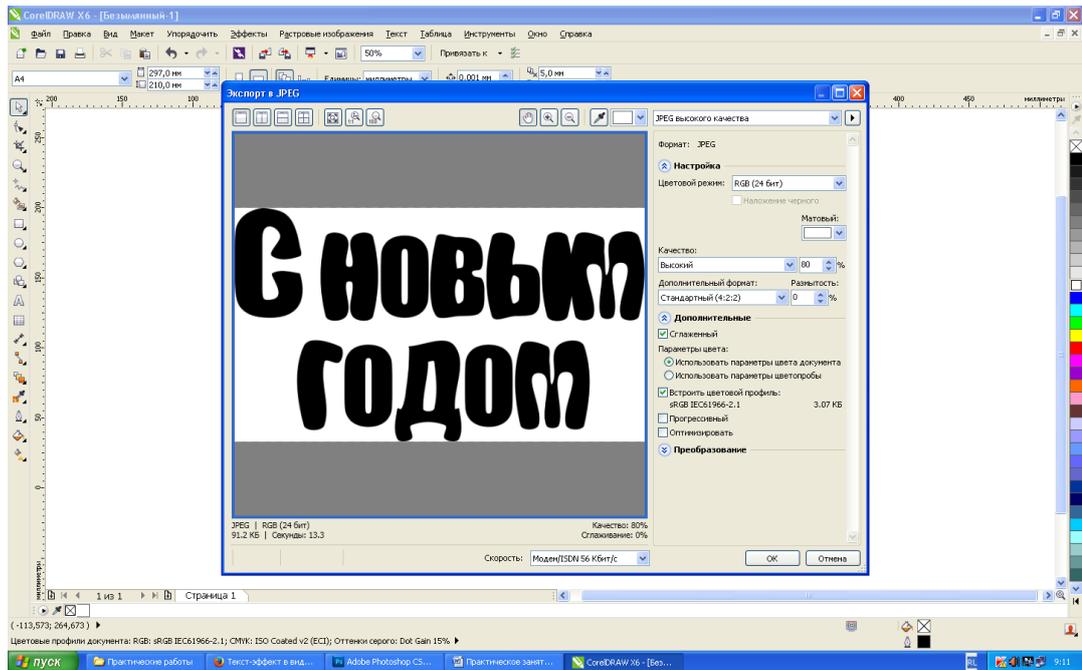


Пример 2 Текст в виде снежного шара.

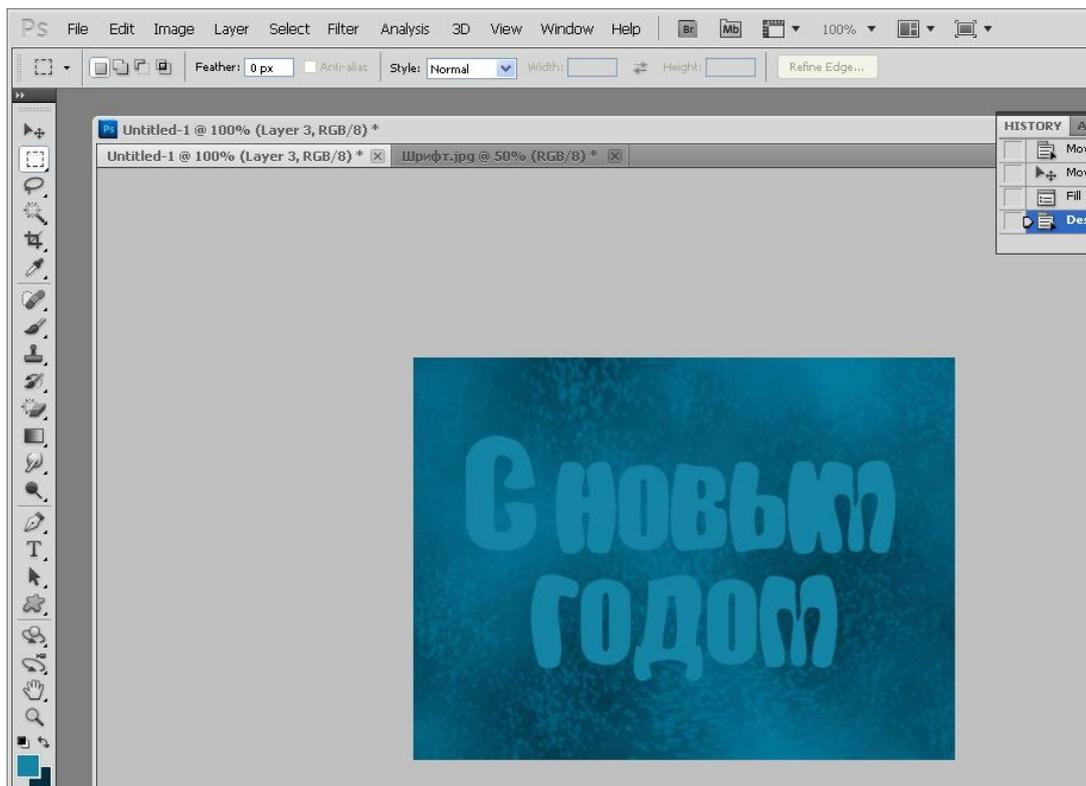
Создайте новый документ. Создайте текстуру льда, для чего установите цвет переднего плана - #037799, а заднего - #022f3f. Затем выберите в меню Filter → Render → Clouds. Затем с помощью кисти Sampled Tip цветом переднего плана добавьте рябь:



Далее напишите желаемый текст, используя объемный шрифт. Или создайте подходящий шрифт в Corel Draw и экспортируйте в JPG.

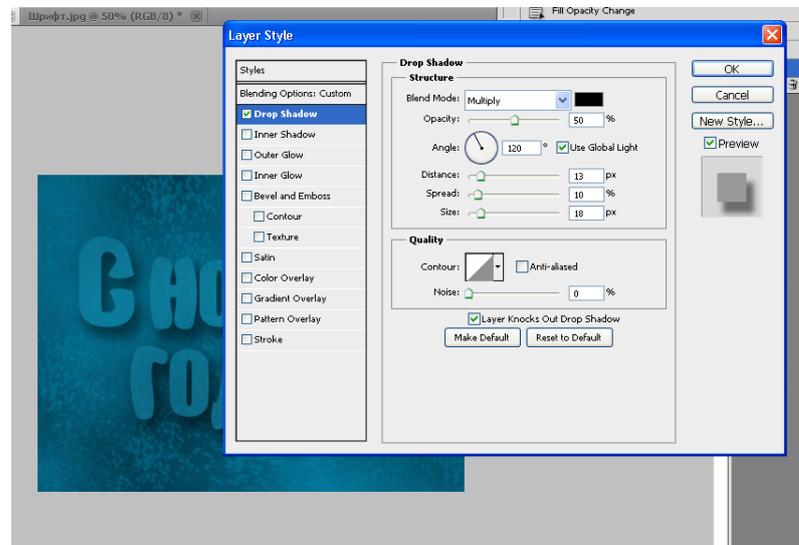


Затем откройте файл шрифта в фотошоп, скопируйте, вставьте в текущий файл. Он установится в отдельном слое. Удалите фон слоя, установите цвет #1585a5.

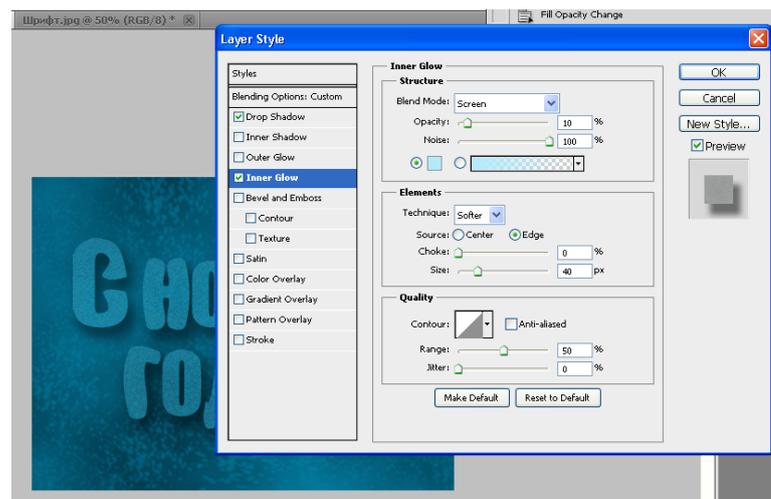


Слой с текстом должен располагаться над слоем с текстурой. Уменьшите значение параметра Fill для текстового слоя до 50%. Продублируйте слой с текстом, поместите копию текстового слоя над оригинальным слоем и уменьшите значение параметра Fill до 0%.

На панели слоев кликните дважды по оригинальному слою с текстом, чтобы применить к нему следующие стили слоя (Layer Styles):
Drop Shadow:

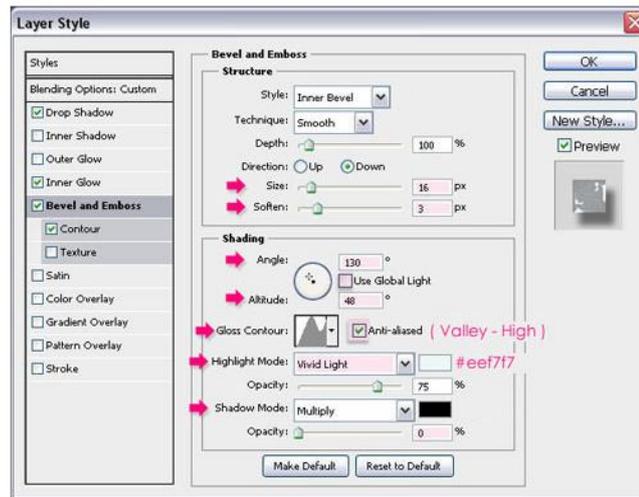


Inner Glow:



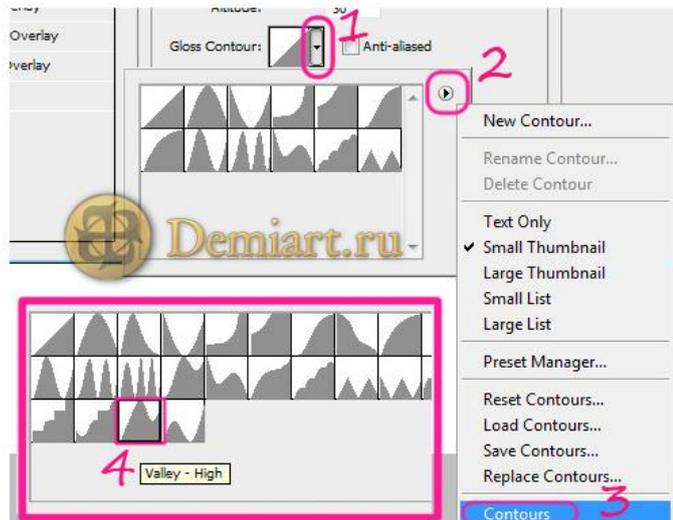
цвет - #b2ebfc

Bevel and Emboss:

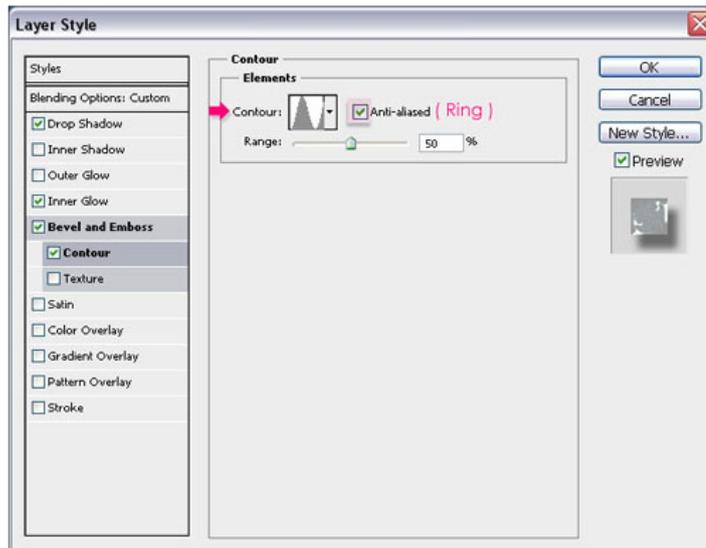


цвет «Highlight Mode» - #eef7f7

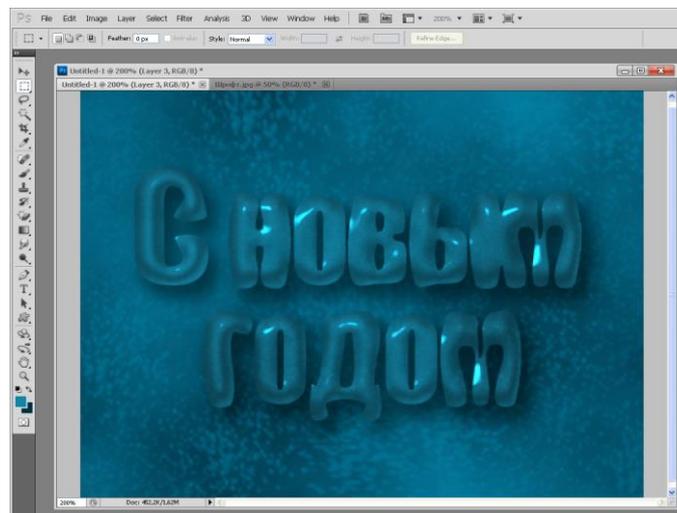
Загрузить нужный контур можно следующим образом:



Contour:

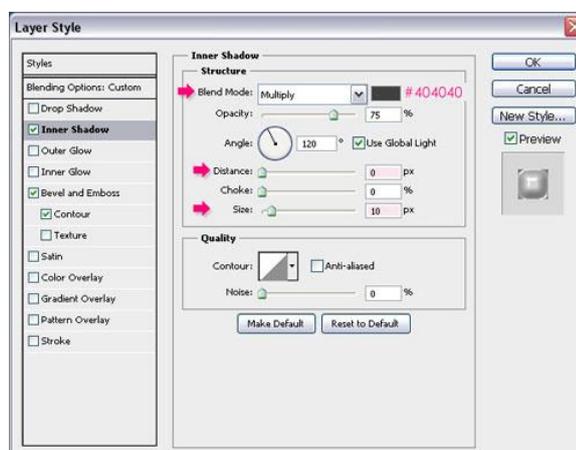


Вот, что у вас должно получиться:

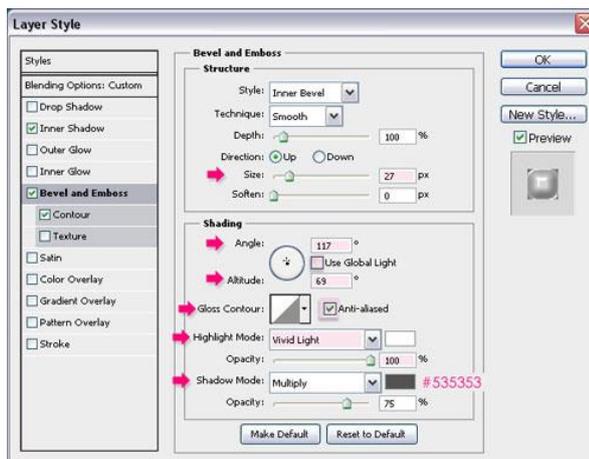


Теперь кликните дважды по копии текстового слоя и примените к ней следующие стили слоя:

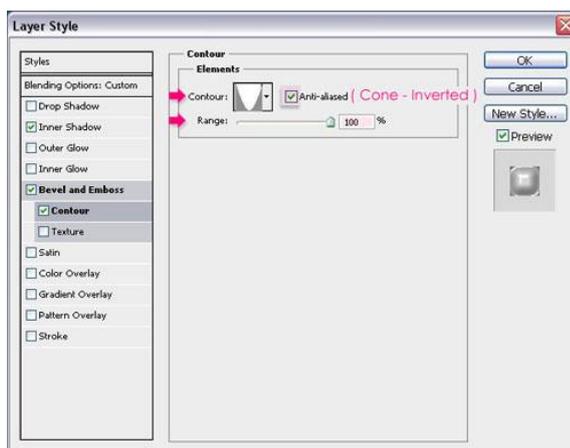
Inner Shadow:



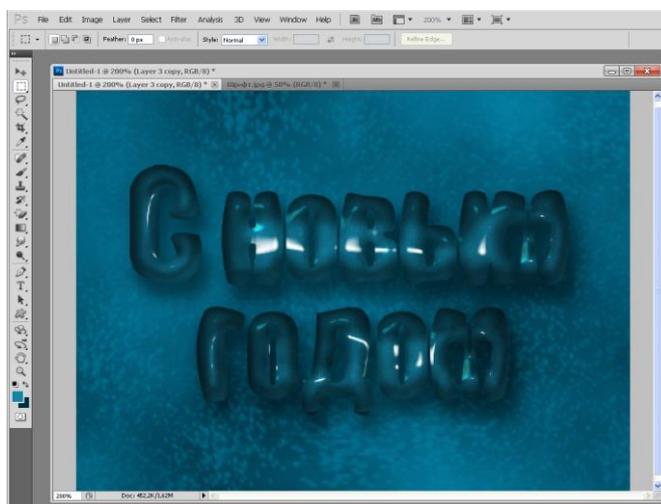
цвет - #404040
Bevel and Emboss:



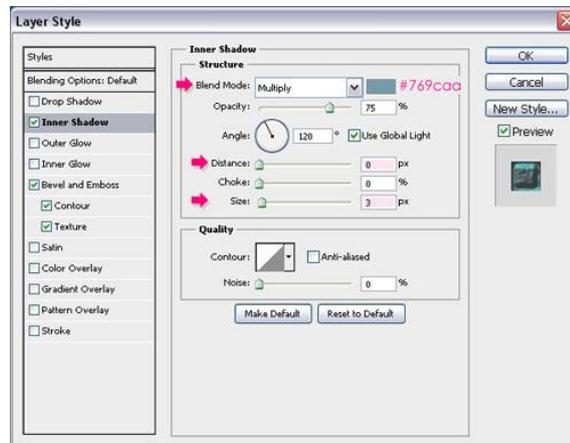
цвет «Shadow Mode» - #535353
Contour:



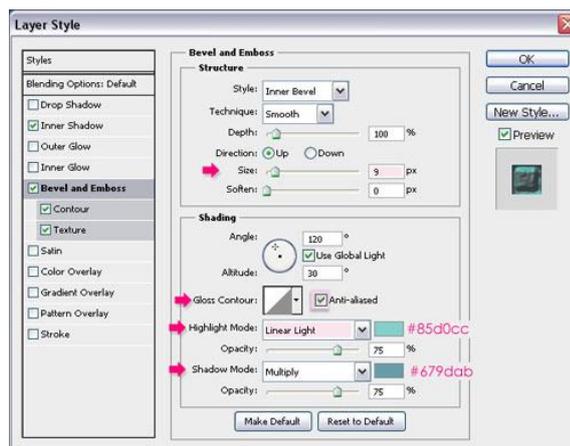
Результат:



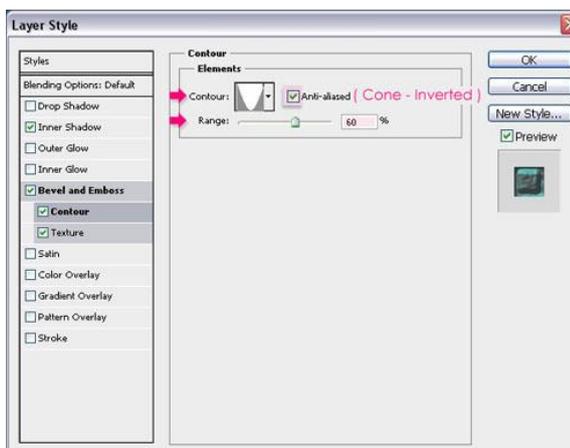
Создайте новый слой, поместите его между копией и оригинальным текстовым слоем на панели слоев, применить к нему вот такие стили слоя:
Inner Shadow:



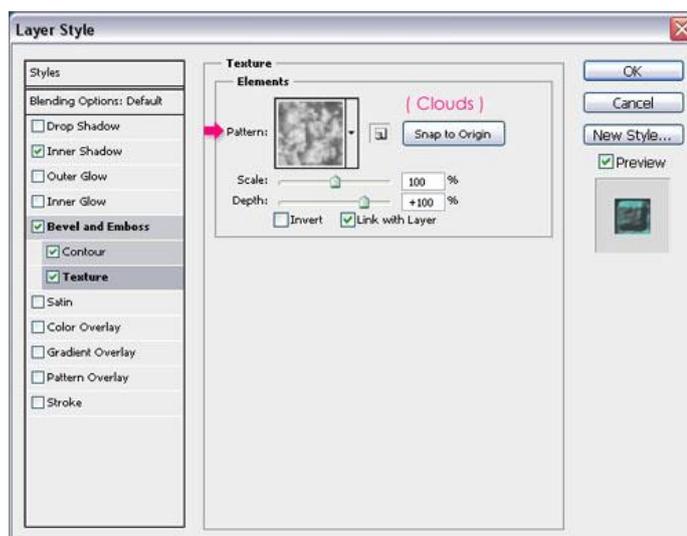
цвет - #769c0a
Bevel and Emboss:



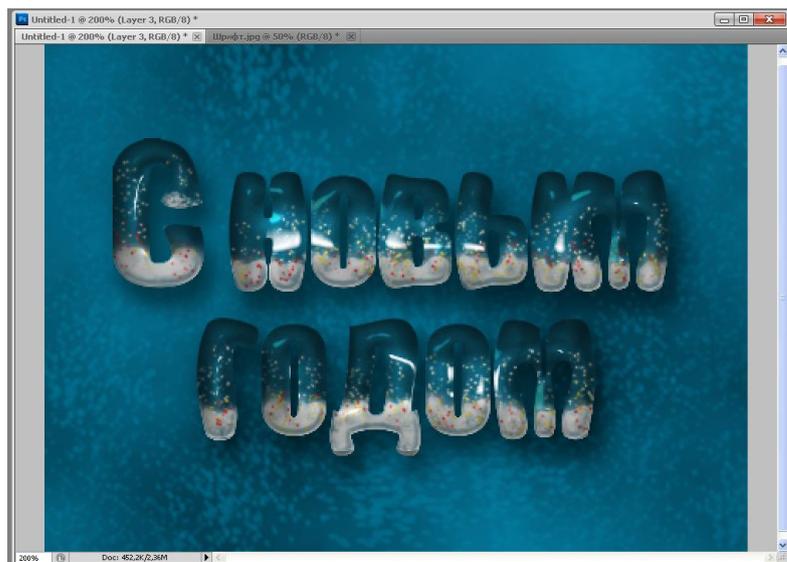
цвет «Highlight Mode» - #85d0cc
цвет «Shadow Mode» - #679dab
Contour:



Texture:

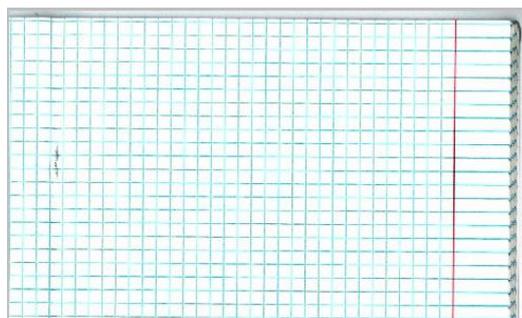


При помощи кисти, не сбрасывая выделения, в созданном слое нарисуйте снег в нижней части букв.



Пример 3. Текст карандашом.

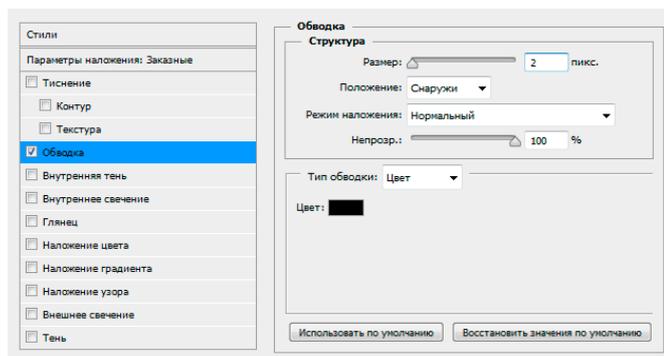
Для текстового эффекта лучше всего подойдёт текстура бумаги, например, тетрадного листа с полями (фрагмент обрезан по вертикали):



Пишем текст. Шрифт Cambria bold или Impact темно-серого цвета, обычно, он предустановлен в Photoshop, высота букв зависит от размера документа.



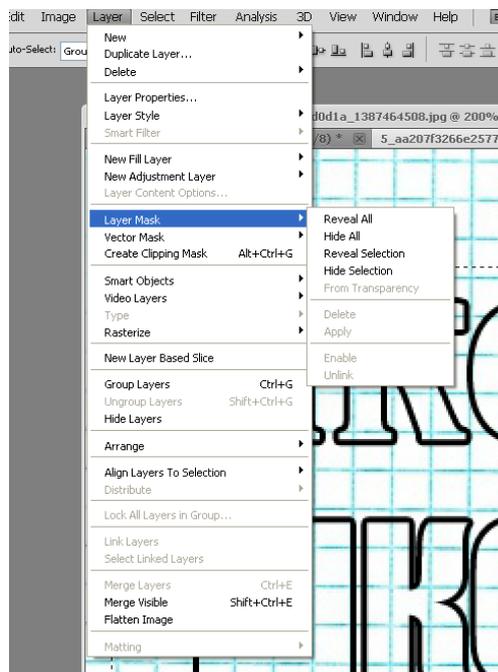
Дублируем этот слой, растеризуем, уменьшаем заливку слоя (Fill) до 0% и добавим к слою стиль (Stroke) толщиной 2 px (если текст крупный, то можно 3 px), черного цвета и положением "снаружи" (Outline):



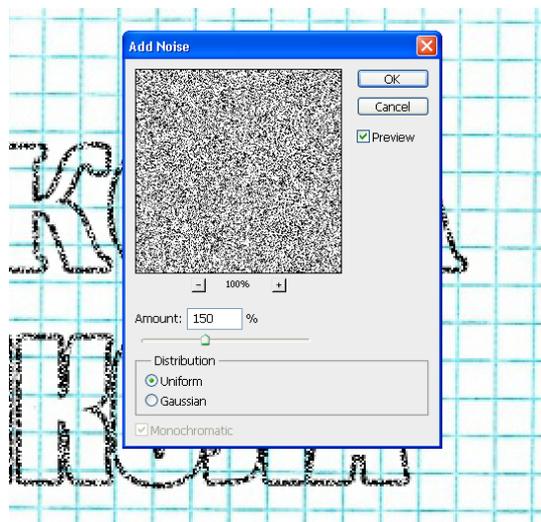
Если теперь отключить видимость слоя с текстом, то документ будет выглядеть так:



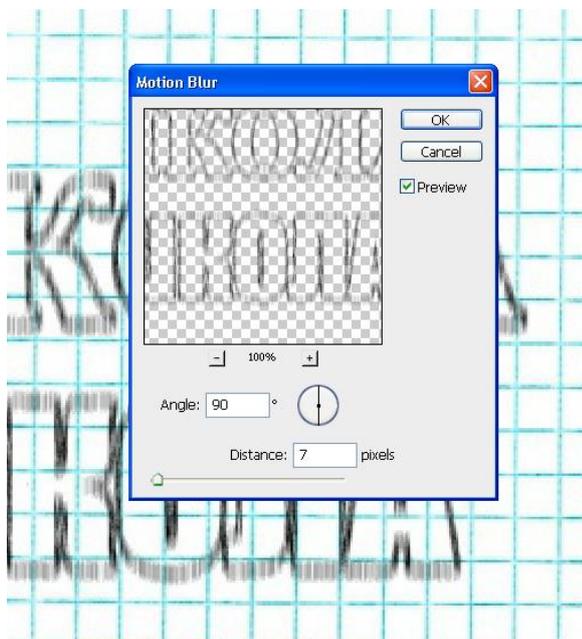
Конвертируем слой в смарт-объект, дублируем слой, делаем копию невидимой, добавляем к слою обводки маску:



Применим к маске Фильтр --> Шум --> Добавить шум (Filter --> Noise --> Add Noise) со следующими параметрами:



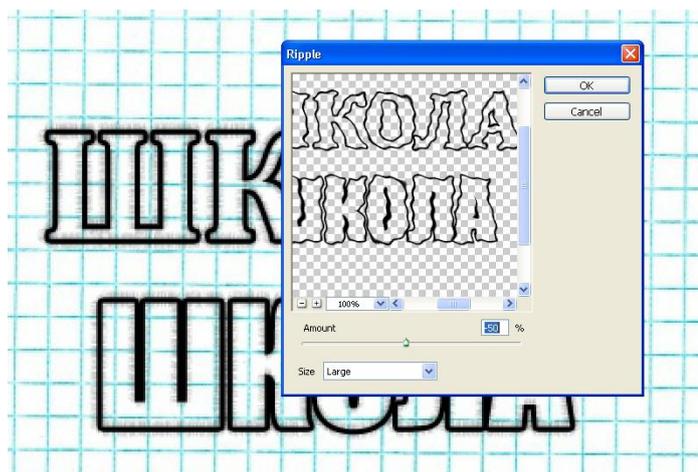
Конвертируем слой обводки с маской в новый смарт-объект, дублируем его снова, к нижнему Фильтр --> Размытие --> Размытие в движении (Filter --> Blur --> Motion Blur) со следующими настройками:



К верхнему применим те же действия, с той лишь разницей, что в фильтре "размытие в движении" зададим значения угла (Angle) ноль градусов. Выделим, зажав Ctrl, оба слоя размытой обводки, преобразуем их в смарт-объект и уменьшим непрозрачность слоя до 65%:



Включим видимость и преобразуем в смарт-объект ранее невидимый слой обводки. Уменьшим непрозрачность слоя до 25% и применим к нему Фильтр --> Искажение --> Рябь (Filter --> Distort --> Ripple), на скриншоте видимость всех слоёв обводки включена:



Подшло время для обработки последнего текстового слоя, расположенного в низу панели слоёв. Конвертируем его в смарт-объект, добавляем маску слоя, применим к маске фильтр "Добавить шум" со значением 150, как и ранее, затем снова конвертируем слой в смарт-объект. Применим к полученному смарт-объекту фильтр "размытие в движении", зададим значения угла (Angle) 34 градуса. Уменьшим непрозрачность этого слоя до 40% и добавим Фильтр --> Усиление резкости --> Умная резкость (Filter --> Sharpen --> Smart Sharpen):



Содержание отчета

1. Название работы
2. Цель работы
3. Перечень технических средств обучения
4. Порядок выполнения работы
5. Файл, созданный редактором Photoshop PR1-XXX, где XXX - фамилия студента.
6. Ответы на контрольные вопросы
7. Вывод

Варианты к практической работе

- 1, 19 Надпись огнем
- 2, 20 Надпись льдом
- 3, 21 Лазерная надпись
- 4, 22 Надпись из воды
- 5, 23 Надпись кирпичом
- 6, 24 Надпись деревянная
- 7, 25 Надпись карамельная
- 8, 26 Надпись стеклянная
- 9, 27 Надпись каменная
- 10, 28 Металлическая надпись
- 11, 29 Тканная надпись
- 12, 30 Растительная надпись
- 13, 31 Неоновая надпись
- 14, 32 Надпись дымом (паром)
- 15, 33 Надпись медью
- 16, 34 Надпись каплями дождя
- 17, 35 Надпись с эффектом наброска карандашом
- 18, 36 Надпись с эффектом кожи

Контрольные вопросы

1. Как вставить текст в изображение?
2. Как наложить текстуру на текст?
3. Опишите способы использования инструментов Лассо и Перо.
4. Как установить непрозрачность для слоя?
5. Какие возможности имеются для слоев?
6. Как создавать эффекты слоя?
7. Как добавить новую текстуру в Adobe Photoshop?

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа BHV, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop иCorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2009. – 544с.

Практическая работа 8 Редактирование фотографий (плавающие объекты)

Цель занятия: Получение практических навыков создания коллажей с использованием различных изображений

Перечень технических средств обучения

1. Персональный компьютер
2. Microsoft Windows XP
3. Растровый редактор Adobe Photoshop

Теоретические сведения

Использование палитры слоев: в палитре Слои перечислены все слои изображения. Фоновый слой всегда находится в конце списка и называется Задний план. Миниатюра слева от имени слоя в уменьшенном виде отражает его содержимое. Для того чтобы сделать слой активным щелкните мышью на имени нужного слоя в палитре. Чтобы временно спрятать слой, щелкните мышью на значке Глаз напротив его миниатюры. Чтобы вновь сделать слой видимым, щелкните мышью еще раз. Если щелкнуть в палитре слоев между значком Глаз и миниатюрой слоя установится значок Связь. Если включить параметр. Сохранить прозрачность, то Инструменты рисования (карандаш, заливка, кисть, и др.) будут воздействовать только на непрозрачные участки слоя. Режим наложения определяет, каким образом пиксели активного слоя взаимодействуют с пикселями других слоев, расположенных под ним.

Добавить новый слой можно, выполнив команду Слой/Новый/ Слой из меню Слой, Щелкнув на кнопку Создания нового слоя в палитре Слои. Открыть список команд в палитре слоев и выбрать - Новый слой. Преобразование выделенной области в слой Выделите в изображении нужную область. Чтобы скопировать выделенную область на новый слой, выберите команду Слой/Новый/ Копированием. Чтобы вырезать выделенную область и вклеить ее на новый слой, выберите команду Слой/Новый/Вырезанием.

Изменение порядка наложения слоев: чтобы переместить отдельный слой вверх или вниз можно использовать команду Слой/Монтаж/Самый верхний, Сдвинуть вперед, Сдвинуть назад или Самый нижний. Можно также перетаскивать слой в нужную позицию в палитре Слои.

Создание копии слоя, копирование и перемещение слоя в другой файл - в меню Слой/Дубликат слоя.

Удаление слоя: команда Слой/Удалить слой - удаляет активный слой.

Фильтры в Photoshop позволяют исказить, изменять, утилизировать, модифицировать и т.п. ваши изображения. В Photoshop. входит очень большой набор фильтров. Чтобы их вызвать, вам нужно зайти в меню Filter, выбрать там группу фильтров, а затем выбрать сам фильтр. После выбора, фильтр применится к вашему рисунку или выделенному участку. У многих фильтров есть диалоги настроек. Часто можно производить настройку фильтра и одновременно наблюдать результат.

Применение фильтра: выделите фрагмент изображения, который необходимо изменить с помощью фильтра. Если выделение не установлено, то фильтр применяется ко всему слою. Выберите нужный фильтр. Если имя фильтра оканчивается многоточием, то при обращении к нему будет открываться диалоговое окно. При необходимости задайте параметры применения фильтра.

Задания

Задание 1 С помощью фильтров преобразовать фото в различные рисунки (набросок линией, постер и 2-3 простых фильтра)

Задание 2 Используя различные изображения и эффекты растрового графического редактора, создать коллаж на социальную тему

Порядок выполнения работы

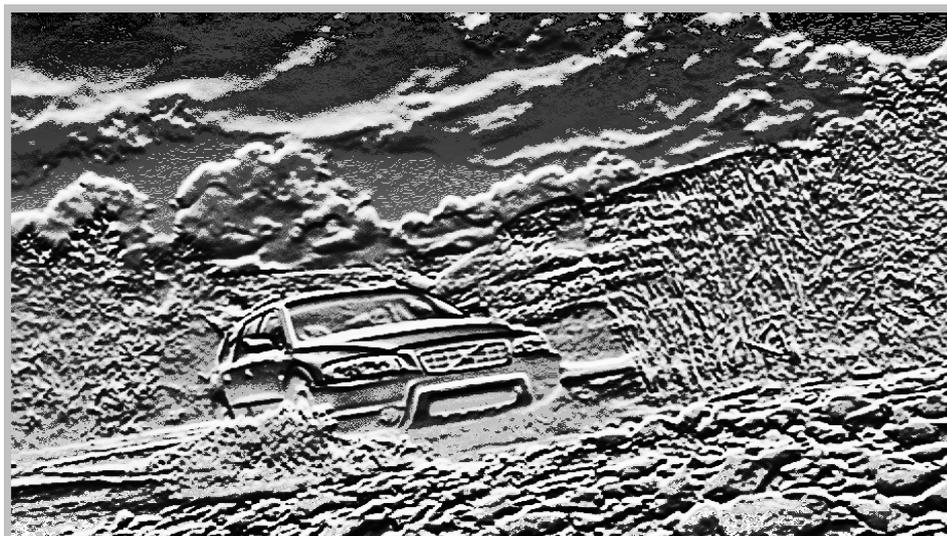
Задание 1

Выберем изображение

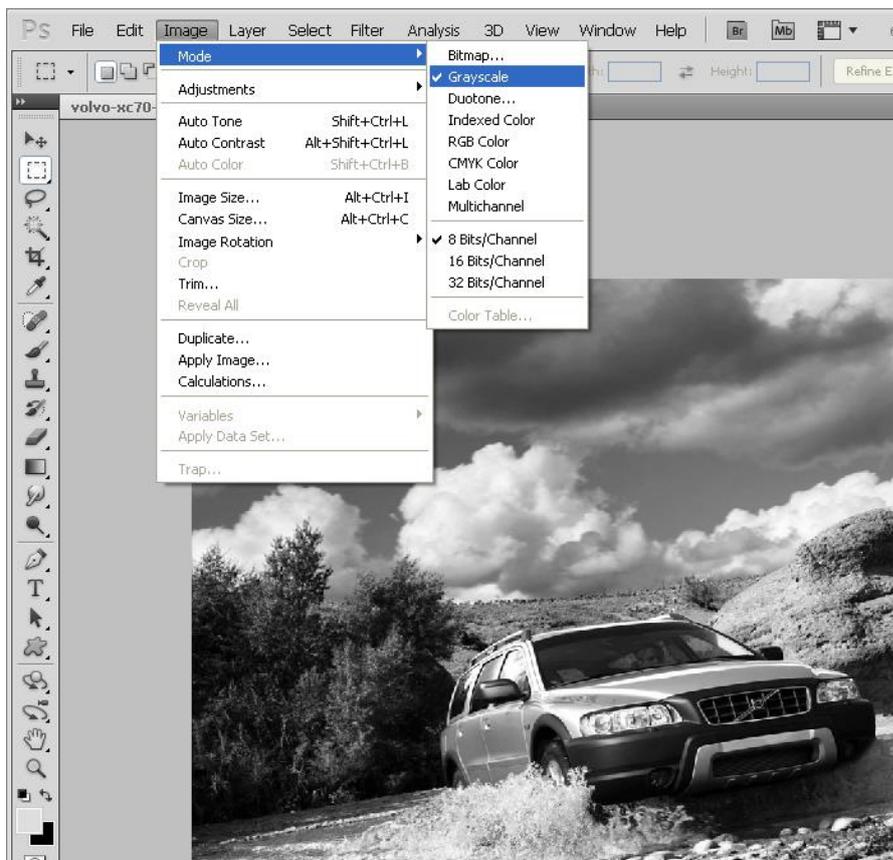


Применим к нему различные фильтры, для чего откроем в меню Фильтр Галерею фильтров.

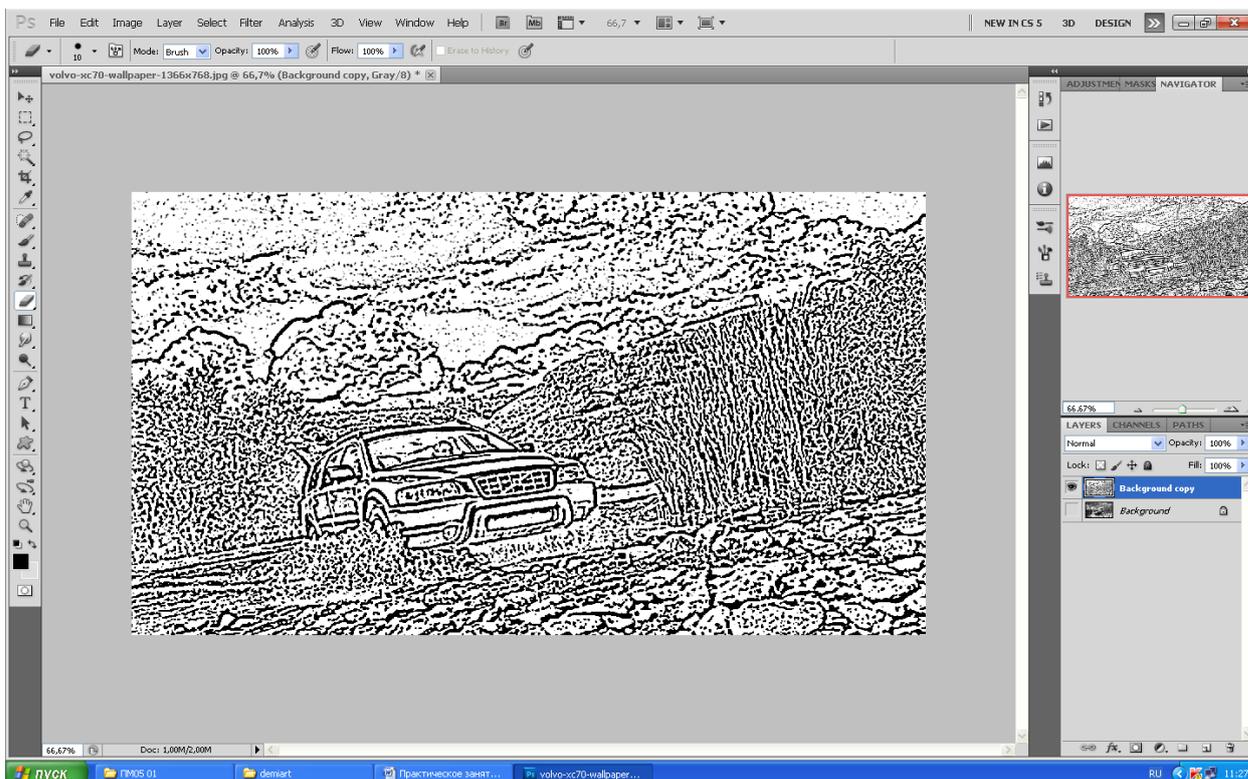
1 Рельеф и другие в галерее фильтров:



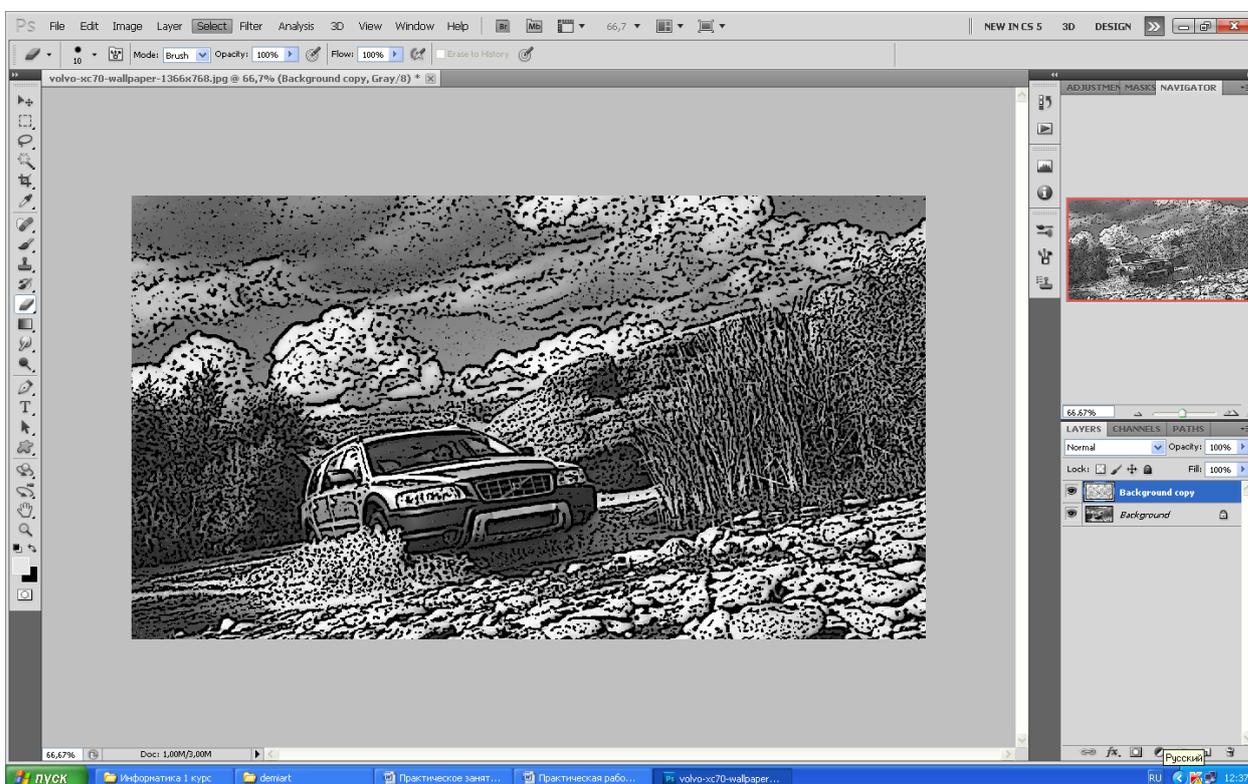
2 Чтобы сделать из фото набросок, сначала преобразуем фото в монохромное изображение, дублируем слой:



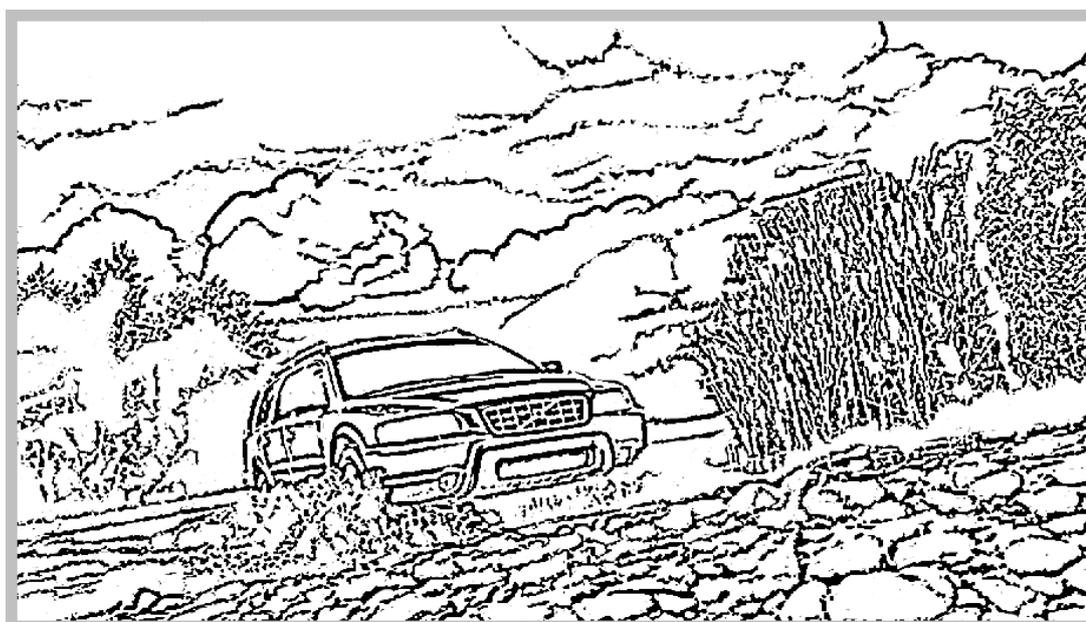
Затем в галерее фильтров к копии слоя применим фильтр sketch→photoscopy:



В этом нагромождении линий необходимо выбрать необходимые, а лишние удалить с помощью ластика, для чего воспользоваться разделом меню Выделение, а в нем выбрать выделение по цвету. После чего удалить фон в слое. Для удобства можно видеть оригинал изображения:



После ручной обработки изображения получим набросок:



3 Загружаем фото, дублируем этот слой и выбираем Filter → Artistic → Cutout (фильтр - имитация - аппликация), сменим режим его наложения на

Hard Light (Жесткий свет). Теперь сделаем дубликат этого слоя и получим вот такой эффект:



Теперь мы видим, что основная часть нашей фотографии стала слишком черной, это не очень красиво. Используем ластик с большой мягкой кистью, наносим примерно следующие пятна:



Возвращаемся на слой background (задний план), дублируем его снова, и ставим поверх всех слоев. Идем Filter > Sketch > Chrome (фильтр - эскиз - хром), сменим режим наложения на soft light (мягкий свет), получим вот такой эффект:



Еще раз дублируем слой background (задний план) и ставим дубликат поверх остальных слоев. Идем в Filter > Noise > Median (фильтр - шум - медиана) и ставим радиус 30, устанавливаем подходящие настройками: Colour Balance (цветовой баланс), Shadow (тень), Curves (кривые) и, наконец, получаем освещение нашей работы:



Пример 2

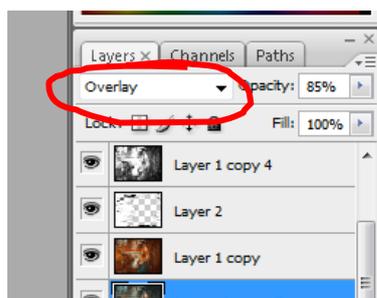
Используем изображение



Дублируем его, применяем к копии фильтр Скetch → Простой карандаш



Выберем на панели слоев способ наложения как умножение



Получим



Снова дублируем основной слой, применяем фильтр Аппликация



Способ наложения - перекрытие



Еще копия и фильтр Фотокопия:



Способ наложения - перекрытие



Еще копия и изменение цвета с помощью пункта меню Изображение → Вариации. Добавим желтого, красного и фиолетового цветов:



И снова перекрытие:



Добавим кляксу:



Поставим ее в нужное место на панели слоев и выберем способ наложения осветление, получим результат:



Пример 3



1 Чтобы сделать из фото набросок, сначала преобразуем фото в монохромное изображение, Для этого выберем в меню Image, а там Mode, дублируем слой, к копии применяем фильтры:



Иногда этого бывает достаточно, просто очистить ластиком лишние линии, здесь этого не достаточно, поэтому попробуем дополнительные фильтры, но прежде выберем контуры, для этого используем выделение по цвету: Select → Color Range. Отрегулируем Fuzziness четкость, скопируем и вставим (изображение появится в новом слое. Уберем лишнее ластиком:



Снова дублируем начальную картинку, пробуем применить другие фильтры из галереи фильтров, например, стилизацию, подвигаем рычаги настроек:



Теперь инвертируем изображение (Изображение → Настройка → Инvertировать):



Снова используем выделение по цвету: Select → Color Range. Отрегулируем Fuzziness четкость, скопируем и вставим изображение, обработаем ластиком, в некоторых местах можно добавить линии, которых не хватает:



Задание 2

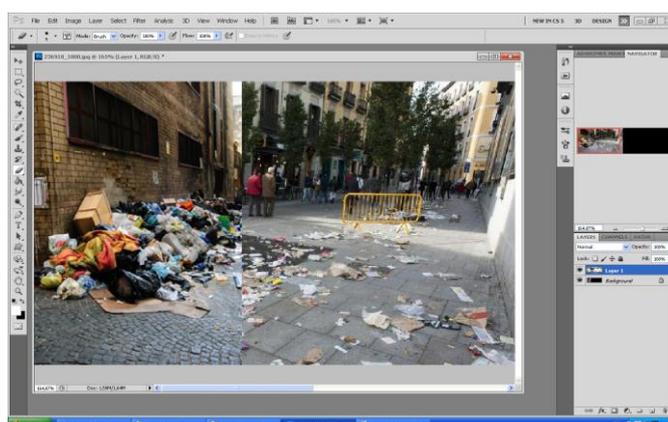
Для создания коллажа выберем тему, найдем необходимые изображения.



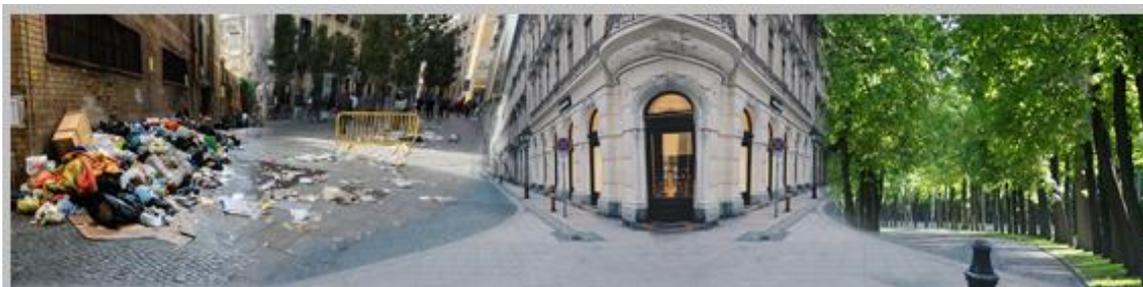
Откроем файлы в Adobe Photoshop, установим одинаковые размеры и разрешение изображений, вырежем нужные фрагменты.



Далее создадим новый файл с подходящим размером холста, скопируем изображения в этот файл, при этом каждая фотография займет отдельный слой. Разместим фрагменты в правильном порядке



Чтобы переход между изображениями был плавным, обработаем край фотографии ластиком с размытыми краями, нажимом около 50 % и прозрачностью 15-20 %



Фон готов, добавим передний план, предварительно вырезанный из сюжета:



Заполним свободное пространство с помощью инструмента Штамп, добавим оформленный текст, получился плакат



Фон забирает внимание, необходимо его размыть с помощью фильтра Размытие по Гауссу, для усиления эффекта в левой части добавим градиент в новом слое, залитом на 40 % с прозрачностью 50 %. Для окончательной обработки пройдем вдоль края изображения переднего плана инструментом Размытие. Получим результат:



Примеры:



Содержание отчета

1. Название работы
2. Цель работы
3. Перечень технических средств обучения
4. Порядок выполнения работы
5. Файл, созданный редактором Photoshop PR8-XXX, где XXX - фамилия студента.
6. Ответы на контрольные вопросы
7. Вывод

Контрольные вопросы

1. Как создать новый слой в Photoshop.
2. Назовите все способы копирования слоя в Photoshop.

3. Как сделать невидимым слой в Photoshop.
4. Виды фильтров в Photoshop.
5. Как удалить слой в Photoshop.
6. Перечислите используемые в лабораторной работе фильтры Photoshop.

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа ВHV, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop иCorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2009. – 544с.

Практическая работа 9 Работа с выделенными областями

Цель занятия: Получение практических навыков использования различных инструментов и эффектов при редактировании изображений в растровом редакторе Photoshop.

Перечень технических средств обучения

1. Персональный компьютер
2. Microsoft Windows
3. Microsoft Word
4. Adobe Photoshop

Теоретические сведения

Lasso(лассо) - [L] - позволяет произвести выделение участка произвольной формы. Выделение производится путем перетаскивания курсора при нажатой левой кнопке мыши. Нажатие клавиши ALT в момент перетаскивания включает инструмент **polygonallasso**. В момент отпускания клавиши ALT выделенный контур замыкается.

На палитре настроек доступны:

- кнопки выбора различных видов пересечений двух выделений. Они дублируют комбинации клавиш SHIFT и ALT, описанные в инструменте **rectangularmarquee**

- поле Feather, в котором задается значение в пикселях, на которое будут размыты края выделенной области

- опция Anti-Aliased включает режим сглаживания краёв выделено области **Pen**(перо) - [P] - позволяет вычерчивать пути. Этим инструментом расставляются опорные точки, Adobe Photoshop которые автоматически соединяет сегментами.

Инструменты перо и инструменты рисования фигур могут быть использованы как для создания путей, так и для создания фигур. Переключение между этими режимами производится на палитре настроек. В режиме рисования фигур создается новый слой на котором будет нарисована фигура. Эту фигуру Adobe Photoshop автоматически заливает цветом фона. В любой момент можно сменить цвет заливки на другой цвет, градиент или узор. Второй режим - это режим создания рабочего пути. Рабочий путь - это путь который никак не виден на изображении, но его можно сохранить и использовать в дальнейшем, в качестве фигуры или обтравочного пути.

На палитре настроек в режиме рисования фигур доступны:

- выпадающее меню выбора стиля слоя (Layer Style);
- изменение способа смешивания (Mode) заливки фигуры с

изображением;

- изменение прозрачности (Opacity) заливки фигуры;
- включение режима автоматического добавления/удаления точек (AutoAdd/Delete). Когда этот режим включен, щелчок мышью на сегменте добавляет новую точку, а щелчок мышью на точке удаляет её.

Включение режима тянущейся ленты (RudderBand) позволяет видеть на экране текущий, не законченный сегмент. После того как была поставлена точка, фотошоп начинает отображать на экране сегмент, ведя его за курсором мыши. Сегмент становится постоянным после щелчка мыши. Использование палитры слои: в палитре Слои перечислены все слои изображения. Фоновый слой всегда находится в конце списка и называется Задний план. Миниатюра слева от имени слоя в уменьшенном виде отражает его содержимое. Для того чтобы сделать слой активным щелкните мышью на имени нужного слоя в палитре. Чтобы временно спрятать слой, щелкните мышью на значке Глаз напротив его миниатюры. Чтобы вновь сделать слой видимым, щелкните мышью еще раз. Если щелкнуть в палитре слои между значком Глаз и миниатюрой слоя установится значок Связь. Если включить параметр. Сохранить прозрачность, то Инструменты рисования (карандаш, заливка, кисть, и др.) будут воздействовать только на непрозрачные участки слоя. Режим наложения определяет, каким образом пиксели активного слоя взаимодействуют с пикселями других слоев, расположенных под ним.

Добавить новый слой можно, выполнив команду Слой/Новый/ Слой из меню Слой, Щелкнув на кнопку Создания нового слоя в палитре Слои. Открыть список команд в палитре слои и выбрать - Новый слой. Преобразование выделенной области в слой Выделите в изображении нужную область. Чтобы скопировать выделенную область на новый слой, выберите команду Слой/Новый/ Копированием. Чтобы вырезать выделенную область и вклеить ее на новый слой, выберите команду Слой/Новый/Вырезанием.

Изменение порядка наложения слоев: чтобы переместить отдельный слой вверх или вниз можно использовать команду Слой/Монтаж/Самый верхний, Сдвинуть вперед, Сдвинуть назад или Самый нижний. Можно также перетащить слой в нужную позицию в палитре Слои.

Создание копии слоя, копирование и перемещение слоя в другой файл - в меню Слой/Дубликат слоя.

Удаление слоя: команда Слой/Удалить слой - удаляет активный слой.

Фильтры в Photoshop позволяют исказить, изменять, утилизировать, модифицировать и т.п. ваши изображения. В Photoshop. входит очень большой набор фильтров. Чтобы их вызвать, вам нужно зайти в меню Filter, выбрать там группу фильтров, а затем выбрать сам фильтр. После выбора, фильтр применится к вашему рисунку или выделенному участку. У многих фильтров есть диалоги настроек. Часто можно производить настройку фильтра и одновременно наблюдать результат.

Применение фильтра: выделите фрагмент изображения, который необходимо изменить с помощью фильтра. Если выделение не установлено,

то фильтр применяется ко всему слою. Выберите нужный фильтр. Если имя фильтра оканчивается многоточием, то при обращении к нему будет открываться диалоговое окно. При необходимости задайте параметры применения фильтра.

Задание

Вставить в картину известного художника фото современного человека, например, себя, откорректировать фото в соответствии с тоном и структурой полотна.

Порядок выполнения работы

Выберем картину и фото:



Вырежем лицо и волосы и вставим в картину, откорректировав размер



Теперь необходимо подобрать цвет под тона картины, для чего использовать инструменты штамп, полупрозрачный ластик, затемнение, а также Colour Balance (цветовой баланс), Shadow (тень), Curves (кривые). В результате получится изображение:



Содержание отчета

1. Название работы
2. Цель работы
3. Перечень технических средств обучения
4. Порядок выполнения работы
5. Файл, созданный редактором Photoshop PR9-XXX, где XXX - фамилия студента.
6. Ответы на контрольные вопросы
7. Вывод

Контрольные вопросы

1. Как поменять слои местами в Photoshop.
2. Опишите способы использования инструментов Лассо и Перо.
3. Как установить непрозрачность для слоя.

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа ВНУ, 2009
- Сергеев А.П., Куценко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop иCorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2009.

Практическая работа 10 Работа с масками и каналами

Цель работы: Получить практические навыки применения масок и каналов при редактировании изображения в AdobePhotoshop.

Перечень технических средств обучения

1. Персональный компьютер
2. Microsoft Windows XP
3. Растровый редактор AdobePhotoshop

Теоретические сведения

Растровое изображение в отличие от векторного не содержит объектов, которые можно легко "расцепить" для выполнения их индивидуального редактирования. Поэтому для создания, например, коллажей (фотомонтажей) из отдельных фрагментов нескольких изображений каждый из них предварительно необходимо выделить. Данный процесс напоминает процедуру вырезание отдельных фрагментов из целостного изображения и называется процессом *выделения* (или *обтравки*) изображений.

Выделение (Selection) - это область, ограниченная замкнутой рамкой выделения в виде движущейся пунктирной линии (контура), которая отмечает часть изображения, доступную для копирования, редактирования и выполнения различных типов преобразований.

Маски - это один из базовых инструментов профессиональных растровых редакторов.

Концепции *маски* и *выделения* тесно связаны, но несмотря на это понятие маски шире. Всякая маска включает в себя два типа областей: непрозрачные и прозрачные. Первые используются для защиты закрываемых ими частей изображений или объектов от нежелательных изменений. Они, собственно, и выполняют функцию *маскирования*. Прозрачные области можно рассматривать как отверстия в маске. Их используют для выделения фрагментов изображения или объекта, которые собираются модифицировать. Эти области называются *выделенной областью*, или *выделением (обтравкой)*.

Таким образом, маска не представляет собой нечто противоположное выделению. Противоположными свойствами обладают части маски, а именно защищенные и выбранные (выделенные) области. Соотношение между этими частями не является постоянным. В процессе работы над изображением оно может изменяться за счет увеличения доли одной из них и соответственно уменьшения доли другой. Для этой цели в растровых редакторах имеется специальный набор инструментов выделения.

Количество цветовых каналов определяется количеством базовых цветов в используемой цветовой модели. Так, изображение в формате

Grayscale имеет один канал, в цветовых моделях RGB и L*a*b - три канала, а в модели CMYK - четыре канала. В растровых редакторах цветовые каналы генерируются автоматически при создании или открытии изображения. В Photoshop доступ к ним реализуется с помощью палитры Каналы (рис. 3), для отображения которой необходимо выбрать команду Window→ ShowChannels (Окно→Показать каналы). Подобные средства, но под иными названиями используются и в других растровых редакторах.

Наряду с цветовыми каналами, число которых жестко определено типом используемой цветовой модели, в растровых редакторах возможно использование дополнительных каналов (альфа-каналов), количество которых ограничено только возможностями компьютера. Данная разновидность каналов широко используется для ретуширования, компоновки и локальной коррекции изображений.



Назначение альфа-каналов тесно связано с понятием маски. Более того, фактически каждый такой канал представляет собой маску. Поэтому создание маски приводит к одновременному созданию альфа-канала, в который помещается "серое" изображение маски.

Чтобы более четко раскрыть связь этих двух понятий, стоит остановиться на физической природе маски. Внешне маска напоминает трафарет. Говоря техническим языком, маска сама является изображением. Это изображение создается в модели Grayscale (Градации серого) и помещается поверх другого изображения, над фрагментами которого нужно выполнить определенные операции. Для любого пиксела маски значение оттенка серого цвета можно изменять в пределах 256 градаций серого (от 0 до 255). Область маски со значением цвета пикселей, равного 0 (черный), полностью защищает изображение от изменений. Область, пиксели которой имеют значение 255 (белый), полностью открыта для проведения изменений. Как уже отмечалось, такая область называется выбранной (выделенной).

Как и цветовые, альфа-каналы хранятся в палитре Каналы. На приведенном выше рис. 5 отображены три монохромных цветовых канала: красный, зеленый и синий, и один альфа-канал, используемый для хранения соответствующей ему маски. Для работы с альфа-каналами предусмотрен ряд

инструментов, доступ к которым осуществляется с помощью набора кнопок, размещенных в нижней части палитры Каналы.

Инструменты и методы ретуширования

Традиционно применение инструментов ретуширования изображений заключается в ретуши фотографий и восстановлении поврежденных изображений. *Ретушь* - коррекция изображения с целью устранения мелких дефектов, исправления тонального и цветового балансов.

Наиболее часто используемыми средствами ретуширования являются: *инструменты клонирования, инструменты размытия, инструменты Палец и Губка, инструменты Осветлитель и Затемнитель*. Ниже будут рассмотрены функции, которые они выполняют.

Для ретуширования изображений можно использовать некоторые из фильтров, несмотря на то, что большинство из них предназначено для применения к изображению специальных эффектов. В большинстве случаев для получения нужного эффекта их следует применять в совокупности с масками и выделениями. При работе с изображениями чаще всего приходится сталкиваться с дефектами локального характера, такими, как царапины, пятна и другие подобные искажения. В данном случае процесс ретуширования можно осуществить без применения выделений и масок, используя лишь инструментальные средства локального улучшения.

Инструменты клонирования (CloningTools) предназначены для копирования деталей из одного места изображения (неповрежденного) в другое (поврежденное).

Инструменты размытия (Blur) и повышения резкости (Sharpen) позволяют соответственно локально снижать или усиливать контраст между пикселями изображения.

Инструменты Палец (Smudge) и Губка (Sponge) сглаживают различия между соседними оттенками в тех местах, где проходит кисть.

Инструменты Осветлитель (Dodge) и Затемнитель (Burn) делают объекты более светлыми или тусклыми.

Задания

Задание 1. Используя старое черно-белое фото, ретушировать изображение (убрать царапины, пятна, прочие дефекты, Улучшить четкость и цвет).

Задание 2. Выбрать фрагмент и добавить в него цвет.

Порядок выполнения работы

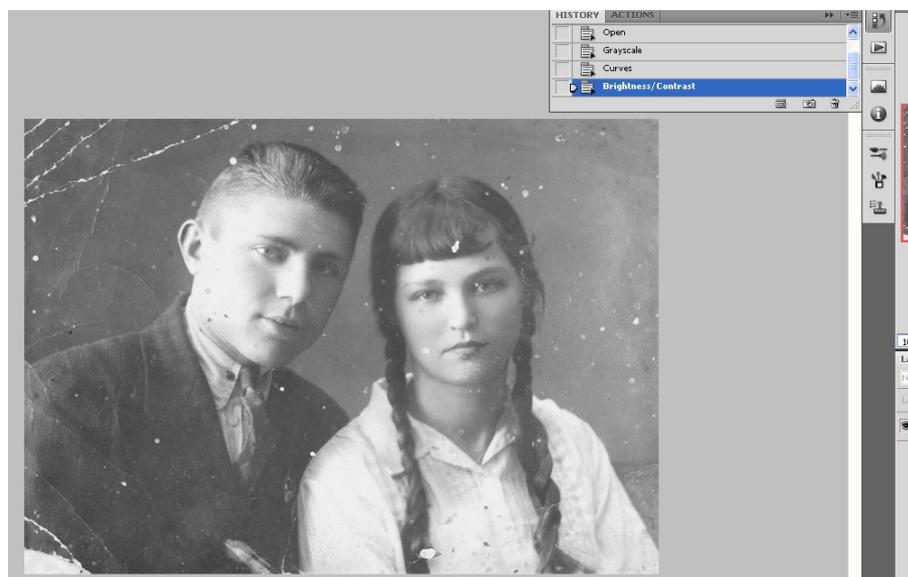
Выберем фото для обработки:



Сначала необходимо преобразовать изображение в черно-белый режим в меню Image→Mode→Grayscale



Регулировать яркость, контрастность изображения для придания ему естественного вида:



Затем тщательно и осторожно убирать дефекты, начиная с фона. Для этого удобно воспользоваться инструментом Штамп или Восстанавливающая кисть.



При работе с дефектами одежды и лица необходимо менять размеры кисти штампа



Для того, чтобы добавить цвет, необходимо установить цветной (RGB или CMYK) режим изображения, с помощью лассо выделить тело и волосы девушки, скопировать в отдельный слой.

Изменим цветовой баланс с помощью меню Изображение→Коррекция, добавив красную и желтую составляющую, чтобы получился телесный цвет кожи, добавлять цвет надо аккуратно, чтобы получить натуральный цвет



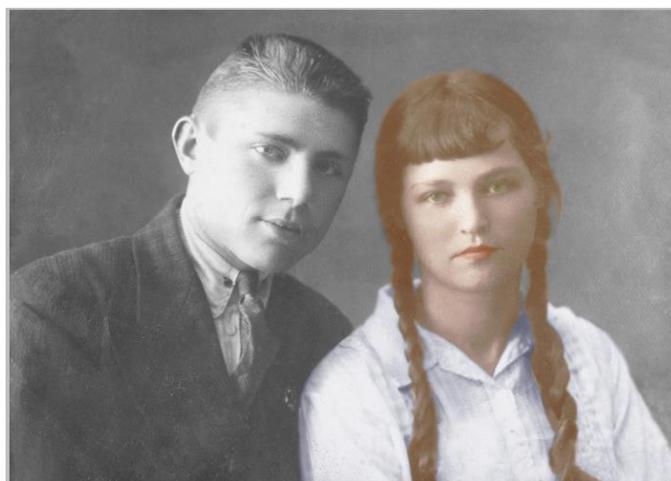
Аналогично добавить цвет губам и глазам:



В завершении оттеним одежду:



Когда работа над изображением закончена, объединим все слои и пройдем инструментом Размытие вдоль границ слоев:



Содержание отчета

1. Название работы
2. Цель работы
3. Перечень технических средств обучения
4. Порядок выполнения работы
5. Файл, созданный редактором Photoshop PR10-XXX, где XXX - фамилия студента.
6. Ответы на контрольные вопросы
7. Вывод

Контрольные вопросы

1. Для чего нужен инструмент размытие?
2. Для чего нужен инструмент палец?
3. Для чего нужен инструмент осветлитель?
4. Для чего нужен инструмент клонирование?
5. Что такое маска и для чего она нужна?

Перечень литературы

- Компьютерная графика. Учебник / М.Н. Петров, В.П. Молочков - СПб.: Питер, 2008-736с.
- Кириленко А.П. Photoshop CS4 - стань профессионалом! - СПб.:Питер; Киев: Издательская группа BHV, 2009
- Сергеев А.П., Кущенко С.В. Основы компьютерной графики. AdobePhotoshop иCorelDraw – два в одном. Самоучитель. – М.: ООО «И.Д. Вильямс»,2009. – 544с.

Список используемой литературы

Основные источники:

1. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие для СПО / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин; под ред. Л.В. Гагариной.- М.: Форум, 2019.- 400с.
2. Немцова Т.И. Практикум по информатике. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие для СПО / Т.И. Немцова, Ю.В. Назарова; под ред. Л.В. Гагариной.- М.: Форум, 2019.- 288с.
3. Селезнев В.А. Компьютерная графика: учебник и практикум для СПО / А.А. Селезнев, С.А. Дмитроченко.- М.: Юрайт, 2019.- 218с.
4. Аверин В.Н. Компьютерная графика: учебник для СПО / В.Н. Аверин.- М.: Академия, 2018.- 251с., ил.
5. Кравченко Л.В. Photoshop шаг за шагом. Практикум: Учебное пособие для СПО / Л.В. Кравченко, С.И. Кравченко.- М.: Форум, 2019.- 136с.

Дополнительные источники:

1. Немцова Т.И. Компьютерная графика и web-дизайн: Учебное пособие для вузов / Т.И. Немцова, Т.В. Казанкова, А.В. Шнякин; под ред. Л.В. Гагариной.- М.: Форум, 2020.- 400с.
2. Скот Келби - Adobe Photoshop CS5. Справочник по цифровой фотографии - Вильямс, 2015

Электронные ресурсы:

1. <https://compuart.ru>
2. <https://all-ready.ru/stati/obuchenie-coreldraw-osnovy-raboty-v-coreldraw/>.
3. <https://nastroyvse.ru/programs/review/kak-rabotat-v-programme-coreldraw.html>
4. <https://xn--h1aafkeagik.xn--p1ai/dlja-raboty-v-internete/91-rabota-s-coreldraw-uroki-dlja-nachinajuschih.html>.
5. <https://corel.demiart.ru/book/2.3.htm>.
6. <http://informat.in.ua/ru/osnovnye-priemy-raboty-s-fotoshopom.html>.
7. https://skillbox.ru/media/design/7_sekretnykh_priemov_v_photoshop/.
8. <https://fishki.net/1845248-30-po-nastojawemu-poleznyh-urokov-dlja-teh-kto-izuchaet-photoshop.html>.