

## **Базовый уровень Corel для web-разработчика (с нуля)**

На занятиях Вы изучите :

1. Создание файла с нужными параметрами. Например, 1000px x 1000px, 72 dpi, RGB.  
Сохранение файла в нужной версии.
2. Настройка рабочего пространства. Сохранение интерфейса в файл.
3. Создание многостраничного документа: добавить страницы, удалить, переименовать, дублировать.
4. Вспомогательные объекты и функции: направляющие, сетка Grid.  
Привязки к объектам.
5. Способы масштабирования и навигации документа.
6. Режимы отображения. Создание кнопок быстрого вызова команд.
7. Понятие векторных объектов: создание, примитивы, параметры. Basic Shapes.
8. Организация объектов инструментом Pick: выделение, интерактивные трансформации, поворот, перекося, отмена трансформаций. Порядок следования объектов.
9. Группирование, доступ к объекту внутри группы. Блокировка.
10. Способы копирования и дублирования объектов.
11. Логические операции с объектами.
12. Выравнивание и распределение объектов.
13. Цвет для объектов: панель образцов, назначение цвета заливки и обводки, оттенки. Цветовые модели.
14. Готовые палитры цветов Palette, создание своей пользовательской и сохранение.
15. Параметры объектов в докере Object Properties. Интерактивная градиентная заливка.
16. Интерактивное копирование параметров обводки, заливки и других атрибутов объектов. Инструмент пипетка.
17. Инструменты построения прямых линий Freehand и Polyline
18. Растровые изображения в Corel: Импорт, трансформация. Изменение разрешения, конвертация объектов в Bitmap. Трассировка.
19. Эффект однородной прозрачности и отмена эффекта.
20. Художественный текст Artistic и простой текст Paragraph: ввод, параметры, перемещение, трансформации, копирование. Параметры и форматирование текстов в докере Object Properties. Разбиение на строки и символы.
21. Генерация условного массива рыбного текста.
22. Шрифты символные: системные и подключение собственных.  
Шрифты для web-проектов.
23. Обтекание Wrap текстом объекта.
24. Создание в Corel набора стенсилов для будущего web-проектирования
25. Export в основные форматы файлов eps, jpg, gif, png, psd. Import.

**26.** Создание дизайн-макета с использованием направляющих и других возможностей компоновки. Докер для работы с объектами и слоями Object Manager