

Соёлын Дээд Сургууль

**КГД**

Компьютер График Дизайн

**Illustrator**

өөрөө сурах бичиг



—た—ら—ふ—い—っ—く—で—ざ—い—ん—・—い—ら—す—と—れ—た—

соёлын дээд сургууль

**КГД**

Компьютер График Дизайн

**Illustrator**

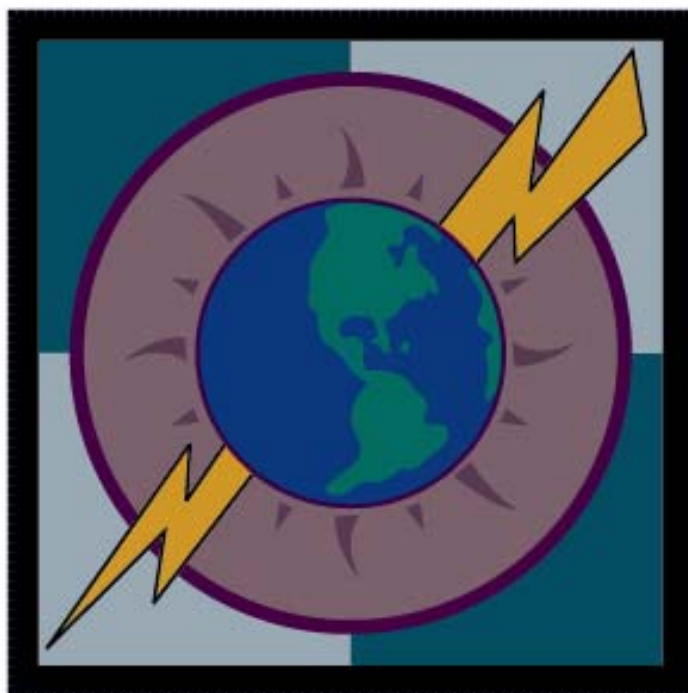
**өөрөө сурах бичиг**



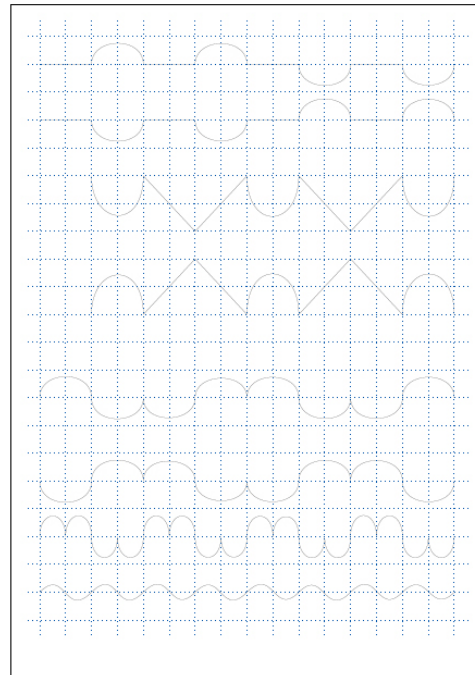
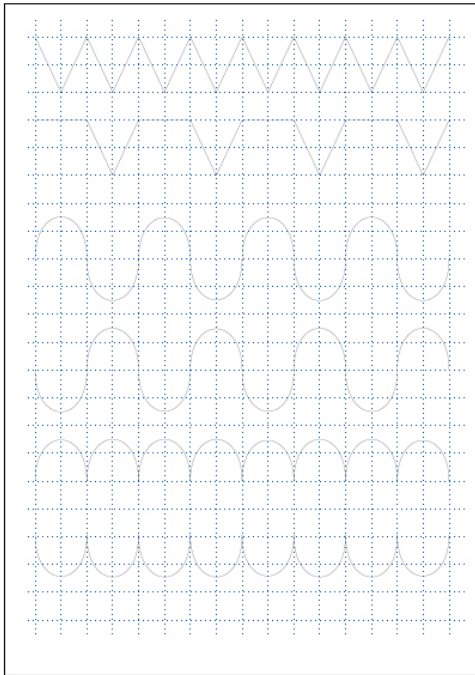
Lesson-1 Ил захидал



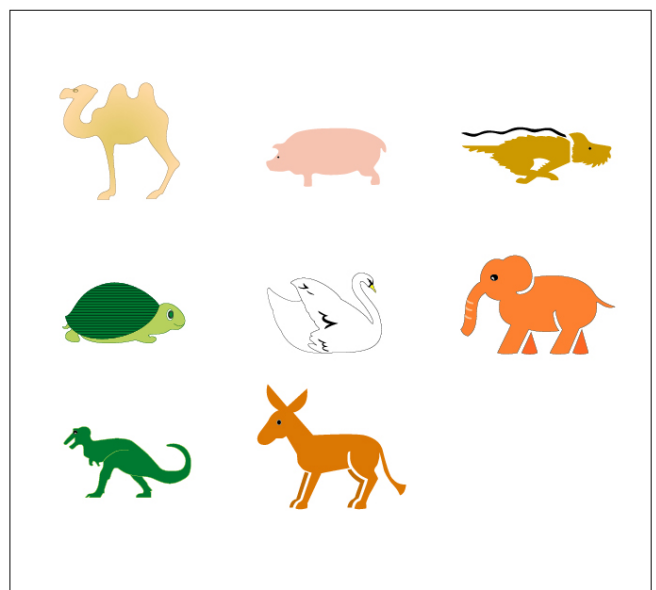
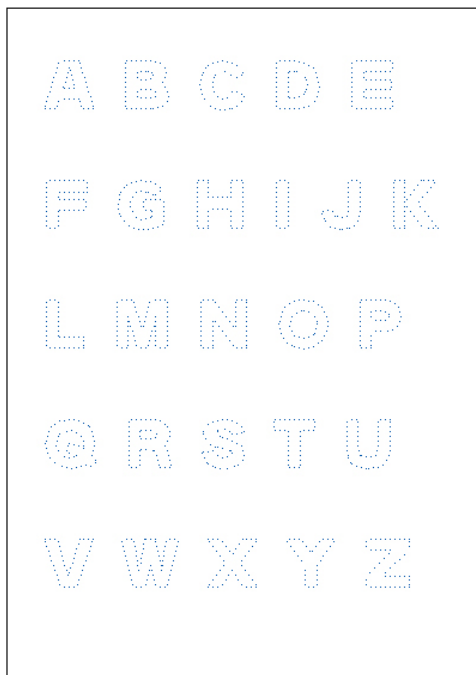
Lesson-2 Дэлхий



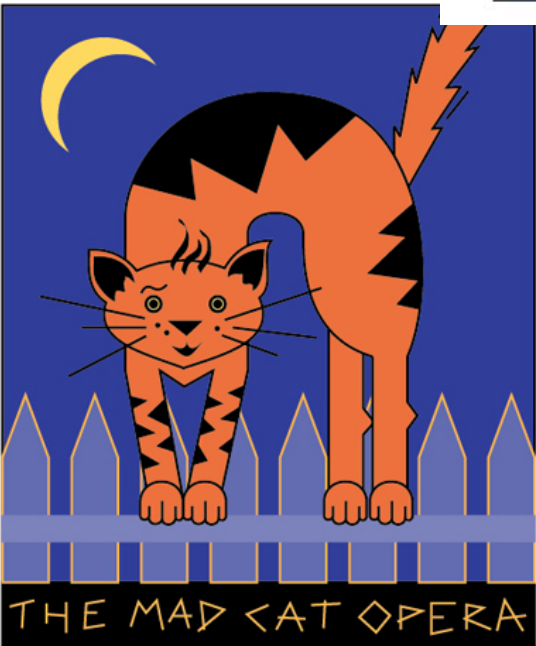
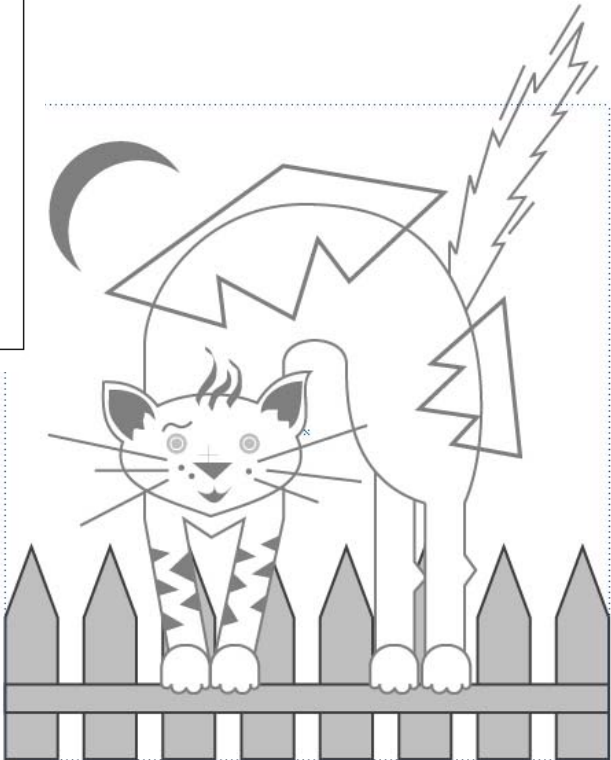
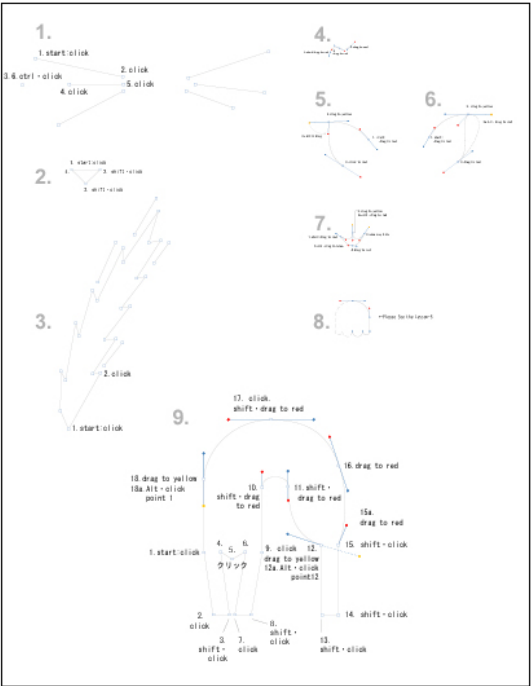
### Lesson-3 Pen-Үзэг-1



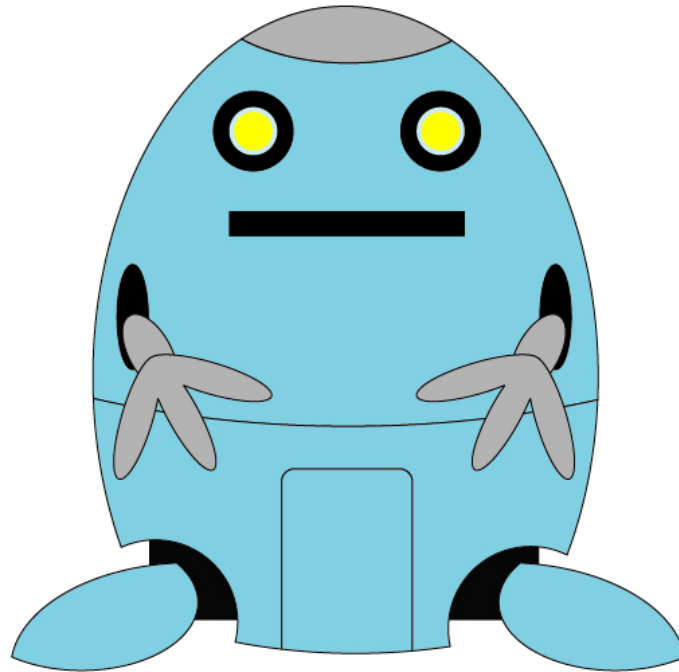
### Lesson-4 Pen-Үзэг-2



# Lesson-5,6,7 Myyp



## Lesson-8 Робот



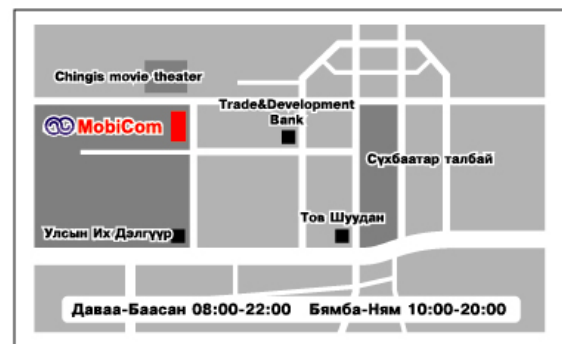
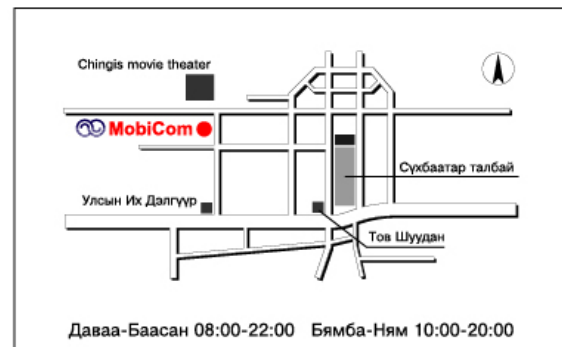
## Lesson-9,10,11 Лого-1,Нэрийн хуудас,газрын зураг

 **MobiCom**

Салбарын мээжэр Яра Томохидэ

утас:312222  
Энхтайваны өргөн чөлөө-3/1,Шуудангийн хайрцаг-20А  
Улаанбаатар-210620,Монгол улс  
info@mobicom.mn

[www.mobicom.mn](http://www.mobicom.mn)



## Lesson-12 Лого-2



## Lesson-13,14,15,16,17,18 Хайрцар



## Lesson-19 Цэвэр ус

Ca	1.2	Na+K	15.0
Mg	0.6	pH	5.5

Цэвэршүүлж мөнгөжүүлсэн ус  
Мөнгөний ион агуулсан цэвэр ус нь  
архитраж калдбаргүйжүүлэх чанартай,  
байнга хэрэглэснээр  
Mon-water ХХК-д үйлдвэрлэв.  
Улаанбаатар хот.  
Хадгалах нөхцөл -5-20 зэмийн  
дулаантай, эрүүл ахуйн шаардлага  
хангасан агуулахад хадгална.

Хадгалах хугацаа 3 сар

Mon-water  
Address: Ulaanbaatar  
Tel: 345148  
<http://www.monwater.mn>

## Lesson-20 Хүснэгт

Гариг	Аялалын дугаар	Чиглэл		Аялалын дугаар	Чиглэл	
		Чонжу	УБ		УБ	Чонжу
Мягмар	MO806	13:05	УБ	MO806	08:00	12:05
Баасан	MO806	13:05	УБ	MO806	08:00	12:05

## Lesson-21 Menu

*Restraute Yarasan*  
**MENU**

**Salad**  
Yarasan salad.....3500  
Mix salad.....4000  
Scissors salad.....4200

**Stake**  
Beef Stake.....4000  
T-bone Stake.....4500  
Chop Stake.....4400

**Pizza**  
Vegetable pizza.....6000  
Hawaiian pizza.....6000  
Mix Pizza.....6500

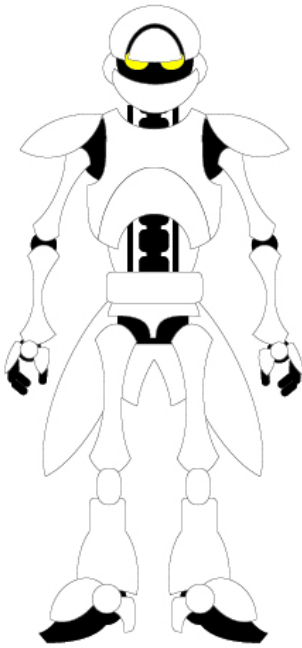
**Hot beverage**  
Coffee.....4000  
Tea.....4500  
Harb tea.....4400

**Cocktail**  
Gin tonic.....2200  
Daiquiri.....2500  
Martini.....2500  
Gin fizz.....2500  
Mojito.....3200

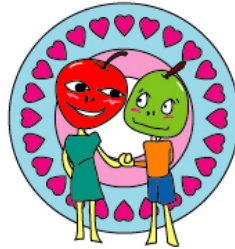
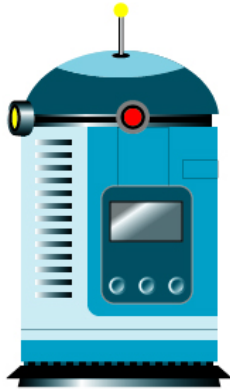
**Desert**  
Ice cream.....1800  
Waffle.....2400  
Sherbet.....2500



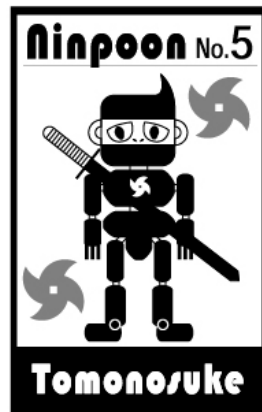
Lesson-22



რობოტი



u-m . romance



სიმღერის ტყვე

## ГАРЧИГ

Хичээл-01	Ил захидал	••••••••••••••••15
Хичээл-02	Дэлхий	••••••••••••••••17
Хичээл-03	Pen-Үзэг-1	••••••••••••••••18•
Хичээл-04	Pen-Үзэг-2	••••~••••••••••••19•
Хичээл-05	Муур-1	••••••••~••••••••19•
Хичээл-06	Муур-2	••••~•••••~•••••••22•
Хичээл-07	Муур-3	••••~•••••~••••~••22•
Хичээл-08	Робот	••••~••••~••••~•••23•
Хичээл-09	Лого-1	••••~••••~••••~•••25
Хичээл-10	Нэрийн хуудас	••••~••••~••••~•••26•
Хичээл-11	Газрын зураг	••••~••••~••••~•••27•
Хичээл-12	Лого-2	••••~••••~••••~•••29•
Хичээл-13	Хайрцаг-1	••••~••••~••~••••31•
Хичээл-14	Аяга	••••~••••~••••~•••32•
Хичээл-15	Priton	••••~••••~••••~•••34•

<b>Хичээл-16</b>	Эмблем	●●●●●●●●●●●●●●●●34
<b>Хичээл-17</b>	Хайрцаг-2	●●●●●●●●●●●●●●●●35
<b>Хичээл-18</b>	Text	●●●●●●●●●●●●●●●●35
<b>Хичээл-19</b>	Цэвэр ус	●●●●●●●●●●●●●●●●36
<b>Хичээл-20</b>	Хүснэгт	●●●●●●●●●●●●●●●●38
<b>Хичээл-21</b>	Menu	●●●●●●●●●●●●●●●●39
<b>Хичээл-22</b>	????	●●●●●●●●●●●●●●●●40

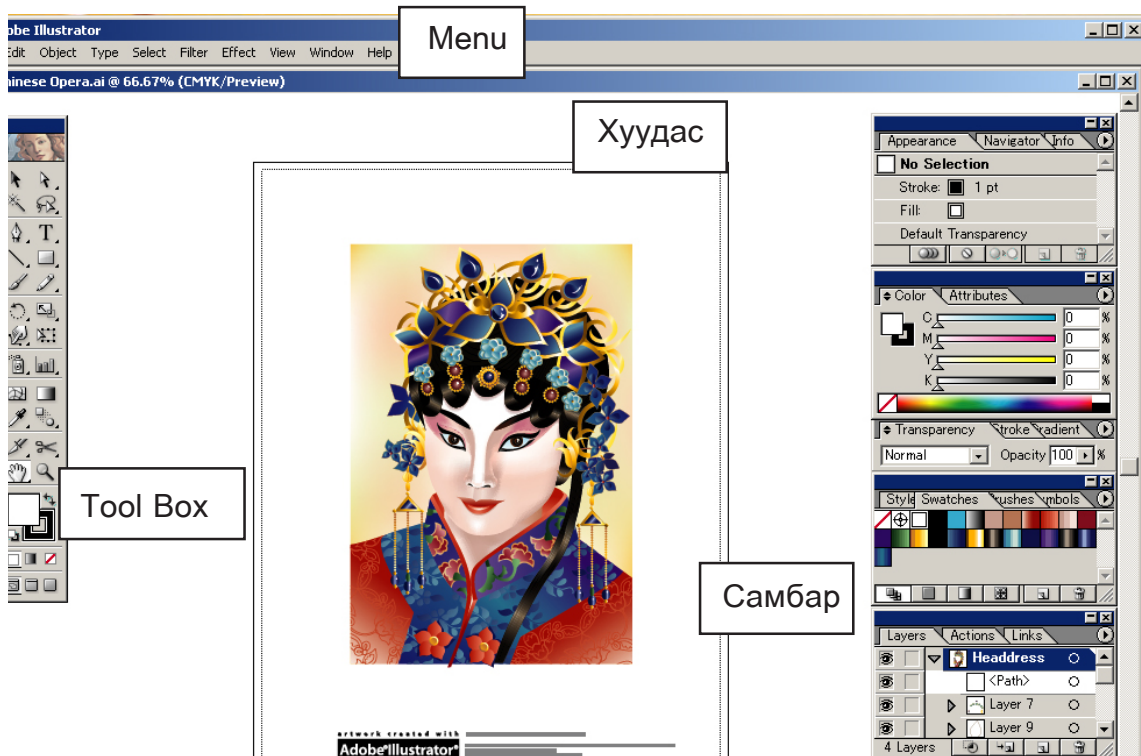
## Adobe Illustrator-CS гэж ямар програм вэ?

**Adobe Illustrator-CS** програм нь хэвлэлийн эх бэлтгэх програмуудын нэг юм. Сүүлд шинээр гарч ирсэн маш их шинэлэг бусад програмаас олон давуу талуудтай, энэ програмаар хүссэн хэмжээ, хэлбэр, өнгө, дизайнаар хэвлэлийн эхийг бэлтгэх боломжтой юм.

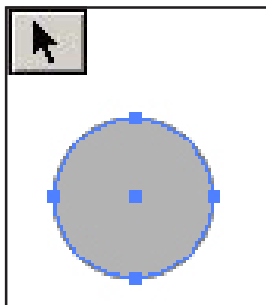
**Adobe Illustrator** энэ програм нь вектор дүрслэлийн хаан програм юм. Анх 1986 онд тэр үедээ график дүрслэлийн салбарт хувьсгал хийсэн. Хамгийн анхны хувилбар болох **Adobe Illustrator-1.1** нь **Macintosh** үйлдлийн системд зориулагдан гарч байжээ. Үүнээс хойш үсрэнгүй хөгжсөөр бидний өргөн хэрэглэдэг **Windows** үйлдлийн системд зориулагдсан шинэ хувилбар болох **Adobe Illustrator-4.0** нь 1997 онд гарч **Adobe Illustrator-10** 2002 оны дэлхийн шилдэг програмаар шалгарчээ байжээ.

Энэхүү өөрөө сурах бичгийг ашиглан компьютер дизайны үндсийг сурсан та бүхэнд ирээдүйд үргэлж тэргүүлж явахыг хүсэж дизайны ертөнцөд гарамгай сайн амжилт гаргахыг ерөөе.

# Illustrator Inter face

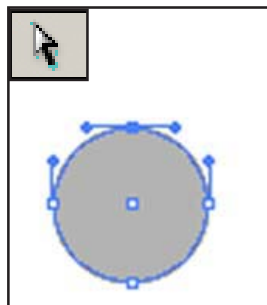


**Selectin Tool (V)**



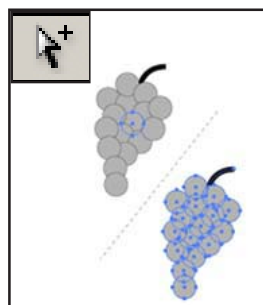
Тэмдэглэх хэрэглүүрээр аливаа объектыг тэмдэглэнэ

**Direct Selectin Tool (A)**



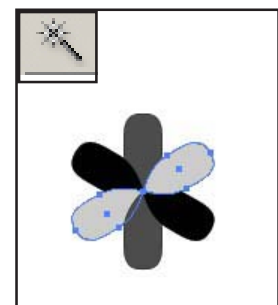
Дүрс дахь удирдалагын цэг эсвэл шулууныг тэмдэглэнэ

**Group Selectin Tool**



Дүрсүүдийг бүлэглэн тэмдэглэнэ

**Magic Tool (Y)**



Дүрс дахь ижил өнгө бүхий хэсгийг тэмдэглэнэ

**Lasso Tool**



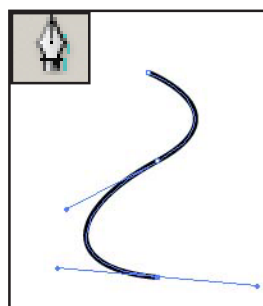
Дүрсийг бүхэлд нь тэмдэглэнэ

**Direct lasso Tool (Q)**



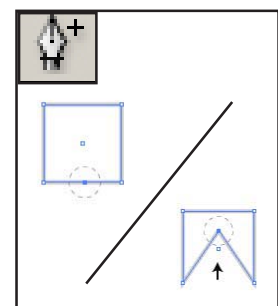
Дүрс дахь удирдалагын цэг эсвэл хэрчимийг тэмдэглэнэ

**Pen Tool (P)**



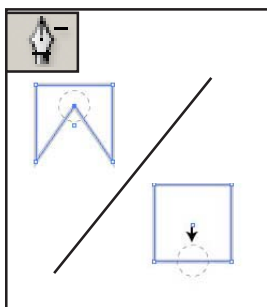
Шулуун ба мурий хэрчмээр зурна

**Add anchor point Tool**



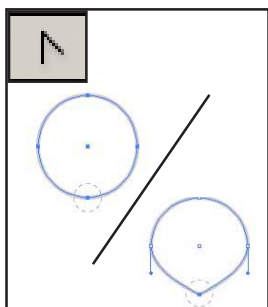
Хэрчимд удирдлагын цэг нэмнэ

### Delete anchor point Tool



Хэрчимээс удирдлагын цэгийг хасна

### Convert anchor point Tool



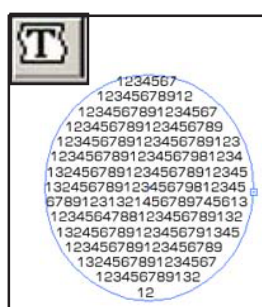
Хурц өнцөгийг мөлгөр өнцгөөр солино

### Type Tool (T)



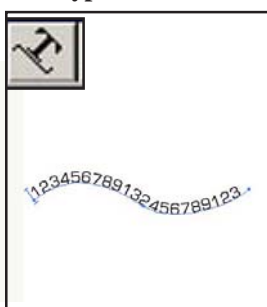
Текст бичих болоод засварлах

### Area type Tool



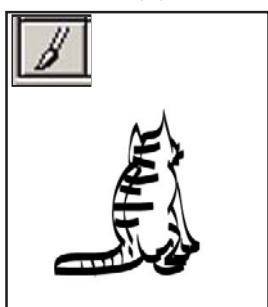
Аливаа дүрсийн хэлбэрт захирагдан бичих

### Path type Tool



Аливаа дүрсийн хэлбэрт дагуулан бичих

### Brush Tool (B)



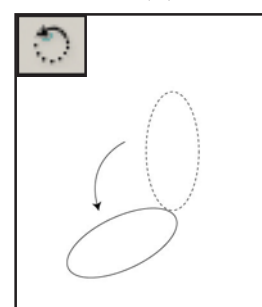
өнгөөр будах болоод биет дүрсээр зурах

### Pencil Tool (N)



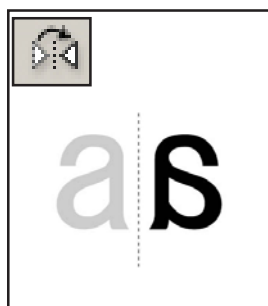
Зурах болоод үүсгэсэн дүрсээ засварлах

### Rotate Tool (R)



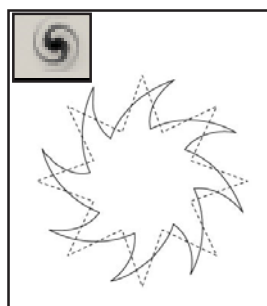
Дүрсийг төвийн цэгт тулгуурлан эргүүлэх

### Reflect Tool (O)



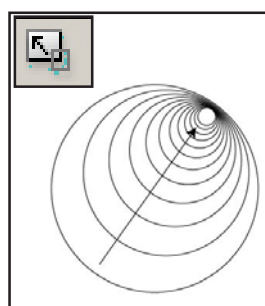
Дүрсийг тэнхлэгийн дагуу эргүүлэх

### Twist Tool



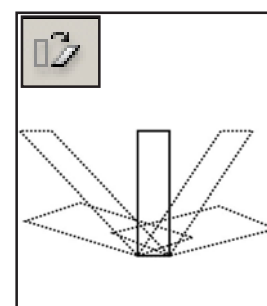
Дүрсийг төвийн цэгт тулгуурлан эргэлдүүлэх

### Scale Tool (S)



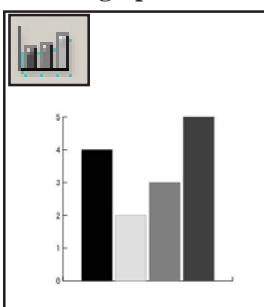
Дүрсийн хэмжээг өөрчлөн эргүүлэх

### Shear Tool



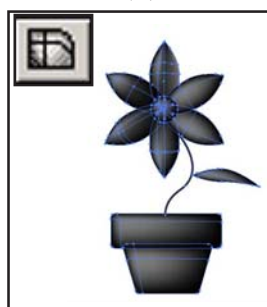
Объектыг тулгуур цэг дээрээс өгсөн хэмжээсийн дагуу налуулна

### Column graph Tool



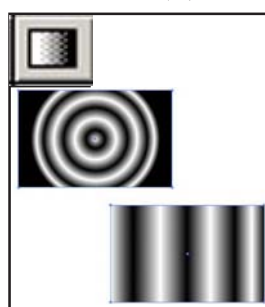
Босоо багана үүсгэх

### Mesh Tool (U)



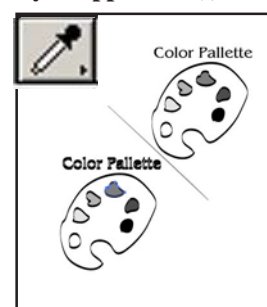
Ойсон гэрлийг тэмдэглэх хэрэгсэл

### Gradient Tool (G)



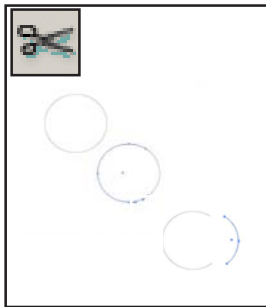
Шаталсан өнгө үүсгэх

### Eyedropper Tool (I)



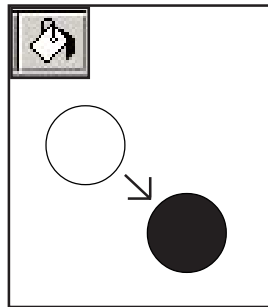
Будах буюу өгөгдлийн чанар шинж тэмдгийг тодорхойлох

### Scissors Tool (C)



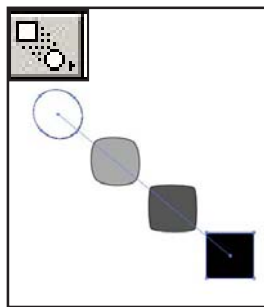
Хайчлах

### Paint bucket Tool (K)



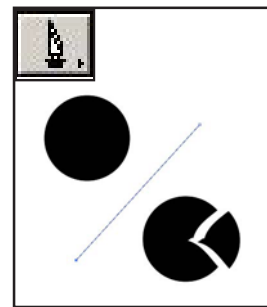
Сонгосон өнгөөр дүүргэх

### Blend Tool (W)



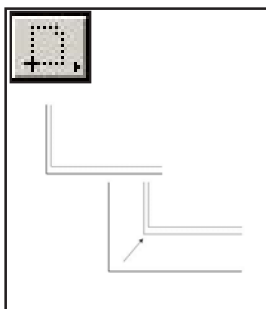
Олон өгөгдлөөс хэлбэр ба өнгийг холих

### Knife Tool



Дурын зүсэлт хийх

### Page Tool




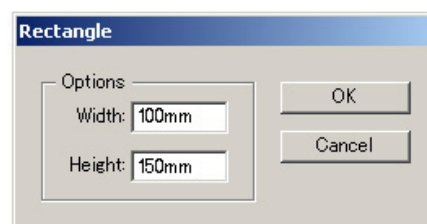
Дэлгэц дээр хэвлэгдэх хэсгийн байршлыг тодорхойлох

## lesson-1

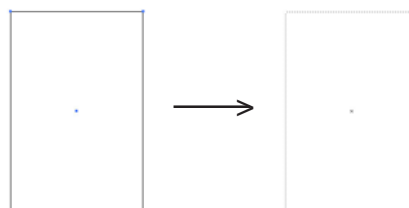
### Ил захидал




1.  -г сонгож аваад **Click** хийнэ. Гарч ирэх **Rectangle** туслах самбарт хэмжээг өгч **OK**.



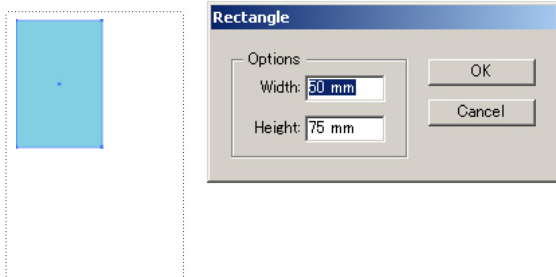
2. **View > Guide > Make Guide** командаар тэгш өнцөгт дүрс хэмжээс бүхий шугам болон өөрчлөгдөнө.



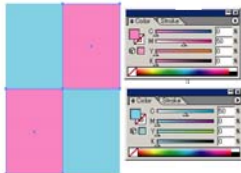
3.  -г сонгож аваад **Click** хийнэ.

Гарч ирсэн **Rectangle** туслах самбарт **50: 75** гэсэн хэмжээг өгч **OK**.

Бий болсон тэгш өнцөгтийг **Guide** шугам дээр байрлуулана.

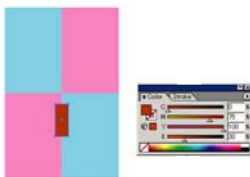


4. **Window > Color** туслах самбрыг хэрэглэн будна.





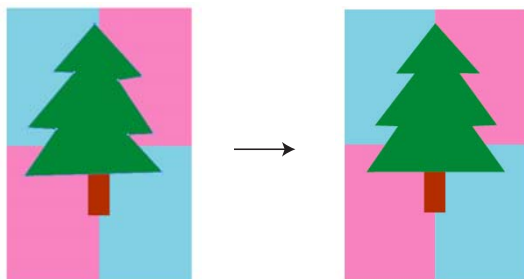
**Цян - 50**  
**Magenta - 50**  
тус өгнө.


5. Тэгш өнцөгт зурж өнгөний доорх хэмжээг өгнө.





**Magenta-75**  
**Yellow-100**  
**Black-30**

6.  -г авч гацуур мод зурна. Зурсан гацуур модыг  -ээр засна.



7.  -г сонгож аваад сав хийнэ.

Тэгш өнцөгт зураад  сонгон авч доод хоёр өнцгийн удирдлагын цэгийг идэвхжүүлж  хэрэглүүрээр хэмжээг өөрчилнө.




8. **Window > Align** туслах самбрын тусламжтайгаар бүх объектыг нэг шугаманд голлуулна. Бүх объектыг сонгоод туслах самбрын тэмдэглэсэн сонголтоор **OK**.




9. Сүлд модны чимэглэл хийх.





 хэрэглүүрийг сонгон авч гараас **Ctrl** товчыг дараастайгаар чирэх даралт хийж таван хошууны өнцгийг тааруулна.

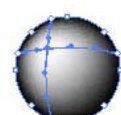
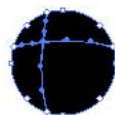


Таван хошууны хошууны тоог гараас  товчлууруудаар тохируулна.




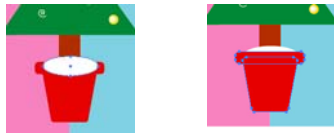
 -г авч дугуй зураад шар өнгөөр будна.

 Хэрэглүүрийг сонгон авч гэрэлтэй хэсгийг тэмдэглэнэ.







10. Цас хийх.  -г аваад дугуй зураад савыг сонгож **Object > Arrange > Bring to Front** командыг сонгоно.



11.Цасан ширхэг хийх.


 -г аваад жижиг дугуй зурж гараас **Alt** товчлуурыг дараастайгаар зөөж хийнэ.





12.  - г сонгон авч текстийг бичээд цагаан өнгөөр будна.

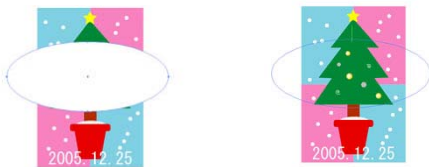
**Window > Type > Character** туслах самбран тусламжтайгаар тохиргоог хийнэ. **45pt** - шрифт



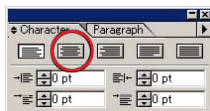
12.  - г сонгон авч текстийг бичээд цагаан өнгөөр будна.

**Window > Type > Character** туслах самбран тусламжтайгаар тохиргоог хийнэ. **45pt** - шрифт

13.  -г сонгож тойрог зураад объектын хэлбрийн дагуу бичих  хэрэглэлийг сонгож бичнэ.



**Window > Type > Character** туслах самбран тэмдэглэсэн сонголтоор текстийг голлуулна.



14.Текстийг идэвхжүүлэн **Copy** хийж **Paste in Front** командыг сонгож цагаан өнгөөр будна. Нүүрэн талд цагаанаар будагдсан текстийг жаахан зөрүүлэн зөөнө.



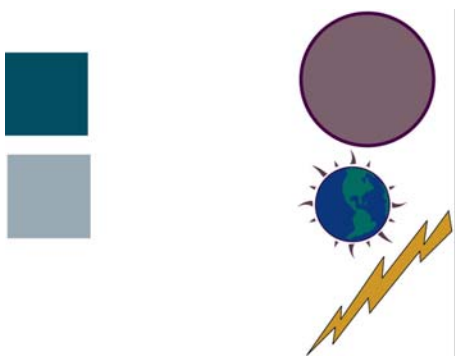
## lesson-2

### Дэлхий



#### 1. File > Open...

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 2 хавтас дотор байгаа **earthstart** -г сонгоод **OK** дарна.




2. Удирдлагын цэг дээрээс объектуудыг зөөж зэрэгцүүлнэ.



3. **Alt** товчны тусламжтайгаар удирдлагын цэгээс объектуудыг зөөж байрлуулна. Энэ нь **Copy** командтай ижил юм.




Өөр хялбар хурдан аргыг бий.  -г авч тэмдэглэсэн цэгт **Click**, гараас товчны **Alt + Shift** хослолыг даран дараагийн цэг **Click**.



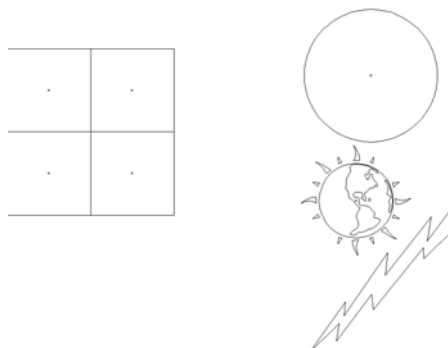
Дараагийн үйлдэл дээр дан ганц **Shift** товчоор гүйцэтгэнэ. **Copy** команд хэрэггүй учир **Alt** товч хэрэггүй.



Өөр бас нэг амархан арга бол  -г сонгож аваад тэмдэглэсэн цэг дээр **Click** хийж **Alt + Shift** товчны хослолыг дарж чирэх даралт **Drag** хийнэ.



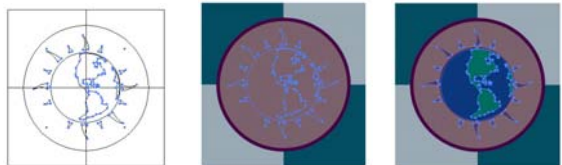
4. **View > Outline (Ctrl+Y)** командаар объектуудыг өнгөгүй зөвхөн гадна талын хүрээг харж төвийн цэгийг давхцуулан зөөж тавина.



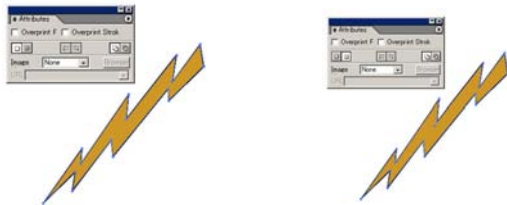
View > Preview (Ctrl+Y)  
Object > Arrange > Bring to Front



Дэлхийг мөн адил дээрх командуудаар гүйцэтгэнэ.




5. Сумын зурганд төвийн цэг бий болгох.  
Window > Attributes туслах самбар ашиглана.

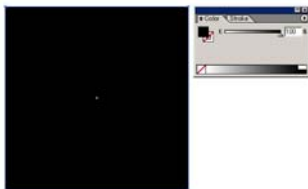


Сумыг төвийн цэгээр голлуулж байрлуулсны дараа дэлхийг сонгож Object > Arrange > Bring to Front командыг сонгоно.



6. Объектын гадуур хар хүрээ үүсгэх.

-г аваад Alt+Shift товчлуурын хослолыг дарж төвөөс гадагш чирэх даралт хийнэ. Ингэхэд хар хүрээ нь тал бүртээ яг ижил хэмжээтэй байна.



Object > Arrange > Send to Back



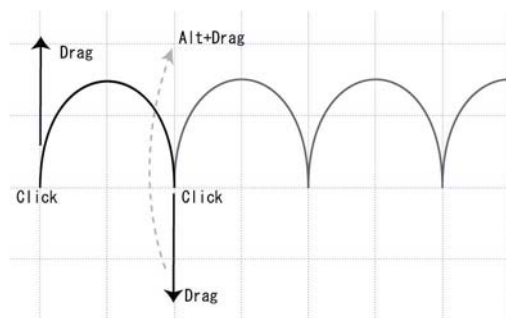
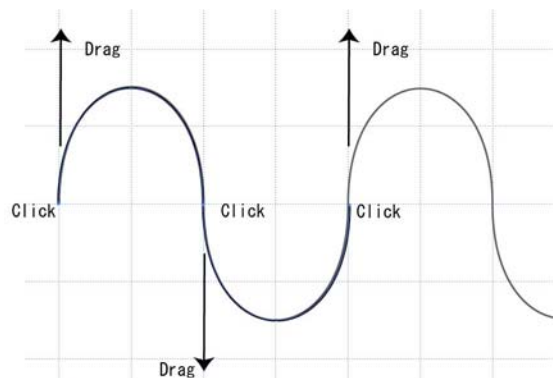
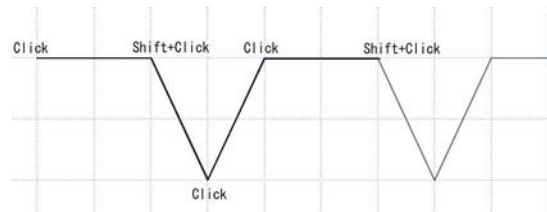
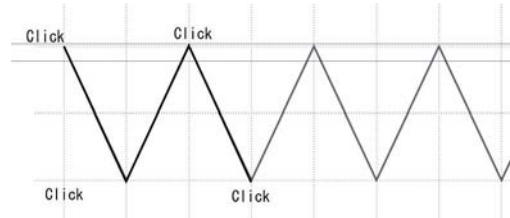
## Lesson-3

### Pen-Үзэг-1



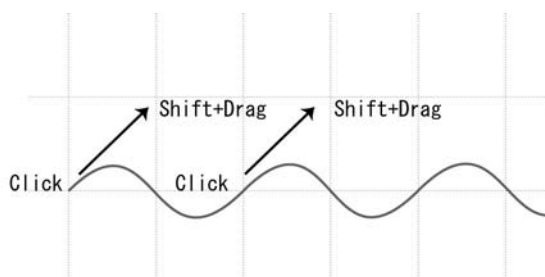
#### 1. File > Open...

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 3 хавтас дотор байгаа Pen 1 -г сонгоод ОК дарна.



#### 2. File > Open...

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 3 хавтас дотор байгаа Pen 2 -г сонгоод ОК дарна.




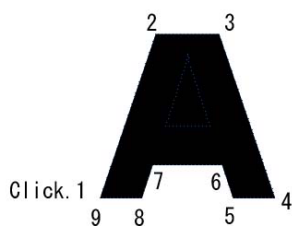
## lesson-4

## Pen-Үзэг2

### 1. File > Open...

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 2 хавтас дотор байгаа **ABC** -г сонгоод **OK** дарна.

2.  -г аваад заасан цэгүүдэд даралт хийж бичнэ.



### 3. Хоосон зайд **Ctrl**

товчлуурыг

дараастайгаар **Click**

хийж дараа нь үсгийн

дотор талыг тэмдэглэнэ.

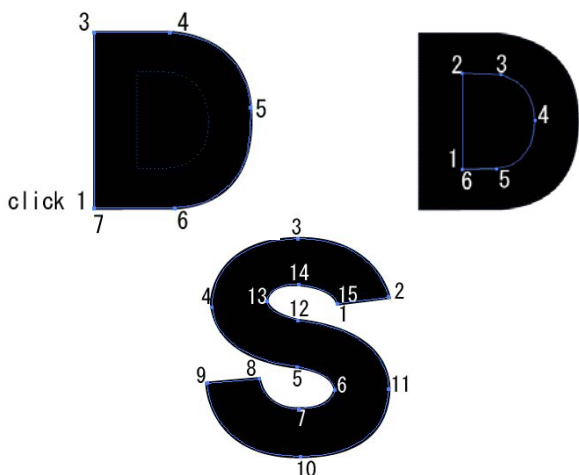


-г аваад

зураасуудыг бүгдийг нь

идэвхжүүлээд **Object >**

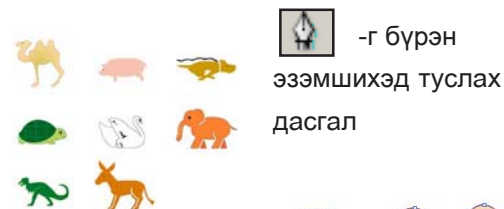
**Compound Path.**



Бусад үсгүүдийг ижил аргаар зурж тэмдэглэнэ.

### 1. File > Open...

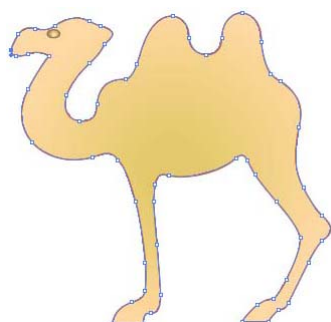
Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 2 хавтас дотор байгаа **animal** -г сонгоод **OK** дарна.



-г бүрэн

эзэмшихэд туслах

дасгал

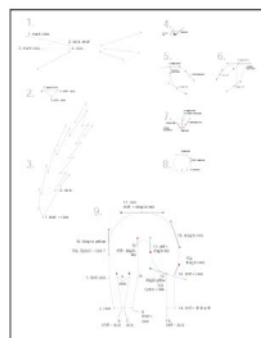


## lesson-5

## Муур-1

### 1. File > Open...

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 5 хавтас дотор байгаа **cat** -г сонгоод **OK** дарна.



-г ашиглан заасан цэг дээр дагуулан тэмдэглэж муурын хэсгүүдийг зурна.

### 2. Муурны хөлний сарвууны хэсгийг -ээр

зурж болох боловч өөр нэг арга бий.

 -г аваад **Alt+Space** товчнуудын

тусламжтайгаар хоёр тойрог зурна.



### 3. -г аваад хоёр тойргын дээд хэсгийг сонгоод **Delete**.

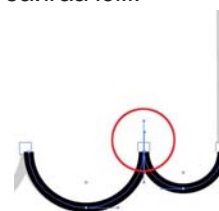
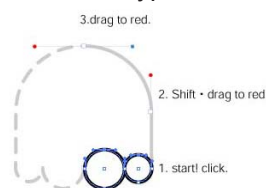


-ээр доорх цэгүүдийг сонгоод

**Object > Path > Average (Alt+Ctrl+Shift+J)**

**Object > Path > Join (Ctrl+J)**

командуудыг өгнө. Энэ нь хоёр зураасыг нэгтгэж нэг зураас болгож байгаа юм.

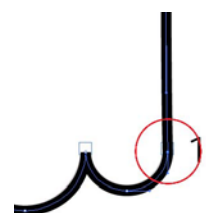



### 4. -г аваад цэгийг дагуулан тэмдэглэж дараа нь -г аваад цэгүүдийг тэмдэглээд

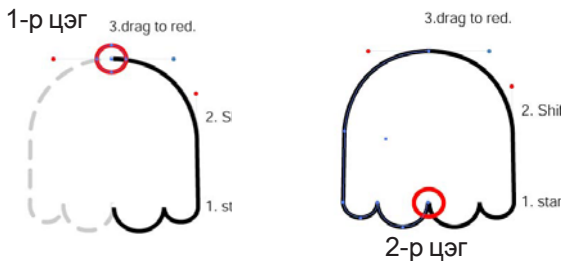
**Object > Path > Average (Alt+Ctrl+Shift+J)**

**Object > Path > Join (Ctrl+J)** командаар

зураасуудыг нэгтгэнэ.



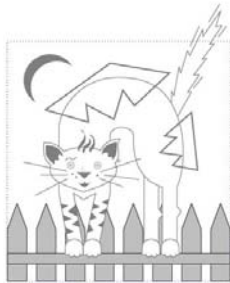
5.  -г аваад 1-р цэг **Click** хийгээд **Alt+Shift** товчлууруудын хослолыг дараастайгаар 2-р цэгт **Click**.




Дараа нь зураасуудыг нэгтгэнэ.

1. **File > Open...**


Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 5 хавтас дотор байгаа **cat start** -г сонгоод **OK** дарна.

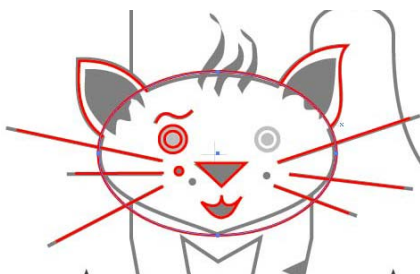




2. **cat** файл дээрээс эхний ээлжинд сахал, хөмсөг, уруул, чих, хамар зэргийг **Edit > Cut**, **Edit > Paste** хийж зураг дээр байрлуулна.

 дээр **Double Click** хийж гарч ирэх **Scale** харилцах цонхны талбарт **55** хэмжээг тавьж **OK**.



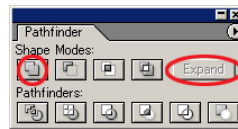
3.  -г аваад муурны нүд, мэнгэ, толгойн хэсгийн тойргийг зурна.




4.  -г аваад толгойн тойрогны доод удирдлагын цэг дээр **Click** хийнэ.  -г аваад нүд, мэнгэний удирдлагын цэг дээрээс **Alt** товчыг дараастайгаар **Drag** хийнэ.




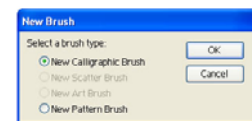
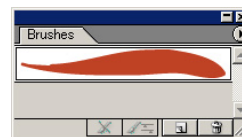
5. Толгой, хоёр чихний зураасуудыг тэмдэглээд **Window > Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголоор **Expand**.



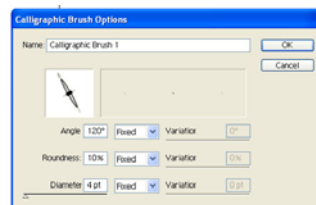
 -г аваад чихний дотор талыг дагуулан зурна.



Муурны үсийг зурахдаа **Window > Brushes** командаар гарч ирэх **Brushes** туслах самбар дээрх  тэмдэг дээр **Click** хийж гарч ирэх нэмэлт цэснээс **New brushes** сонголтыг хийж гарч ирсэн **New brushes** харилцах самбарын **New Calligraphic brushes** сонголтыг хийж **OK**.




Гарч ирсэн **Calligraphic brush Options** харилцах цонхонд **Angle-120;**  
**Roundness- 10**  
**Diameter- 4** гэсэн хэмжээсүүдийг өгч **OK**.

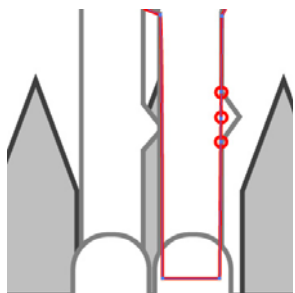



 -г авч зураасыг дагуулан зурна.

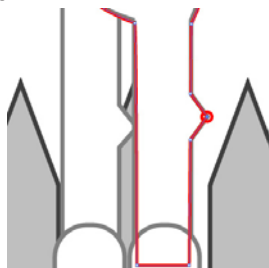
6. Муурын их биеийг **cat** файлаас **Edit >Cut (Ctrl+X)**; **Edit > Paste(Ctrl+V)** хийж оруулж ирнэ.




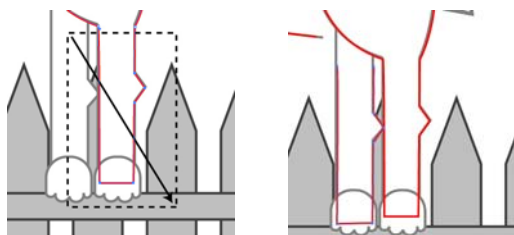
7. -г аваад зурагт заасан цэгүүдэд **Click** хийж удирдлагын цэг үүсгэнэ.



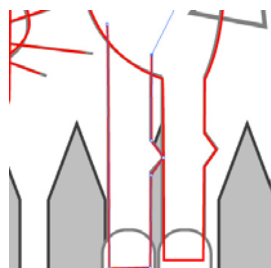
-г аваад зурагт тэмдэглэсэн цэгээс **Drag** хийнэ.




8. -г аваад заасан чигт **Drag** хийж тэмдэглээд **Edit >Copy (Ctrl+C)**; **Edit > Paste (Ctrl+V)** хийж байрлуулна.



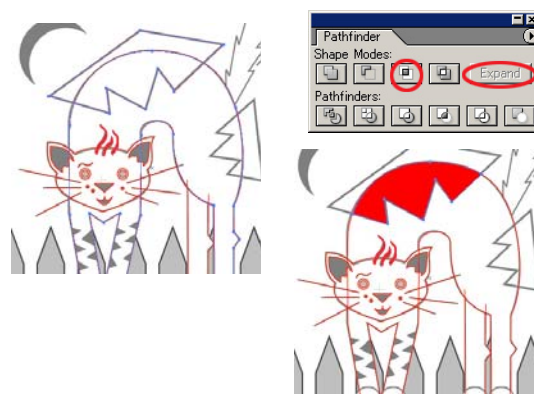
-г аваад удирдлагын цэгээс дээш **Drag** хийнэ.



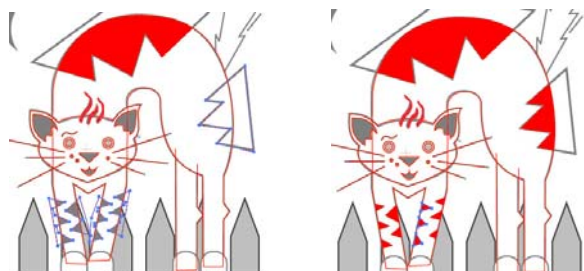
9. -г аваад муурын нурууны дээрх зураасыг зурна.




Муурын их биеийг хэсгийг сонгож **Edit >Copy (Ctrl+C)**; **Edit >Paste in Front (Ctrl+F)** командын дараа олон хурц өнцөгт зураас дээр **Click**, их биеийг хэсэг дээр дахин **Shift+Click** хийж **Window > Pathfinder** командаар гарч ирэх **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтуудыг гүйцэтгэнэ.

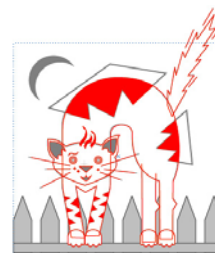



Муурын их биеийг хэсгийн доор тэмдэглэсэн бусад зураасуудыг дээрхийн адил хийнэ. Ингэхдээ тус бүрд нь их биеийг сонгож **Edit > Copy (Ctrl+C)**; **Edit >Paste in Front (Ctrl+F)** командыг гүйцэтгэнэ.






10. Муурын сүүл, хөлийн сарвууны хэсгийг **cat** файлаас **Edit >Cut (Ctrl+X)**; **Edit > Paste(Ctrl+V)** командаар оруулж ирнэ.

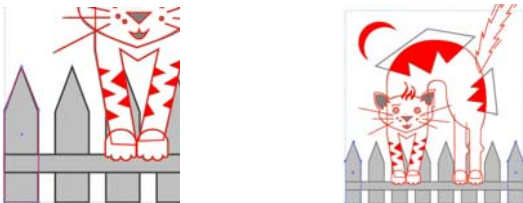
 дээр **Double Click** хийж гарч ирсэн **Scale** харилцах цонхны талбарт **55** хэмжээг өгч **OK** дарна.





11. Сарыг зурахдаа  -г аваад тойрог зурж **Edit > Copy (Ctrl+C)**; **Edit > Paste (Ctrl+V)** хийгээд зөрүүлж байрлуулаад **Pathfinder** туслах самбын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.

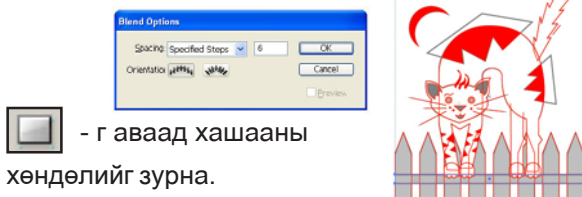



12. Хашаа хийх.  -г аваад тэгш өнцөгт зураад  -г аваад шинэ удирдлагын цэг бий болгоод,  -г аваад бий болсон шинэ удирдлагын цэгээс дээш **Drag** хийж хурц үзүүр бий болгоно.



Бий болгосон хашааны дүрсийг **Edit > Copy (Ctrl+C)** хийж, хашааны нөгөө үзүүрт байрлуулсны дараа  -г авч эхний дүрсний голын удирдлагын цэг дээр **Click** хийж, нөгөө дүрсний удирдлагын цэг дээр **Click** хийнэ.

13.  дээр **Double Click** хийхэд гарч ирэх **Blend Options** харилцах цонхны талбарт **6** -г өгч **OK** дарна.




 -г аваад хашааны хөндөлийг зурна.

## lesson-6

1. **File > Open...**

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 5 хавтас дотор байгаа **cat end** -г сонгоод **OK** дарна.

2. Гарч ирсэн өнгөт дүрсийг **Edit > Copy (Ctrl+C)** **Edit > Paste (Ctrl+V)** хийж

байрлуулсны дараа  -г аваад **Ctrl** дарж өнгөт зургаас сонголт хийж өөрийн үүсгэсэн дүрс дээр **Click** хийж будна.

**Object > Arrange...**

командуудын тусламжтайгаар байрлуулна.



## Муур-2

## lesson-7

## Муур-3

Одоо харин өөрсдийн зурж бүтээж бий болгосон муурыг өөрсдийн дураар будаж **Window > Layer** туслах самбар ашиглаж наана, цаана нь оруулан байрлуулахыг заана.

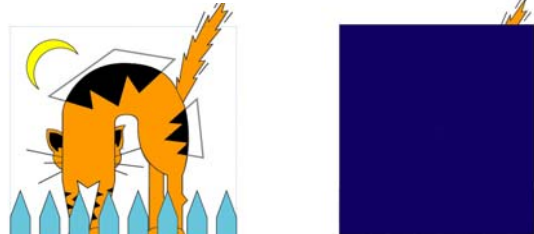
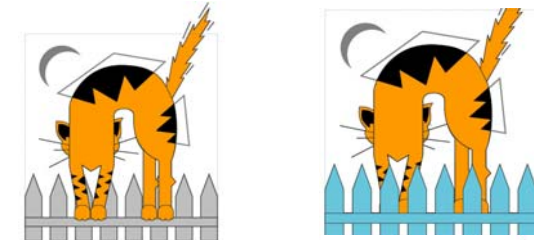
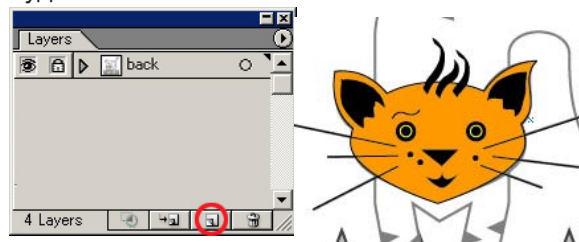
1. **File > Open...**

Kimi-Lesson /Illustrator/ Lesson 5 хавтас дотор байгаа **cat start** -г сонгоод **OK** дарна.

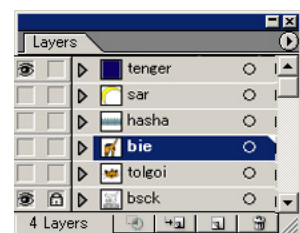
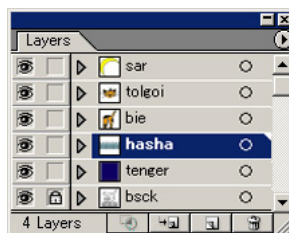
**Window > Layer** командаар **Layer** туслах самбар гарч ирнэ. **Layer** туслах самбар дахь шинэ хуудас дээр **Click** хийж шинээр


нэмэгдсэн давхарга дээр **Double Click** хийж нээгдэх харилцах цонхны **Name** талбарт нэр өгнө. (Толгой)

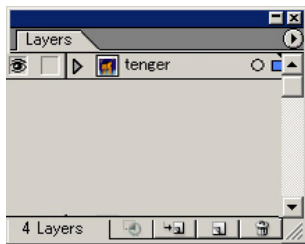
Дараа нь толгойн хэсгийг зурж, дурын өнгөөр будна.



Дээрхийн адил **бие**, **хашаа**, **сар**, **тэнгэр** тус бүрд **Layer** давхарга нээж нэр өгч дурын өнгөөр будна. Чирэх даралтаар зөөж хамгийн наана байх дүрсийн (толгойн) **Layer** давхаргыг хамгийн дээр, байрлуулах хамгийн доор байх дүрсийн (тэнгэр) **Layer** давхаргыг хамгийн доор байрлуулана.

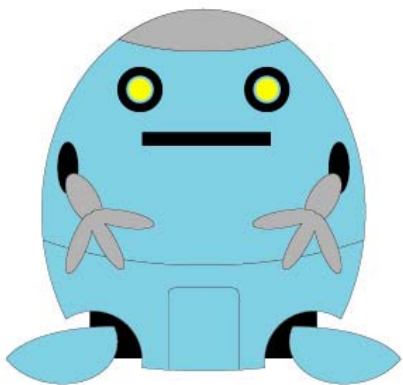


2. **Layer** туслах самбар дээрх  товч дээр **Click** хийж гарч ирэх нэмэлт цэсний **Flatten Artwork** сонголтыг хийж бүх **Layer** давхаргыг нэгтгэж нэг давхарга болгоно.




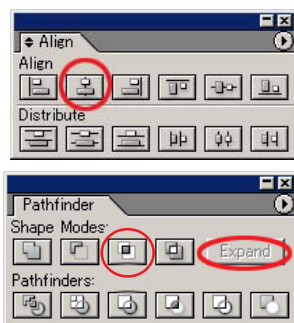
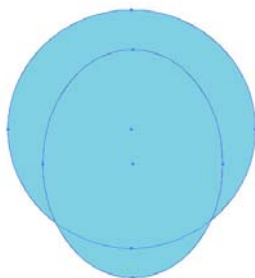
lesson-8



Робот

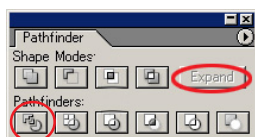
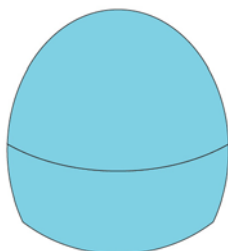


1. **File > New** Шинээр хуудас нээнэ.



2.  -г авч хоёр тойрог зураад **Window > Align** харилцах самбрын тэмдэглэсэн сонголтоор хоёр тойргийг голлуулна. Дараа нь **Pathfinder** туслах самбрын тэмдэглэсэн сонголтоор таслана.

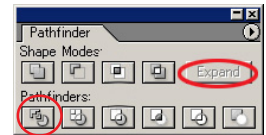
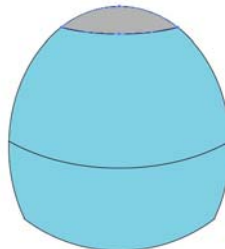


3.  -г авч давхарлан нэг тойрог зураад **Pathfinder** туслах самбрын тэмдэглэсэн сонголтоор таслана.  -г авч илүү хэсгийг сонгон **Delete**.





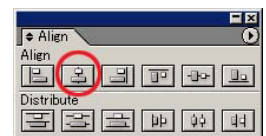
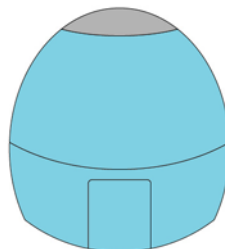
Роботын өнгө **Cyan-50** хүрээний өнгө хар **K-100**



4. Толгойн оройн хэсгийг хийхдээ  -г авч давхарлан нэг тойрог зураад **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор таслана.  -г авч илүү хэсгийг сонгон **Delete**.

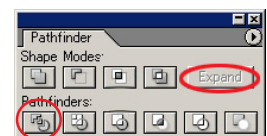
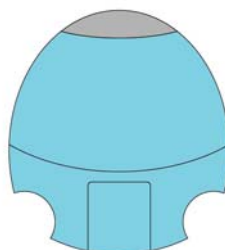



Роботын толгойн оройн хэсгийн өнгө **K-30**

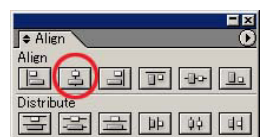
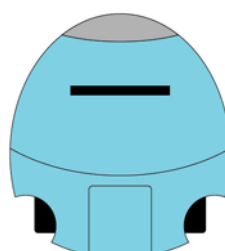
5.  -г авч мөлгөр тэгш өнцөгт зураад бүгдийг сонгож **Window > Align** харилцах самбараас голлуулна.  -г авч илүү хэсгийг сонгож **Delete**.



6.  -г авч зөв тойрог үүсгэнэ. Үүсгэсэн зөв тойргийг **Alt** товчны тусламжтайгаар чирэх даралтаар хувилана(**copy**). Бүгдийг сонгож **Pathfinder** харилцах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор таслана.  -г авч илүү хэсгийг сонгож **Delete**.





7.  -г аваад амны хэсэг мөн хөлний дотор хэсгийг хийнэ. Бүгдийг сонгож **Window > Align** харилцах самбараас голлуулна.





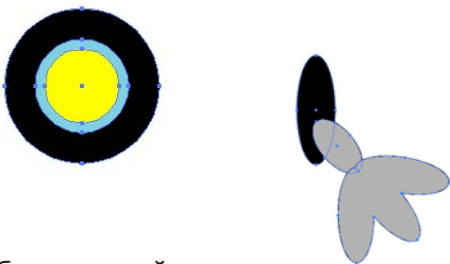
8. Роботны нүдийг хийх.

 -г сонгож аваад **Shift + Alt** товчлууруудын тусламжтайгаар зөв тойрог зураад хар өнгө өгнө.



Дараа нь  дээр **Double Click** хийж гарч ирэх **scale** харилцах цонхны **scale** талбарт **60** гэсэн хэмжээг өгч **Copy**, өнгө **Cyan-50**.

Дээрх үйлдлийг дахин нэг давтаж хэмжээ- **80**, өнгө- **Yellow100**


Бүгдийг сонгож нэгтгэнэ (**Group Ctrl+G**).

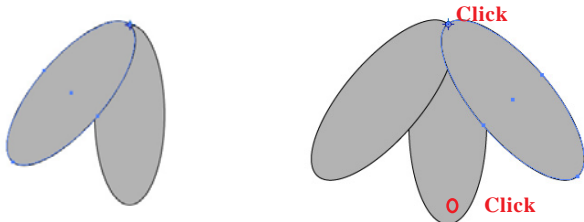


9. Роботны гар хийх.

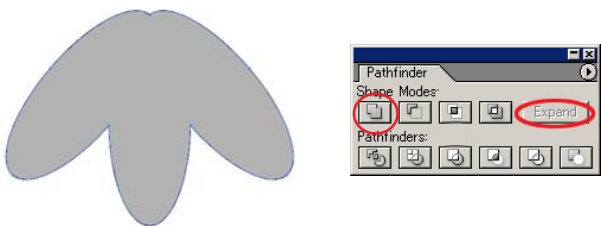
 -г сонгож аваад зуйван тойрог зураад хар өнгө **Black-30** өгнө.  -г аваад тойргийн


дээр хэсэгт тэмдэглэж **Alt** товчны тусламжтайгаар доод хэсгийг эргүүлнэ. Мөн

 -г аваад хоёрдох тойргийн дээд хэсэгт тэмдэглээд тэмдэглэсэн хэсэгт **Click** хийж гарны гурав дахь хэсгийг бий болгоно.




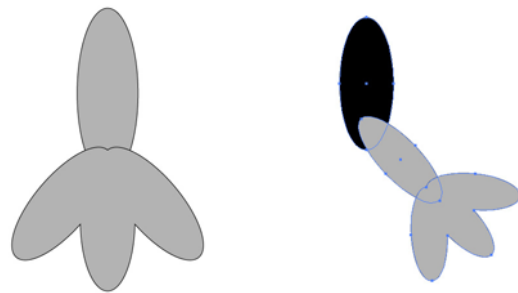
Дараа нь бүгдийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор гурван хэсгийг нэг бүхэл болгоно.




 -г авч дараагийн хэсгийг тойргийг зурж **Object > Arrange > Send to Back** командыг өгөөд бүгдийг сонгож голлуулаад нэгтгэнэ (**Group Ctrl+G**).

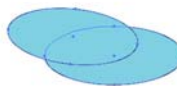
 - Бүгдийг голлуулах

Гарны дараагийн хэсгийг зурах дээрхтэй ижил боловч  -г сонгон авч эргүүлнэ мөн өнгө **Black-100** өгнө.

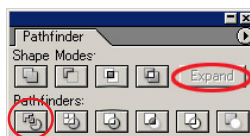



10. Роботны хөлийг хийх.

 -г сонгож аваад хоёр тойрог зурна.



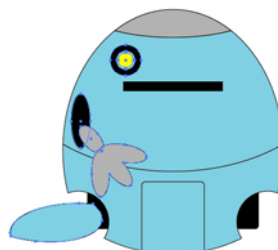
Дараа нь **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор таслана.



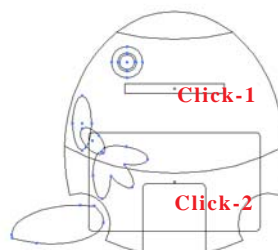
 -г сонгож аваад илүү хэсгүүдийг сонгож **Delete**.




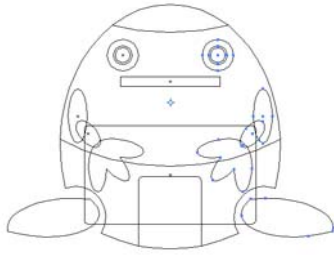
10. Роботны нүд, гар, хөлийг байрлуулна.



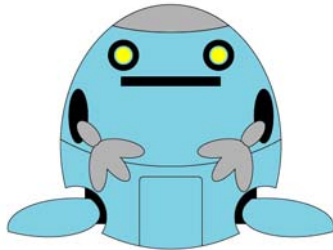
Дараа нь бүгдийг сонгож **View** цэсний **Outline (Ctrl+Y)** сонголтыг хийнэ.



Дараагийн алхамд  -г аваад нүд, гар, хөл гурвыг сонгож **Shift + Alt** товчлууруудын тусламжтай тэмдэглэсэн газар **Click** хийж нөгөө талын нүд, гар, хөлийг бий болгоно.



Гараас **Ctrl+Y** товчлууруудын хослолыг дарна. **View>Preview**



lesson-9

Лого-1






1. **File > New OK**  
**File > Place > kimi > Corel Draw > Lesson 20 > emblem>mobicom**



Скайнердсан зургийг татаж авна.

**Object > Lock ( Ctrl+2)**



2.  -г авч товчлууруудын **Alt + Shift** хослолыг дарж зөв тойрог зурна.  -г авч тайрах хэсэгт тэмдэглээд  -г авч тайрагдах хэсгийг сонгож **Delere**.




3.  -г авч дахин жижиг тойрог үүсгээд  -г авч тайрагдах дээд хэсгийг сонгон **Delete**.




4. Хоёр тойргийн нийлэх үзүүрийн хэсгийг сонгож **Object > Path > Join ( Alt + Ctrl + Shift+J )**





5. Үүссэн дүрсийг сонгож **Copy** хийгээд  -г авч эргүүлнэ.





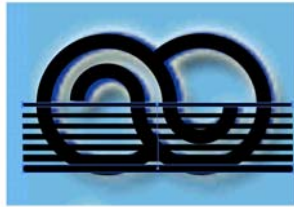
5. Бүгдийг сонгож **Object > Path > Outline Stroke**  
Дараа нь **Pathfinder** туслах самбараас  сонголтыг хийж **Expand**.



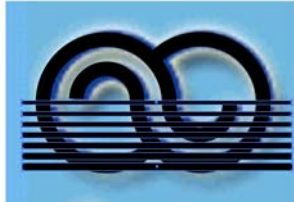
6.  -г авч урт нарийн шугаман дүрс үүсгэнэ. Үүсгэсэн дүрсийг **Copy** хийж доод хэсэгт байрлуулаад  -г авч өргөн болгоно.



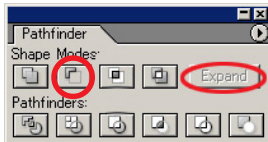
7. Үүссэн хоёр шугаман дүрсийг сонгоно.  -г аваад хоёр дүрсийг холбоно.  дээр **Double Click** хийж гарч ирэх **Blend Options** харилцах цонхонд дараах сонголтуудыг хийж **OK**.



8. Үүссэн шугаман дүрсийг сонгож **Object > Blend > Expand**. Энэ нь бүх шугаман дүрсийг объект болгож сонгогддог болгоно.



9. Бүгдийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.



10. **Object > All Unlock** скайнердсан зургийг **Delete**. өнгөөр будна.

**Сян-100**  
**Magenta-80**

11. **T** -авч **Mobi com** текст бичнэ.

**Arial: Bold:** өнгө нь **Yellow-100**

**Magenta-100**



12. Текстийг **Type > Create Outline** командаар текст биш зураг болгоно.



## lesson-10

## Нэрийн хуудас

Нэрийн хуудас хийх.  
Өөрсдөө сэтгэж бодож сайн дизайнтай нэрийн хуудас хийгээрэй.

Хэмжээ **88мм: 55мм**

Зүүн эгнэх



Гол эгнэх

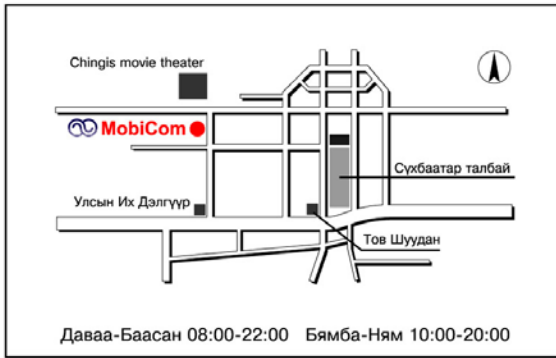


Баруун эгнэх



lesson-11

Газрын зураг-1



1. -г авч тэгш шулуун зурна. Гараас **Shift** товчыг дараастайгаар зурвал тэгш шулуун бүтээнэ.



2. Үүссэн шулууныг хувилж **Stroke** туслах самбарт тоон утга өгч шулууныг өргөн болгоно.



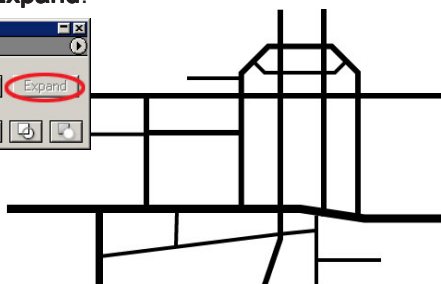
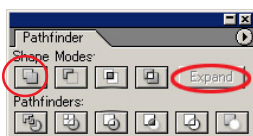
3. -г авч өргөн шулуун дээр хоёр цэг тэмдэглэнэ. -г аваад тэмдэглэсэн захын хоёр цэгийг идэвхжүүлж доош чирэх байдлаар мурий үүсгэнэ.



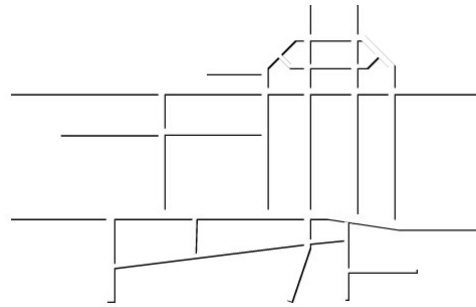
4. Цааш үргэлжлүүлэн -ээр **Shift** товчны тусламжтайгаар газрын зургийг зурж дуусгана.

Дараа нь **Object > Path > Outline Stroke** **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн

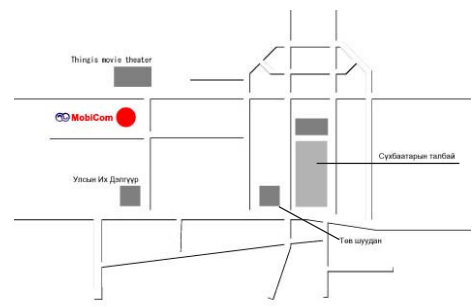
сонголтоор **Expand**.



5. Бэлэн болсон газрын зургийг сонгож хийгээд хувилна. **Copy(Ctrl+C) > Paste in Front (Ctrl+F)**

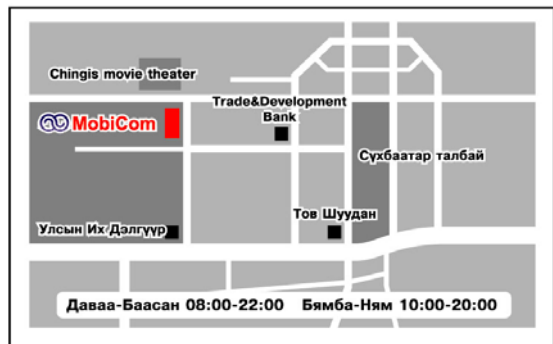


6. Газрын зургийг бэлэн болгосны дараа байгууллагуудын байршлыг тэмдэглэж текст бичнэ.

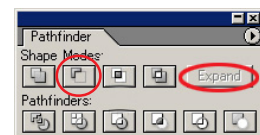


Даваа- Баасан 08:00- 22:00 Бямба- Ням 10:00- 20:00

Газрын зураг-2



1. Газрын зургийн гадуур -ээр тэгш өнцөгт үүсгэж **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтыг сонгож **Expand**.



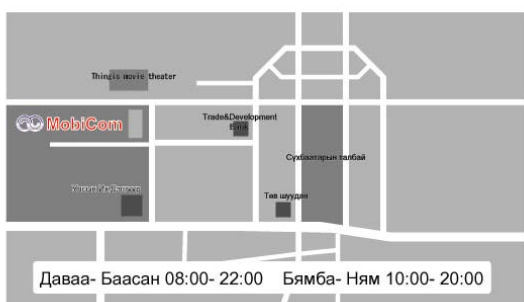
2. Газрын зургийн тэмдэглэсэн хэсгүүдийг



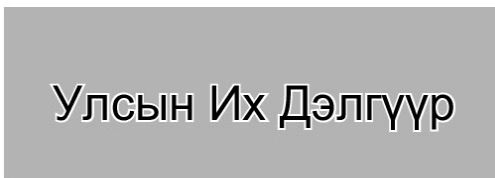
- ээр сонгож **К - 50** өнгө өгнө.



3. Дараа нь бүх текст, байгууллагуудын байршлуудыг байрлуулна.



4. Текстын хүрээг хийхдээ текстээ бичээд цагаан хүрээ өгч дараа нь **Copy(Ctrl+C) > Paste in Front (Ctrl+F)** хийгээд хүрээг **Delete**.



## lesson-12

## Лого-2

№1



№3




№2




№4




### Лого хийх №1

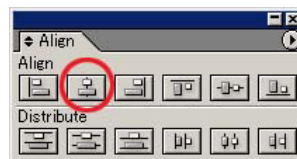
1.  -г авч гараас **Alt+Shift** товчлуурын хослолыг дарж хүрээгүй, **C-100: M-100** өнгөтэй тэгш дөрвөлжин үүсгэнэ.




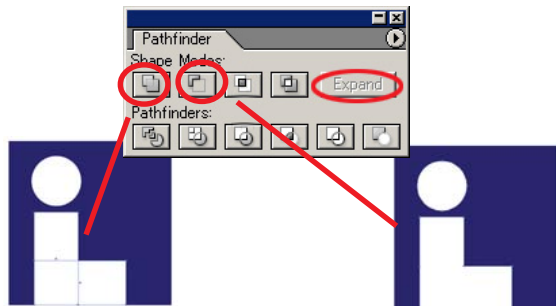
2.  -г авч **Alt+Shift** товчлууруудын тусламжтайгаар хүрээгүй, цагаан өнгөтэй тэгш дугуй тойрог үүсгэнэ.




3.  -г авч дахин хүрээгүй, цагаан өнгөтэй тэгш өнцөгт үүсгэнэ. Дараа нь тойрог тэгш өнцөгт хоёрыг сонгож **Align** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтыг хийнэ.

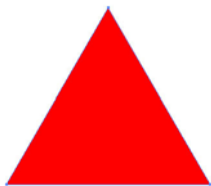


4. Тэгш өнцөгтийг сонгож  -г авч гараас **Alt+Shift** товчлууруудын хослолыг дарж эргүүлнэ. Эхлээд хоёр тэгш өнцөгтийг сонгож **Expand**, дараа нь бүгдийг сонгож **Pathfinder** туслах самбараас тэмдэглэсэн сонголтыг хийж **Expand**.

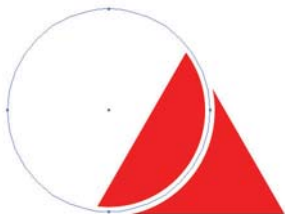


### Лого хийх №2.

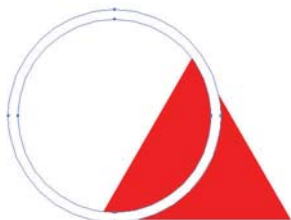
1.  -г (олон өнцөгт) авч ажлын талбар дээр **Click** хийхэд гарч ирэх туслах самбарт өнцгийн тоог өгч **OK**. Улаан өнгөтэй, хүрээгүй гурвалжин дүрс үүсгэнэ.



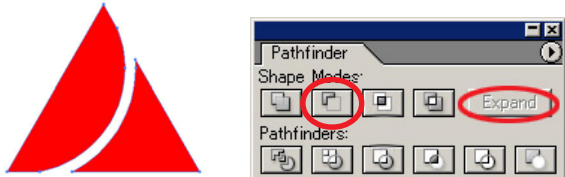
2.  -г авч цагаан өнгөтэй тойрог үүсгэнэ.




3. Үүссэн тойрогыг сонгож **Object > Path > Outline stroke** командыг өгч давхар хүрээтэй болгоно.




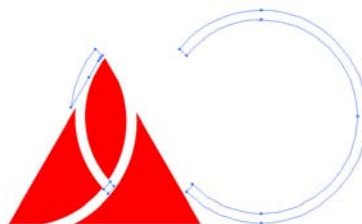
4. Тойрог гурвалжин бүгдийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.




5. Дээрхийн адил дахин нэг ижил тойрог үүсгэж  -аар тэмдэглэсэн хэсгүүдэд зүсэлт хийнэ.




6.  -г авч зурагт үзүүлсэн хэсгүүдийг сонгож **Delete**.

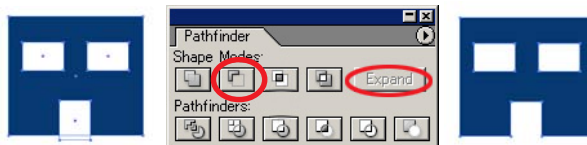




7.  -г авч тэмдэглэсэн цэгийг идэвхжүүлэн **Drag** хийнэ.

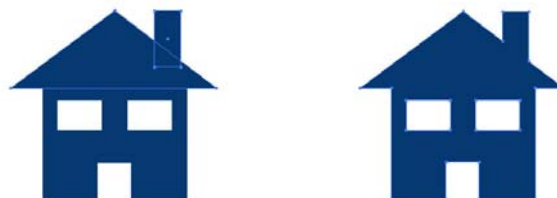


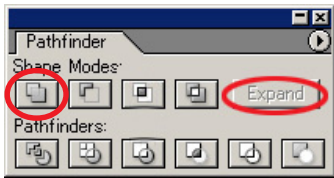
### Лого хийх №3.

1.  -г авч тэгш өнцөгт үүсгэж мөн адил цонх, хаалга бий болгоно. Бүгдийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.



2.  -г авч гурвалжин (дээвэр),  -г авч тэгш өнцөгт (яндан) үүсгэнэ. Бүгдийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.





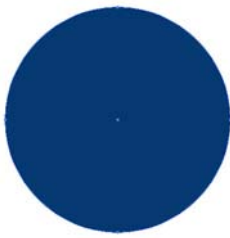


3. Бэлэн болсон байшинг сонгож **Filter > Distort > Rough** туслах самбарт хэмжээг өгч тэгш хэмийг алдагдуулна.

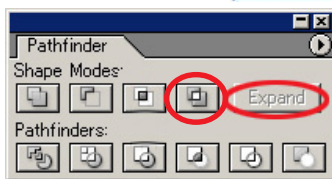
1%  
5 inch





4.  -г авч тойрог үүсгэнэ.  -гээр мөн адил тэгш өнцөгтийг давхарлан үүсгэнэ.

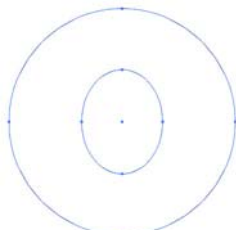
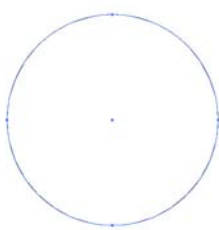



Дараа нь бүгдийг нь сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.

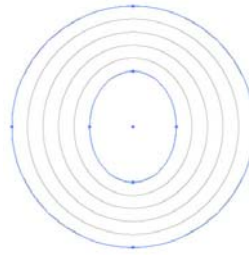


#### Лого хийх №4.

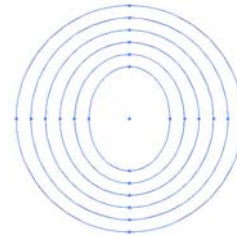
1.  -г авч тэгш тойрог үүсгэнэ. Үүссэн тойрогыг **Copy, Front in Paste** хийж нүүрэн талд байгаа тойрогыг сонгож  -ээр жижиг зууван дугуй хэлбэрт оруулна.




2.  -г авч жижиг тойрогын удирдлагын цэгээс том тойргийн удирдлагын цэг дээр **Click** хийж гарч ирэх **Blend Options** туслах самбарт **4** гэсэн хэмжээг өгч **OK**.

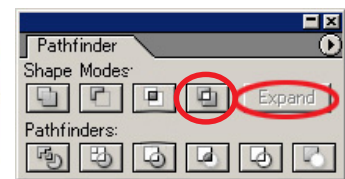


3. Бүгдийг сонгож **Object > Blend > Expand** командыг өгч бүх тойрогыг удирдлагын цэгтэй болгоно.




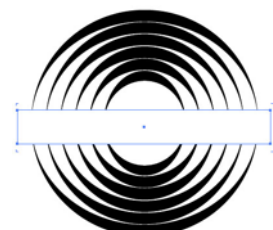
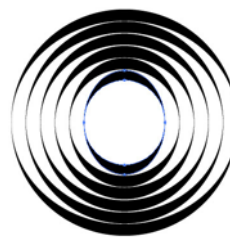
4. Хамгийн гадна талын тойрогыг сонгож **Copy, Front in Paste** хийгээд  -г авч нүүрэн талын тойрогыг доош **Drag** хийж зууван болгоно.

Дараа нь хувиласан тойроогоо хоёуланг нь сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**, хар өнгөөр будна.



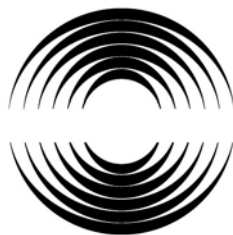
Бөх тойрогыг дээрхийн адил хувиргана.

5.  -г авч тойрогын гол хэсгээр цагаан өнгөтэй, хүрээгүй тэгш өнцөгт үүсгэж татна.



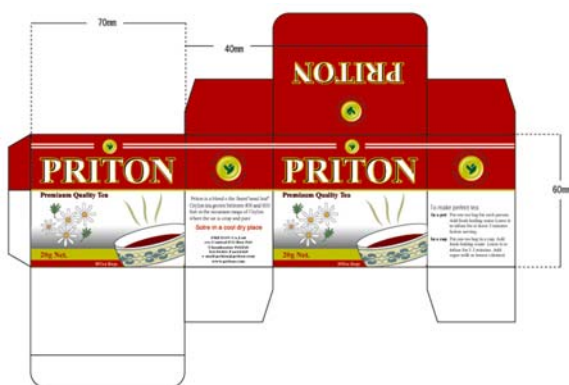
Дараа нь **T** -г авч **COLLINS** гэсэн үг бичээд тэгш өнцөгт дээр байрлуулана.


COLLINS

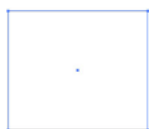


lesson-13

Хайрцаг-1



1.  -г авч ажлын талбар дээр нэг удаа **Click** хийхэд гарч ирэх туслах самбарт **70мм: 60мм** гэсэн хэмжээг өгч **OK**.




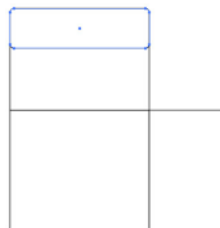
Дараагийн тэгш өнцөгтийг мөн адил дээрхийн жишигээр үүсгэнэ.  
Хэмжээ нь: **60:40**



Гурав дахь тэгш өнцөгтийн  
Хэмжээ нь: **40: 60**




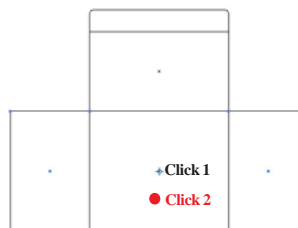
2.  -г авч ажлын талбар дээр нэг удаа хийхэд гарч ирэх туслах самбарт **70: 20** гэсэн хэмжээг өгч .




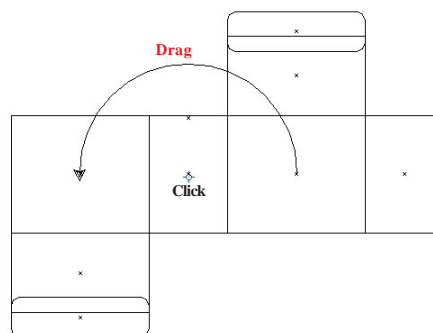
Дараа нь **Object > Arrange > Send to Back** командыг өгнө.


3. **View > Outline (Ctrl+Y)**

Хамгийн сүүлийн буюу гурав дахь тэгш өнцөгт дүрсийг сонгож  -г аваад бүх дүрсийн голын цэг **Click** нэг удаа хийгээд дараа нь **Alt + Shift** товчлууруудыг гараас дарж дахин **Click** хийнэ.





4. Голын залгаа гурван тэгш өнцөгт дүрсийг сонгон идэвхжүүлж  -г аваад заасан цэгт **Click** хийж, гараас **Alt + Shift** товчлууруудыг дарж заасан зүгт **Drag** хийнэ.




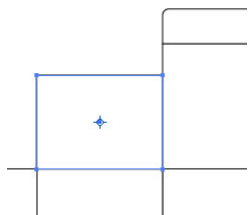
5.  -г авч ажлын талбар дээр нэг удаа **Click** хийхэд гарч ирэх туслах самбарт **10: 60** гэсэн хэмжээ өгч **OK** .





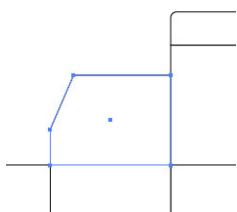
 -г авч захын хоёр цэгийг нь сонгож  -г аваад заасан зүгт **Drag** хийнэ.




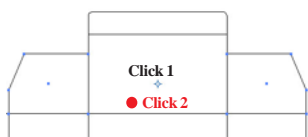
6.  -г авч ажлын талбар дээр **Click** хийхэд гарч ирэх туслах самбарт **40:30** гэсэн хэмжээг өгч **Ok**.



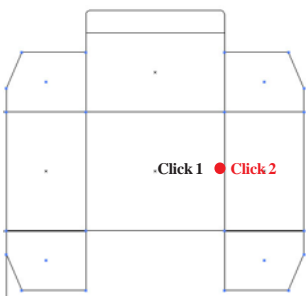
 -г аваад заасан хэсэгт удирдлагын цэгийг бий болгоно. Дараа нь  -г авч булангийн удирдлагын цэгийг заасан зүгт зөөнө.




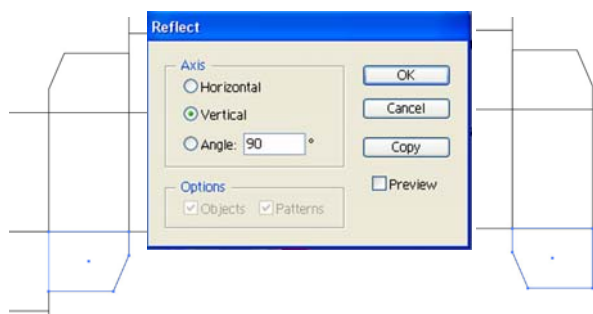
7. Бэлэн болсон дүрсийг идэвхжүүлэн сонгож  -г аваад заасан цэгт **Click** хийж гараас **Alt + Shift** товчлууруудыг дарж тэмдэглэсэн цэгт дахин **Click** хийнэ.



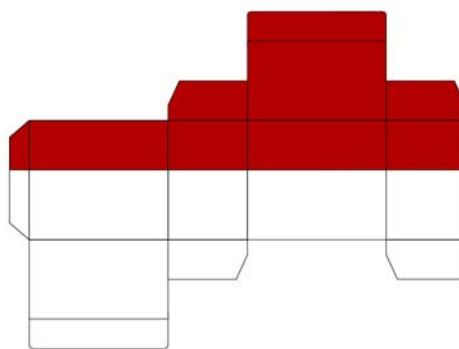
Хувилагдсан хоёр дүрсээ сонгон идэвхжүүлээд дээрхийн адил үйлдэлийг гүйцэтгэнэ.



Тэмдэглэсэн дүрсийг идэвхжүүлэн сонгож  дээр **Double Click** хийхэд гарч ирэх туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **OK**.




Дараагийнхийг нь мөн адил хийж гүйцэтгэнэ.




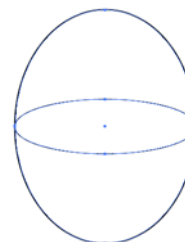
## lesson-14

## Аяга

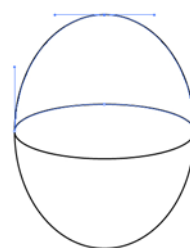
1.  -г аваад тойрог үүсгэнэ.






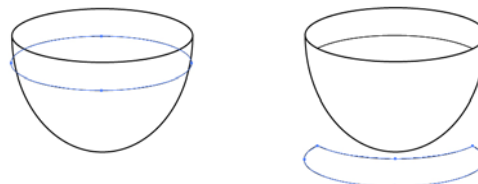
Үүсгэсэн тойрогыг **Copy, Paste In Front** хийнэ. Дараа нь  -г авч гараас **Shift** товчлуурыг дарж **Drag** хийж зууван хэлбэрт оруулна.





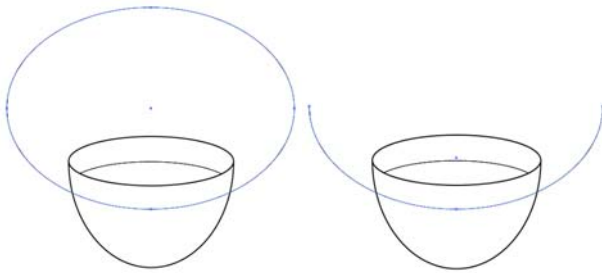
2.  -г авч дээрхи илүү хэсгийг сонгож **Delete**.



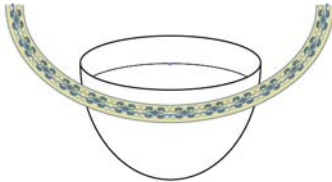
3.  -г авч амсар хэсгийн тойргийг сонгоод **Copy** хийж хоёуланг нь сонгож **Pathfinder** туслах самбарын  сонголтыг сонгож илүү хэсгийг  сонгож **Delete**.



4.  -г авч тойрог үүсгээд  -г авч дээд хэсгийг сонгож **Delete**.



5. **Window > Brush Libraries > Borders Ornate**



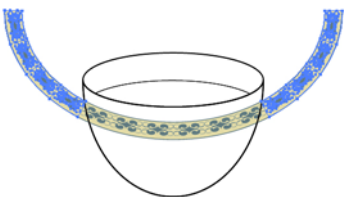
6. Хүрээний хээг сонгож **Object > Expand**




7. Аяга сонгож **Copy, Paste In Front** дараа нь **Object > Arrange > Bring to Front**



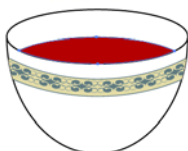
8.  -г аваад илүү хэсгийг сонгож **Delete**.




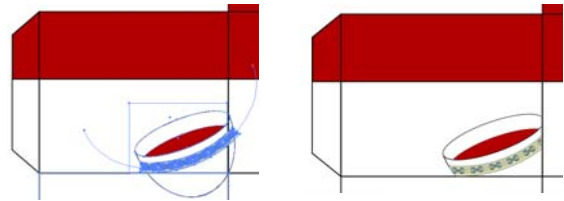
9.  -г аваад аяга, хүрээний хээ хоёрыг сонгож **Object > Clipping Mask > Make Mask**



өнгө: M- 100  
Y- 100  
K- 30




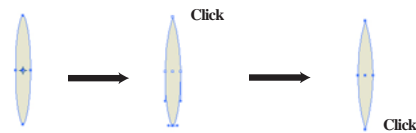
10. Бэлэн болсон аягатай цайгаа авч хайрцагны зохих хэсэгт байрлуулана.  -г авч өнгөгүй, хүрээгүй тэгш өнцөгт үүсгэнэ. **Object > Clipping Mask > Make Mask**





11. Аяганы дээрх цайны уур.

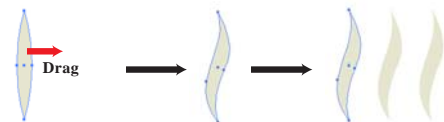



 -г авч зууван дугуй дүрс үүсгэнэ.



 -г авч дээд, доод хоёр удирдлагын цэг **Click** дээр хийнэ.

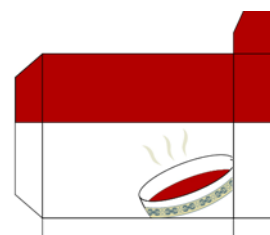
 -г авч заасан чигт **Drag** хийнэ. үүссэн дүрсийг хоёр удаа **Copy, Paste**.



 -г авч эргүүлэх дүрсийн доод цэгт төвийг байрлуулан заасан чигт эргүүлнэ.




Бэлэн болсон дүрсийг хайрцаг дээрээ байрлуулна.



## lesson-15

## PRITON

1.  -г авч цагаан өнгөгүй, шар хүрээтэй **PRITON** гэсэн үг бичнэ.

PRITON


2. **Text > Create Outline /Ctrl+Shift+O/**

PRITON


3. Бичсэн текстээ **Edit > Copy, Object > Lock**

Хоёр удаа **Edit > Paste in Front**

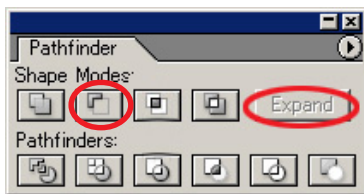
Хамгийн дээд талд байгаа текстийг сонгож

 болгоно.

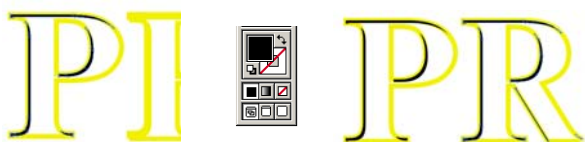


4.  -г авч үгийн эхний үсгийг сонгон идэвхжүүлж туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.

PRITON



Хар өнгө, хүрээгүй **Object > Arreng > Send to Back**.





Бусад үсгийг дээрхийн адилаар хийж гүйцэтгэнэ.

**Object > Unlock** дараа нь бүгдийг сонгож **Group**.

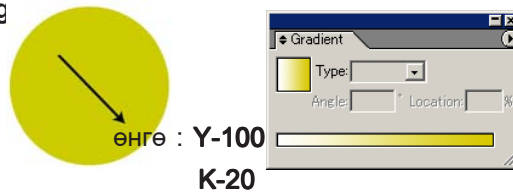
PRITON

## lesson-16

## Эмблэм

1.  -г авч тэгш тойрог үүсгээд  -г авч харилцах самбараас өнгө сонгож заасан чигт

**Drag**



2. Үүссэн тойргийг сонгож **Copy, Paste in Front**.

Хамгийн дээд талын тойргийг сонгож жижиг

болгоно. **Shift +** 

 -г авч заасан чигт **Drag** хийнэ.



Дээрхийн адил дахин нэг жижиг тойрог үүсгэнэ.



3.  -г авч зууван тойрог үүсгэнэ.



 -г авч тойрогын дээд, доод хоёр удирдлагын цэг дээр **Click**.

 -г авч дүрсийг долгионтой болгоно.





Дүрсийг сонгож **Copy, Paste in Front**.

Толин хэлбэрт оруулаж бас жижиг болгоно.



Гурав дахь навчыг мөн адил хийнэ.



 -г авч бэлэн болсон логоны гадуур тэгш тойрог үүсгээд  -г авч шинээр үүсгэсэн тойрог дээр **Click**.


**MOUNTAIN FRESH** текст бичнэ.




lesson-17


Хайрцаг-2



1.  -г авч тэмдэглэсэн хэсэгт таарсан өнгө гүй, хүрээгүй тэгш өнцөгт үүсгэнэ.

 -г авч уусалт хийнэ.



2.  -г авч дахин хоёр жижиг тэгш өнцөгт үүсгэж зохих өнгөөр будна.




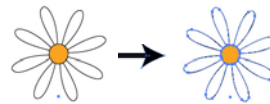
3. Гурван тэгш өнцөгтийг сонгож

**Object > Arrange > Send to Back**

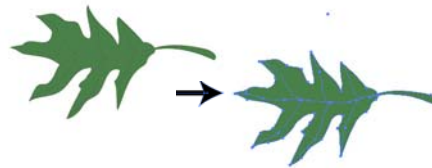


4. **Window > Brush library > Folige Flowers**

 -г авч цэцэг, навч бий болгоно. Цэцэг, навчыг сонгож **Object > Expand**



**Expand**



Цэцэг, навчыг олон болгож байрлууна.



lesson-18

**Text**

Текстийн тухай.

Текст тавигдах талбайн хэмжээг харгалзаж текстийн хэмжээ, шрифтын төрөл, үсгийн хэмжээ, мөр хоорондын зайг тааруулж төлөвлөх нь дизайнд маш чухал ач холбогдолтой байдаг.

1. Үсгийн хэмжээ 6pt, мөр хоорондын зай 7pt

Priton is a bland o the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain rangs of Ceylon where the air is crisp and pure.

2. Үсгийн хэмжээ 8pt, мөр хоорондын зай 10pt

Priton is a bland o the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain rangs of Ceylon where the air is crisp and pure.

3. Үсгийн хэмжээ 9pt, мөр хоорондын зай 11pt

Priton is a bland o the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain rangs of Ceylon where the air is crisp and pure.

4. Үсгийн хэмжээ 10pt, мөр хоорондын зай 12pt

Priton is a bland o the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain rangs of Ceylon where the air is crisp and pure.

5. Үсгийн хэмжээ 11pt, мөр хоорондын зай 13pt  
Priton is a bland of the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain ranges of Ceylon where the air is crisp and pure.
6. Үсгийн хэмжээ 12pt  
Store in a cool dry place
7. Үсгийн хэмжээ 14pt  
Store in a cool dry place
8. Үсгийн хэмжээ 16pt  
Store in a cool dry place


Эхний буюу **6pt, 7pt** нь зөвхөн номны зургийн тайлбарт хэрэглэгдвэл хамгийн зохимжтой үүнээс бага хэмжээг хэрэглэж болохгүй.

Дараагийнх буюу **8pt, 10pt** нь текст ихтэй, талбай буюу цаас багатай байх үед хэрэглэж болно.

**9pt, 11pt, 12pt** нь ном, сонин, сэтгүүлд хэрэглэхэд нэн тохиромжтой.

**11pt, 13pt** нь хүүхэдэд зориулсан ном, сэтгүүлд хэрэглэвэл зохимжтой уншихад хялбар.

Үлдсэн **12pt, 14pt: 14pt, 17pt: 16pt, 19pt** нь ном, сонин, сэтгүүлийн текстэд хэрэглэхэд зохимжгүй харин гарчиг болон реклам, зар сурталчилгаанд зэрэгт тохиромжтой.

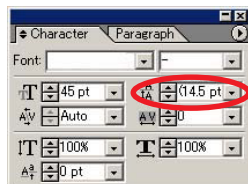
Текстийг том, бага болгоход  үүнийг хэзээ ч хэрэглэж болохгүй.

9. Харин одоо текст ижил хэмжээтэй, мөр хоорондын зай нь өөр өөр текстийг үзье. Энэ нь дизайнд чухал байр эзэлнэ.

Ижил хэмжээний талбайд ижил хэмжээтэй, мөр хоорондын зай нь өөр өөр текстүүдийг байрлуулж үзье.

Priton is a bland of the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain ranges of Ceylon where the air is crisp and pure.

**9pt: 9pt**



Priton is a bland of the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain ranges of Ceylon where the air is crisp and pure.

**9pt: 11pt**

Priton is a bland of the finest leaf Ceylon tea grown between 400 and 600 feet in the mountain ranges of Ceylon where the air is crisp and pure.

Аль нь сайн дизайн болж чадах вэ?

**9pt: 13.5pt**

## lesson-19

## Цэвэр ус

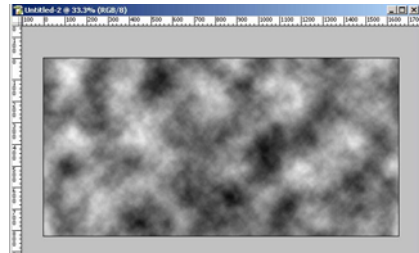
### Photoshop EPS( .EPS) Форматыг ашиглаж сурах.

1. Adobe Photoshop программ дээр **140: 70мм: 300pix** хэмжээтэй шинэ хуудас нээнэ.

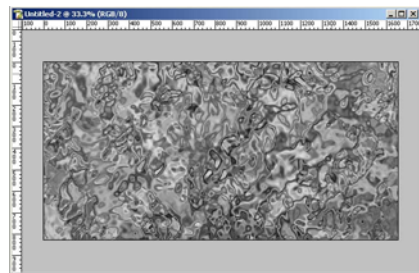
**File > New**



2. **Filter > Render > Clouds**



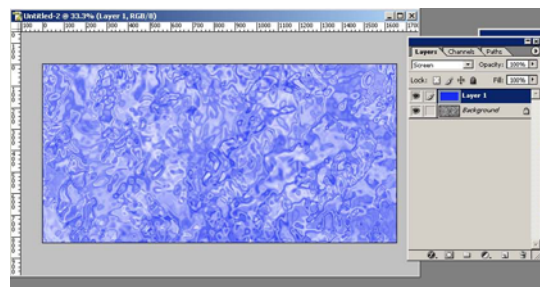
3. **Filter > Sketch > Chrome**



4. Шинэ **Layer** давхарга үүсгэж цэнхэр өнгөөр будна.

**Layers** харилцах самбарын

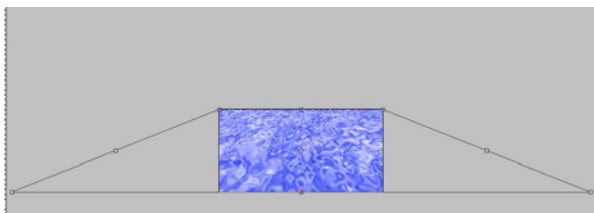
**Normal**-ыг **Screen** болгох.



5. **Layers** харилцах самбарын **Background** давхарга дээр **Double click** хийж **Layer-0** бий болгоно.




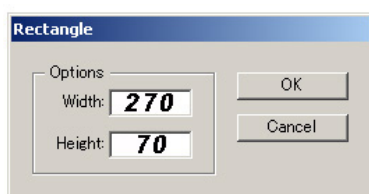
## 6. Edit > Transform > Perspective



7. **File > Save As** файлын нэрийг өгөөд **Photoshop EPS(·EPS)** форматыг сонгож **OK**.

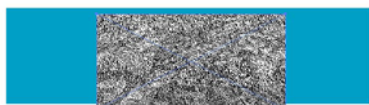
8. **Adobe Illustrator** программыг нээж шинэ хуудас **File > New**


9.  -г авч ажлын талбарт **Click** хийхэд гарч ирэх харилцах самбарт **270:70** гэсэн хэмжээ өгнө.



Үүссэн тэгш өнцөгтийг **Cyan-100** өнгөөр будна.

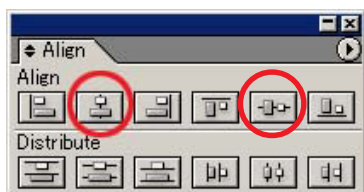
10. **File > Place** хадгалсан зургийг оруулж ирнэ.




11. **Window > Links** харилцах самбарын  нэмэлт цэснээс **Embed Image**




**Align** харилцах самбарын тэмдэглэсэн сонголтууд

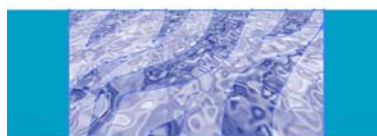



12.  -г авч зургийн наагуур нь цагаан өнгөтэй тэгш өнцөгт үүсгэнэ.

**Window > Transparency** гарч ирэх **Transparency** харилцах самбарын **Opacity-50%**

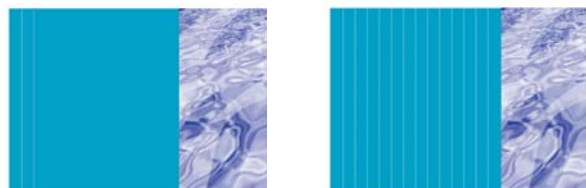



13.  -г аваад хэлбэр гарган зүсэж тэмдэглэгдсэн хэсгүүдийг **Delete**.



14.  -г аваад доош тэгш шулуун татна. өнгөгүй, хүрээ нь **Cyan-50%**.

Шулууныг **Alt+Shift** товчлуурын тусламжтайгаар **Copy** хийж **Ctrl+D**



15.  -г аваад цагаан өнгөтэй, хүрээгүй гурвалжин үүсгэнэ. Гурвалжин дүрсийг **Alt+Shift** товчлуурын тусламжтайгаар **Copy** хийж хэмжээг багасгаж өөрчилнө.




16. Хоёр гурвалжин дүрсийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.



Хоёр жижиг гурвалжин дүрсийг сонгож **Pathfinder** туслах самбарын тэмдэглэсэн сонголтоор **Expand**.



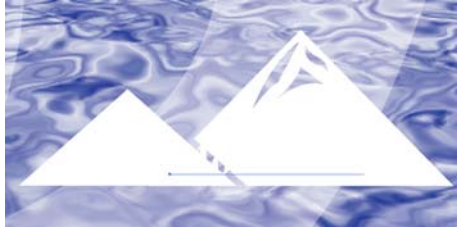
17.  -г авч дүрсүүдийг үүсгэж **Object > Compound Path > Make**



18. **T** -г аваад **Mon-water** гэсэн үг бичнэ.



Хүрээгүй, цагаан өнгөтэй болгоно.



**Edit > Copy; Edit > Paste in Back**  
хүрээний өнгө **Cyan-100: Magenta-30**



**Цэвэр ус** гэсэн үгийг дээрхийн адилаар хийнэ.



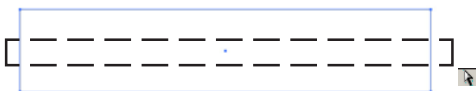
13. **Save.**

lesson-20

**Хүснэгт**

Гариг	Аялалын дугаар	Чиглэл		Аялалын дугаар	Чиглэл	
		Чонжу	УБ		УБ	Чонжу
Мягмар	MO806	13:05	УБ	MO806	08:00	12:05
Баасан	MO806	13:05	УБ	MO806	08:00	12:05

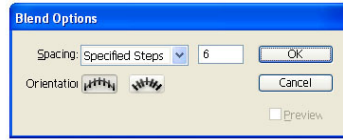
1. -г авч тэгш өнцөгт үүсгэнэ.



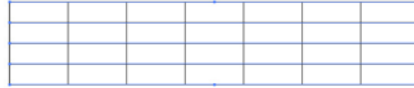
2. -г авч тэгш өнцөгтийн босоо хоёр баганыг идэвхжүүлж **Edit > Copy; Edit > Paste in Front.**



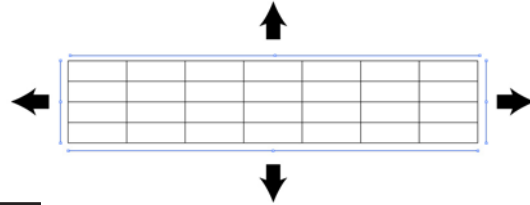
3. -г авч идэвхтэй байгаа хоёр босоо зураасыг холбож гарч ирэх туслах самбарт баганын тоог зааж өгнө. **Object > Expand**  
**Object > Ungroup**



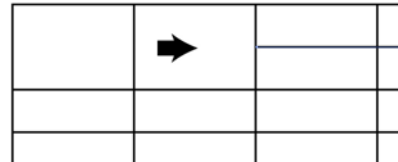
Энэ үйлдэлийг хөндлөн байрлах мөрийг олшируулахад бас дахин ашиглана.



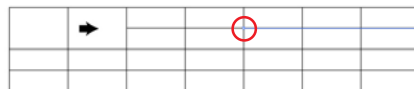
4. -г авч тал бүрийн илүү шулуунуудыг шулуунуудыг **Delete.**



5. -г авч тэмдэглэсэн шулууны удирлагын цэгээс зөөнө.



-г авч тэмдэглэсэн хэсэгт **Click** хийнэ.



-г авч тэмдэглэсэн шулуунуудын удирлагын цэгээс чирэх даралтаар зөөж богино болгоно.



**T** -г авч текст бичнэ.

Энэ хүснэгтийг дээрийн жишигээр хийгээрэй.

Ca	1.2	Na+K	15.0
Mg	0.6	pH	5.5

6. **T** -г авч текст бичнэ.

Үсгийн хэмжээ: **7pt**, мөр хоорондын зай **9pt**.

Ca	1.2	Na+K	15.0
Mg	0.6	pH	5.5

Үсгийн хэмжээ: **8pt**, мөр хоорондын зай **12pt**.



7.  -г авч таних тэмдэгүүдийг зурна.



Үүнийг яаж хийх тухай өмнөх хичээлүүдэд зааж байсан.



Хамгийн сүүлд бүгдийг сонгож хийнэ. Энэ нь хэвлэх үйлдвэрт текстийн фонт байхгүй, эсвэл танихгүй байх үед маш хэрэгтэй. Гэхдээ алдаатай бичигдсэн текстийг засварлах боломжгүй юм.

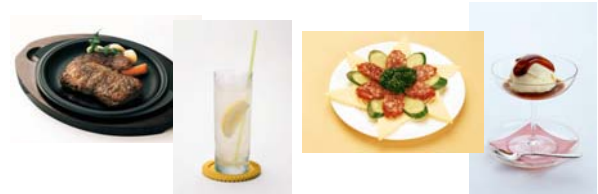


## lesson-21

## Menu



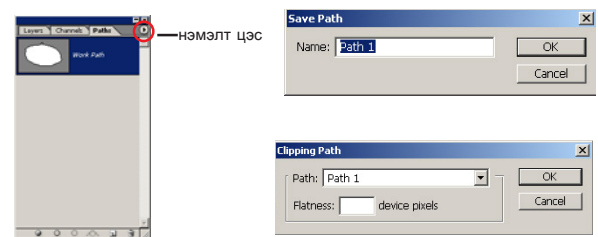
1. PhotoShop программыг ачааллан **File > Open**.  
Kimi-Lesson > PageMaker > Lesson-17 menu.



2.  -г авч зургийг таслан хүрээлж зурна.



2. **Path** туслах самбарын нэмэлт цэснээс **Save Path OK**.

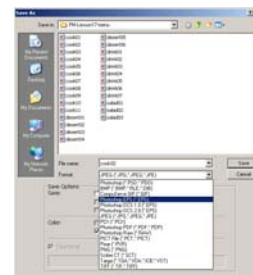


Дахин **Path** туслах самбарын нэмэлт цэснээс **Clipping Path OK**.

3. Одоо зурагаа хадгална.

**Save As >** нэр өгөөд **Photoshop(,EPS)**-г сонгож хадгална.

Бүх зургуудийг үүнтэй адил ажиллагаагаар засаж хадгална.



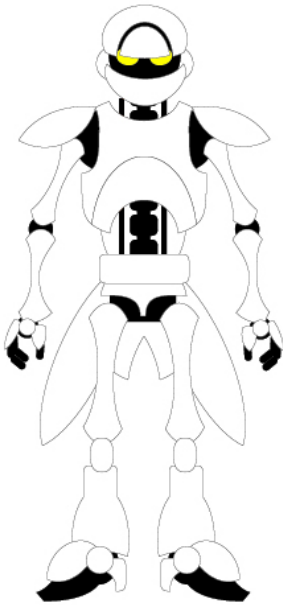
4. **Adobe Illustrator** программыг ачааллан **File > New**. Хуудасны хэмжээ: **A-4** фон өнгө хийнэ.



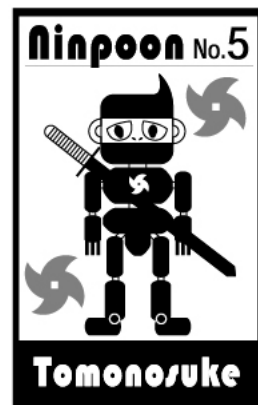
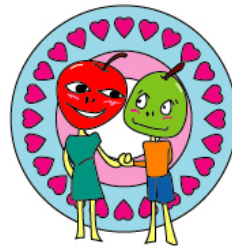
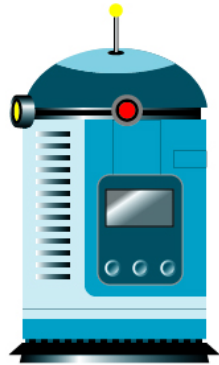
5. **File > Place**. Хадгалсан зургуудийг оруулж ирнэ. **Бусад нь өөрсдөө харж зохиож хийгээрэй**.



Өөрсдөө бодож ямар ч хамаагүй зураг,  
дизайн хийгээрэй.



ᠮᠣᠨᠤᠯᠤᠰ



Adobe, Adobeロゴ, Adobe Illustrator はAdobe Systems Incorporated  
(アドビシステムズ社) の登録商標です。

MS-DOS, Windowsは, Microsoft Corporation の登録商標です。

Уг номыг бүхэлд хь болон хэсэгчлэн зөвшөөрөлгүйгээр хувиан  
олошруулж, худалдаалахыг хоригоно.

# Компьютер график дизайн

## Өөрөө сурах бичиг-Illustrator

---

Зохиогч: Яра Томохидэ

Тусласан хүмүүс: М. Хишигбаяр



Жайка



Соёлын дээд сургууль