**ЛЕКЦИЯ 1. КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАФИКА В РЕКЛАМНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ. (2 ЧАСА)**

Сегодня мы наблюдаем широкое использование рекламы. Всё большее количество маркетинговых компаний подтверждает эффективность наружной рекламы. Технологии, используемые для оформления торговых точек с помощью готовых продуктов наружной рекламы уникальны. Здесь одним из решающих факторов становится наличие вкуса и чувства стиля. При помощи высококачественной полноцветной широкоформатной печати, стендов, плакатов, напольной графики и наклеек, изготовления световой рекламы, панель-кронштейнов и других рекламных продуктов специалисты создают незабываемый имидж, который становится индивидуальным не только для рекламного продукта, но и для всей торговой точки.

Чтобы получить готовый продукт рекламы необходимо пройти несколько этапов подготовки и изготовления. Одним из самых первых и основных этапов является разработка эскиза продукта рекламы. С помощью достижений компьютерной графики сегодня можно творить шедевры в электронном виде, не затрачивая при этом никаких материальных средств, согласовывая эскиз прямо на мониторе компьютера, или воспользовавшись возможностями интернета.

Современное применение компьютерной графики очень разнообразно. Для каждого направления создается специальное программное обеспечение, которое называют графическими программами или графическими пакетами.

**2.1 Графический редактор COREL DRAW.**

CorelDRAW применяется для изготовления рекламной продукции, плакатов, листовок, календарей, визиток, шрифтовых работ с выводом на плоттер и т.д. Важное достоинство программы — наличие версий для разных платформ. Имеется официальная русскоязычная локализация. Программа правильно воспроизводит кириллические TTF-шрифты (Unicode), не пытаясь заменить русские буквы квадратиками. Текст в CorelDRAW обрабатывается как в любой издательской системе.

В состав комплекта CorelDRAW входят также программы обработки растровых изображений Corel PHOTO-PAINT, флэш-анимации Corel R.A.V.E и ряд других полезных утилит для создания и обработки изображений.

Сегодня CorelDRAW — лидер в векторной компьютерной графике. Эта программа развивается достаточно быстро, обновляясь практически каждый год.

Основой работы с изображением в CorelDRAW являются объекты. Все графические объекты, с которыми приходится иметь дело пользователю этой программы, можно разбить на три категории:

* линии,
* примитивы,
* текст.

**Линии.** В основе, принятой в CorelDRAW модели линий лежат два понятия: *узел* и *сегмент*. *Узлом* называется точка на плоскости изображения, фиксирующая положение одного из концов сегмента кривой. *Сегментом* называется часть кривой, соединяющая два смежных узла. Узлы и сегменты неразрывно связаны друг с другом: в замкнутой линии узлов столько же, сколько сегментов, в незамкнутой — на один узел больше. Любая кривая в CorelDRAW состоит из узлов и сегментов, и все операции с кривыми на самом деле представляют собой операции именно с ними. Узел полностью определяет характер предшествующего ему сегмента, поэтому для незамкнутой линии важно знать, который из двух ее крайних узлов является начальный, а для замкнутой — направление линии (по часовой стрелке или против нее). По характеру предшествующих сегментов выделяют три типа узлов: начальный узел незамкнутой кривой, а также прямолинейный (line) и криволинейный (curve) узлы.

**Примитивы.** В CorelDRAW имеется несколько классов таких четко определяемых графических объектов под обобщающим названием примитивы. На Рис. 1 представлены объекты, относящихся в приложении CorelDRAW X4 к классу прямоугольников.

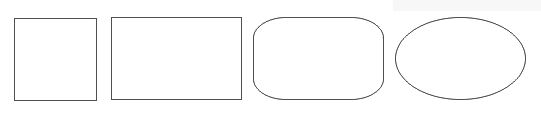


Рис.1 Примитивы класса Прямоугольник в CorelDRAW

Так же, как класс объектов «прямоугольник» намного шире геометрического понятия «прямоугольник», класс объектов «эллипс» включает в себя объекты, с геометрической точки зрения эллипсами не являющиеся, а именно сектора и дуги эллипсов, которые получаются из эллипса благодаря использованию приемов, аналогичных закруглению углов прямоугольника. Примеры примитивов класса Эллипс приведены на Рис. 2.

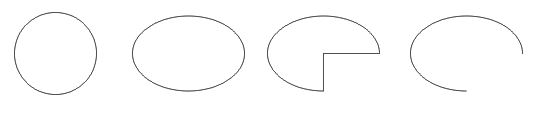


Рис.2 Примитивы класса Эллипс в CorelDRAW

**Текст.** Необходимость введения в инструментарий художника по рекламе средств автоматизации работы с текстом не вызывает сомнений. Более того, эволюция программ для работы с графическими изображениями привела к тому, что встроенные в них средства для работы с текстовой информацией по своим возможностям вплотную приблизились к аналогичным средствам не только текстовых процессоров, но и более развитых в этом аспекте редакционно-издательских систем. Однако если при подготовке текстового документа в текстовом процессоре первостепенную роль играет семантическая функция текста (та информация, которую несут текстовые символы), то при включении текста в графическое изображение не менее важной оказывается его эстетическая функция, художественное воздействие, оказываемое на зрителя теми же символами своим начертанием, цветом, взаимным расположением. Это обстоятельство привело к тому, что в CorelDRAW имеется не один, а два класса текстовых объектов, во многом схожих, но в то же время четко различимых — как по своей структуре, так и по поведению. Первый из них предназначен для представления текстов, относительно небольших по своему объему (до 32 000 символов), которые могут подвергаться всем видам преобразований изображений, поддерживаемых в CorelDRAW. Объекты, относящиеся к этому классу, называются блоками фигурного текста (artistic text). Второй класс объектов позволяет отображать на рисунках большие текстовые фрагменты — до 32 000 абзацев, в каждом из которых может содержаться до 32 000 символов. Такие тексты могут разделяться на отдельные структурные единицы: абзацы, колонки и рамки. Потенциально большой объем текста не позволяет выполнять над этими объектами некоторые из преобразований. Объекты этого класса в отечественной литературе принято (не слишком удачно) называть рамками простого текста (paragraph text).

**2.2 Графический редактор Adobe Photoshop.**

Этот графический редактор предназначен для работы с растровыми изображениями, то есть с изображениями, состоящими из отдельных точек. Разработчик программы, которую часто называют просто Photoshop или даже Фотошоп, корпорация Adobe Systems. С помощью редактора Adobe Photoshop можно редактировать изображения, которые печатаются принтером дома или в типографии, а также готовить изображения для вывода на экран различных устройств – мониторов, телевизоров, плазменных панелей. Первая официальная версия программы фотошоп появилась в 1990 году. Эта версия Фотошопа предназначалась для работы на компьютерах Macintosh. Сейчас Photoshop можно устанавливать и на «Маках», и на персональных компьютерах. Редактор Adobe Photoshop считается лучшим растровым графическим редактором. Умение работать с Фотошопом – азбука компьютерной графики. Каждый компьютерный график должен хорошо владеть программой Photoshop (фотошоп). А сейчас, с распространением цифровых фотоаппаратов, умение работать с редактором Adobe Photoshop может понадобиться и непрофессионалам.

**Основные возможности этой программы:**

1. Обработка цифровых и отсканированных фотоснимков, цветокоррекция, спецэффекты, устранение различных дефектов съемки.
2. Возможность создания многослойного изображения. При этом каждый элемент иллюстрации может быть сохранен в собственном, отдельном слое, который может редактироваться отдельно, перемещаться относительно других слоев и т.д.
3. Фотомонтаж, составление коллажей.
4. Ретуширование и восстановление старых фотографий.
5. Обработка эскизов, нарисованных вручную.
6. Улучшенные инструменты для работы с текстом. Используя различные инструменты, эффекты и фильтры можно получить очень интересные эффекты. Создание текстур для 3D моделей.
7. Создание графических элементов дизайна и оформления для сайтов, документов, печати и полиграфии.
8. Подготовка изображений к печати или публикации в Интернете.
9. Поддержка различных стандартов изображения (RGB, CMYK, Grayscale и т.д.);
10. Поддержка различных графических форматов, как растровых (BMP, JPEG, GIF), так и векторных (AI, CDR).
11. Раскрашивание фотографий.Можно подкрашивать участки изображения на черно-белых фотографиях.

Главный плюс редакторов векторной графики — возможность произвольно масштабировать изображение, то есть увеличивать и уменьшать его размер, не теряя при этом качества. Однако в векторных редакторах невозможно создавать мелкие штрихи, мягкие цветовые переходы, легчайшие мазки света и тени. Зато точечные редакторы, лучшим из которых — это общепризнано — является Photoshop, как раз и предназначены для этого.

*Подведем итоги:*

• Если графический редактор вам нужен для создания чертежей, логотипов и прочих рисованных изображений, состоящих из примитивов и залитых однотонным цветом, ваш выбор — векторы. (CorelDRAW, крупнейший векторный редактор с массой возможностей).

• Если же вы рисуете, работаете с фотографией и хотите всё это делать с помощью компьютера, смело выбирайте себе редактор точечной графики, то есть Photoshop.

**Список использованных источников:**

1. Иллюстрированный самоучитель по CorelDRAW 12 [Электронный ресурс] - Режим доступа: http://corel.demiart.ru/book12/
2. Петров М.Н., Молочков В.П. Компьютерная графика. 2-е издание. Питер. 2004
3. Методическое пособие по курсу «ADOBE PHOTOSHOP»