

САМОУЧИТЕЛЬ



CorelDRAW 12

Нина Комолова
Александр Тайц
Александра Тайц

- Приемы разработки рекламных материалов
- Теория и практика создания простого рисунка и деловой графики
- Редактирование векторных объектов
- Обработка текста и оригинальные эффекты



+CD



Научись сам и объясни другим!

Самоучитель (ВНУ)

Нина Комолова

Самоучитель CorelDRAW 12

«БХВ-Петербург»

2004

Комолова Н. В.

Самоучитель CorelDRAW 12 / Н. В. Комолова — «БХВ-Петербург», 2004 — (Самоучитель (BHV))

ISBN 5-94157-509-2

Предметом книги является пакет компьютерной графики CorelDRAW 12. Рассматриваются настройка рабочей среды, работа с текстом и цветом, создание контуров и фигур, работа с точечными изображениями, заливка и обводка объектов, специальные эффекты (перетекания, оболочки, экструзия, операции над трехмерными объектами), вывод на печать, цветоделение, растривание, тоновая и цветовая коррекция, управление слоями и цветом. Для широкого круга пользователей.

ISBN 5-94157-509-2

© Комолова Н. В., 2004

© БХВ-Петербург, 2004

Содержание

Благодарности	5
Введение	6
Глава 1	8
Новые возможности	10
Требования к компьютеру	13
Точечная и векторная графика	14
Для чего целесообразно использовать CorelDRAW	17
Глава 2	18
Интерфейс программы	19
Первый запуск	19
Главное меню	21
Панель инструментов	24
Панели управления	28
Панель свойств	29
Палитра цветов	29
Строка состояния	31
Контекстное меню	32
Докеры	33
Настройки программы	34
Справочная система	35
Окно документа	37
Открытие документов	39
Управление окнами документов	40
Масштаб отображения	42
Измерительные линейки	44
Режим отображения документа	45
Сохранение документов	49
Закрытие документа	51
Параметры страницы	53
Резюме	55
Глава 3	56
Инструмент Bezier	57
Построение прямых линий	57
Построение кривых	58
Конец ознакомительного фрагмента.	62

Нина Комолова, Александр Тайц, Александра Тайц Самоучитель CorelDRAW 12

Благодарности

В первую очередь я хочу поблагодарить главного редактора издательства «БХВ-Петербург» Екатерину Кондукову за публикацию этой книги, руководителя проекта Владимира Шабалина за руководство всей работой над будущей книгой, зав. редакцией Григория Добина и редактора Татьяну Лапину за кропотливую работу с рукописью и всех сотрудников издательства, которые участвовали в подготовке книги.

Благодарю свою семью за поддержание творческого настроения.

Самую большую признательность хочу выразить своим ученикам – школьникам, лицеистам, студентам, вместе с которыми я учусь всю жизнь. Когда я вижу глаза своих юных учеников, иногда беззащитные, а в основном пытливые, добрые, озорные, а верю в светлое будущее своей страны.

Введение

Канадская корпорация Corel, базирующаяся в Оттаве, является признанным мировым лидером в сфере разработки графического и делового программного обеспечения. Опираясь в своей работе на такие принципы, как производительность и совместимость, Corel развивает продукты под Windows, Macintosh, UNIX, Linux и Java платформы. Компания Corel знаменита своими профессиональными графическими программами, в первую очередь CorelDRAW.

Начиная со своего основания доктором Майклом Каупландом (Michael Cowpland, рис. В1) в 1985 г., фирма претерпела впоследствии ряд существенных расширений и обретений. Corel разрабатывает продукты, известные выдающимся качеством и ценностью, отслеживает новые тенденции в индустрии программного обеспечения.



Рис. В1. Основатель фирмы Corel Майкл Каупланд

От версии к версии объем программного пакета CorelDRAW увеличивался за счет расширения функциональных возможностей и спектра применения графического редактора.

Набор инструментальных средств программы CorelDRAW служит росту созидательных способностей и эффективности работы. Даже те пользователи компьютеров, которые раньше боялись рисовать и сомневались в своих творческих способностях, могут создавать прекрасные рисунки и достигнуть графического искусства благодаря мощи CorelDRAW.

CorelDRAW Graphics Suite 12, по мнению разработчиков фирмы, открывает новую эру в графическом программном обеспечении. Гордостью фирмы является также создание пакета для работы с текстом Word Perfect Office 12 и пакета для работы с иллюстрациями Corel Painter 8, CorelDRAW Essentials 2, Corel Print House, пакет для профессиональной верстки Corel Venture 10. Действующий президент Corel, Дерек Берни (Derek Bumey), изображен на рис. В2.



Рис. В2. Нынешний глава фирмы Corel Дерек Берни

Данная книга представляет собой самоучитель по возможностям последней версии пакета программ CorelDRAW Graphics Suite 12 корпорации Corel, предназначенной для создания высочайших образцов компьютерной графики и редактирования изображений.

В главе 1 представлены основные сведения о пакете CorelDRAW Graphics Suite 12, дан обзор новых возможностей этой версии программы, определены минимальные требования к компьютеру для платформы Windows. Рассмотрены принципы описания изображений, используемые графическими программами, когда все изображения делятся на два больших класса: *точечные* (растровые) и *векторные* (объектные).

В главе 2 происходит первое знакомство с программой, описан ее интерфейс, перечислены главные элементы программы, рассмотрены элементы окон, параметры страницы, различные режимы просмотра, установка различных опций параметров программы.

В *главе 3* рассмотрены способы создания и редактирования контуров с использованием богатого инструментария CorelDRAW. Построение контуров осуществляется с помощью инструментов **Bezier** (Кривая Безье) и **Freehand** (Кривая). Первый предназначен для точного вычерчивания, а второй – для рисования от руки.

В *главе 4* рассмотрены возможности работы с текстом. В программе применяются текстовые объекты двух типов – простой текст и фигурный текст. Программа предлагает автоматизированные способы работы с текстом – поиск и замену символов, проверку орфографии и грамматики, подгонку текста под размер контейнера и изменение регистра текста.

В *главе 5* рассмотрены теоретические вопросы построения известных цветовых моделей, предназначенных для математического описания цвета.

В *главе 6* рассмотрены растровые изображения и работа с ними в CorelDRAW. Программа позволяет размещать растровые изображения в иллюстрациях и макетах, масштабировать их, размещать и кадрировать. Указано, что CorelDRAW располагает базовыми инструментами цветовой и тоновой коррекции, конвертером цветовых моделей.

В *главе 7* обсуждаются атрибуты обводок и заливок контуров, приведены примеры их применения. Обводка может иметь произвольную толщину, быть сплошной или пунктирной; она может быть снабжена наконечниками, иметь различное сопряжение сегментов. Концы линий обводки незамкнутых контуров могут иметь разную форму.

В *главе 8* рассмотрен богатый набор средств организации объектов, предлагаемый в программе. Они позволяют структурировать макет, облегчают редактирование, ориентацию в большом количестве составляющих его элементов и ускоряют создание однотипных документов.

В *главе 9* рассмотрен арсенал специальных эффектов для оформления иллюстраций. Например, возможно использование *перетекания* — превращения одного объекта в другой через несколько промежуточных стадий; *теней* — придание объекту плоской или падающей тени; *оконтуривания* — создания дополнительных обводок вокруг или внутри объекта и других удивительнейших превращений.

В *главе 10* обсуждаются многообразные средства управления печатью. Они позволяют подготавливать макеты для изданий любого типа: от визитных карточек до гибких буклетов и книг.

В конце почти каждой главы предлагается выполнение контрольных примеров по предложенным рисункам.

Глава 1

Основные сведения

Если вы только начинаете знакомство с компьютерной графикой, то пакет CorelDRAW Graphics Suite 12 – это, безусловно, лучший выбор. Он содержит практически все компоненты, которые могут вам понадобиться:

- ◆ CorelDRAW 12 – программа для работы с векторными изображениями;
- ◆ Corel PHOTO-PAINT 12 – программа обработки точечных изображений;
- ◆ CorelR.AV.E. 3 – программа создания и редактирования векторной анимации;
- ◆ CorelUpdate – программа проверки и уведомления последнего обновления программного обеспечения путем регистрации на основе связи с компанией;
- ◆ CorelTRACE 12 – программа трассировки точечных изображений;
- ◆ CorelCAPTURE 12 – программа захвата изображений с экрана монитора;
- ◆ Bitstream Font Navigator – программа управления шрифтами (только на платформе Windows);
- ◆ SBProfiler – Service Bureau Profiler – средство создания профиля (изображения) для сервисного бюро, помогает пользователям собрать файлы для профессионального вывода на печать.

Как видите, располагая пакетом CorelDRAW, вы готовы к решению любых задач, связанных с графическим дизайном. Дополнительное преимущество пакета – отличная интеграция всех его компонентов.

Немногие конкурирующие программы сравнятся с CorelDRAW по богатству инструментария. CorelDRAW 12 включает в себя подавляющее большинство возможностей Adobe Illustrator и Macromedia FreeHand последних версий. PHOTO-PAINT не уступает Photoshop. CorelDRAW располагает и множеством уникальных функций, которых нет в аналогичных программах.

Все программы, входящие в состав CorelDRAW, обладают великолепно продуманным, удобным, ясным и исключительно легким в освоении интерфейсом. Многие новые элементы интерфейса, ставшие сегодня стандартными, впервые появились в CorelDRAW: плавающие палитры, без которых теперь не обходится ни одна графическая программа, всплывающие панели инструментов, докеры и т. д. Изобретательность разработчиков делает каждую новую версию программы удобнее и привлекательнее.

Приобретая пакет CorelDRAW, вместе с полным набором инструментов для графического дизайна и рисования вы получаете огромную библиотеку рисунков (более 25 000), фотографий высокого разрешения (более 1000), трехмерных каркасных моделей, шрифтов (1000 шрифтов в форматах Type 1 и TrueType), более 450 шаблонов. Такой обширный набор элементов дизайна позволит вам работать быстро и создавать высококачественные макеты. Коллекция Corel Cliparts – это библиотека прекраснейших рисунков, которые можно использовать при создании своих рекламных проспектов. Автору больше всего нравится коллекция рамок, которыми можно оформлять объявления, находящаяся в папке Borders, пример приведен на рис. 1.1.



*Рис. 1.1. Пример фрагментов файлов из коллекции **Corel Cliparts***

Настоящая книга посвящена только одному компоненту CorelDRAW Graphics Suite 12 – программе для работы с векторной графикой, собственно CorelDRAW.

Новые возможности

Как обычно, в новой версии программы можно найти множество усовершенствований и новых возможностей. Далее приведен перечень наиболее существенных из них. Если вы не знакомы с предыдущей, одиннадцатой версией CorelDRAW, то можете пропустить этот раздел.

♦ Выполненный рисунок можно экспортировать в файлы формата Scalable Vector Graphics и при этом выбирать разные методы кодирования, например, Unicode.

♦ CorelDRAW 12 позволяет оптимизировать выполненный рисунок при экспортировании в Microsoft Office или WordPerfect Office.

♦ CorelDRAW 12 поддерживает множество языков.

При открытии или импортировании рисунка, содержащего текст на языке, отличном от языков, поддерживаемых операционной системой вашего компьютера, на экране вы можете увидеть некорректный текст. Его можно откорректировать, применяя кодирование. Кодирование определяет характеристики символов текста. Чтобы исправить ситуацию, необходимо воспользоваться докерами **Object manager** (Менеджер объектов) или **Object data manager** (Менеджер объектов данных). В диалоговых окнах **Open** или **Import** также можно установить характеристики текста, используя кодовую таблицу.

♦ Создание динамических направляющих, по отношению к которым можно привязать, выровнять и нарисовать объекты, рисунки, текст и др.

Динамические направляющие – временные направляющие, которые могут быть вытянуты щелчком левой кнопки мыши на объекте – из центра, узла, квадранта или базовой линии текста.

Динамические направляющие содержат невидимые деления, называемые отметками, к которым будут притягиваться точки объекта. Эти отметки позволяют двигать объекты точно вдоль динамической направляющей. Можно отрегулировать деления в соответствии с требованиями, убрать привязку к объектам или определить другие динамические направляющие. Двигая или рисуя объект, вы можете привязать его к другому объекту рисования. Способ привязки определяется видом точки на объекте, которая выбирается в качестве объекта привязки. В табл. 1.1 описаны различные методы привязки.

Таблица 1.1. Перечень различных методов привязки

Способ привязки	Описание	Вид индикатора привязки
Node (Узел)	Позволяет привязать к узлу объекта	
Intersection (Пересечение)	Позволяет привязать к геометрическому пересечению объектов	
Midpoint (Средняя точка)	Позволяет привязать к средней точке сегмента объекта	
Quadrant (Квадрант)	Позволяет привязать к точкам, находящимся на окружности, эллипсе или дуге под углом 0°, 90°, 180°, 270°	
Tangent (По касательной)	Позволяет привязать к точке по касательной к дуге, окружности или эллипсу, т. е. находящейся на линии, проходящей по внешней стороне и только касающейся объекта, а не пересекающей его	
Perpendicular (Перпендикулярно)	Позволяет привязать к точке на внешней стороне сегмента, когда линия перпендикулярна объекту	
Edge (Край)	Позволяет привязать к точке, которая располагается на краю объекта	
Center (Центр)	Позволяет привязать к точке, соответствующей центру объекта, например дуги, правильного многоугольника или конуса	
Text baseline (Базовая линия текста)	Позволяет привязать к точке на базовой линии простого или художественного текста	

◆ Инструмент **Smart drawing** (Быстрое рисование) преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы. Произвольные прямоугольники и эллипсы транслируются в стандартные объекты CorelDRAW, трапеции и параллелограммы транслируются в подобные объекты CorelDRAW, линии, касательные, квадраты, звезды, окружности и стрелки транслируются в кривые. На рис. 1.2 показан пример такого преобразования.

◆ Расширение возможностей привязки объектов (Snapping enhancements). Появилась возможность привязки объектов к ряду точек или независимому объекту при рисовании или движении объектов.



Рис. 1.2. Пример работы с инструментом **Smart drawing**, слева – элемент, нарисованный инструментом от руки, справа – после обработки **Smart drawing**

◆ Выравнивание текста (Text alignment). CorelDRAW 12 расширяет операции по выравниванию текста. Можно выравнивать текстовые объекты относительно текста или других объектов, используя первую базовую линию, последнюю базовую линию или ограничивающий блок.

Для текстового блока используются следующие понятия:

первая базовая линия — выравнивает текст, используя базовую линию первой линии;

последняя базовая линия — выравнивает текст, используя базовую линию последней линии;

ограничивающий блок — выравнивает текст, используя ограничивающий блок.

Внутри текстового блока, используя горизонтальное выравнивание, текст можно выравнивать по левому краю, по правому краю и по центру; используя вертикальное выравнивание, — по верхнему краю, по нижнему краю и по середине.

◆ Появилась возможность копирования свойств объекта, приемов трансформации и других эффектов (Copying object properties, transformations, and effects).

Используя инструменты **Eyedropper** (Пипетка) и **Paintbucket** (Банка с краской), можно копировать цвет, свойства объекта, эффекты и приемы трансформации одного объекта в другой (масштабирование, вращение, перекося).

◆ Инструмент удаления виртуальной линии сегмента (Virtual segment delete tool). Возможно удаление части объекта с помощью проведения виртуальной линии сегментов, которая находится внутри секций.

◆ Улучшение файловой совместимости (Improved file compatibility). CorelDRAW 12 улучшил совместимость файлов разных форматов, например, Hewlett-Packard Plotter (PLT), AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF), AutoCAD Drawing Database (DWG), Computer Graphics Metafile (CGM), Microsoft Word Document.

Формат файла определяет, как приложение строит информацию о файле. Обычно программы размещают файлы других форматов с помощью команды **Import** (Импорт), а свои данные пересылают в другие программы с помощью команды **Export** (Экспорт).

В программе CorelDRAW 12 могут быть использованы следующие форматы:

- Adobe Illustrator (AI)
- Windows Bitmap (BMP)
- Computer Graphics Metafile (CGM)
- CorelDRAW (CDR)
- Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Microsoft Word Document (DOC)
- Corel DESIGNER (DSF)
- AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)
- AutoCAD Drawing Database (DWG)
- Corel Presentation Exchange (CMX)
- Encapsulated PostScript (EPS)
- Macromedia Flash (SWF)
- GIF
- GIMP (XCF)
- JPEG (JPG)
- JPEG 2000 (JP2)
- Adobe Photoshop (PSD)
- PICT (PCT)
- Portable Document Format (PDF)
- Hewlett-Packard Plotter (PLT)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Corel Painter (RIF)
- Scalable Vector Graphics (SVG)
- TIFF Bitmap (TIF)
- WordPerfect Document (WPD)
- WordPerfect Graphic (WPG)
- Other file formats

◆ Увеличение символов (**Enhanced symbols**). Символы позволяют легко работать в CorelDRAW и существенно расширяют возможности программы. Библиотека теперь называется **Symbol manager**.

◆ Улучшены возможности инструмента рисования по трем точкам (**3-point drawing tools**).

Требования к компьютеру

Разработчики определяют следующие минимальные требования для платформы Windows:

◆ операционная система Windows 2000 или Windows XP или Windows Tablet PC Edition;

◆ процессор Pentium II, 200 МГц или выше;

◆ RAM 128 Мбайт;

◆ 250 Мбайт на жестком диске;

◆ привод CD-ROM;

◆ монитор SVGA с разрешением не менее 1024 × 768;

◆ манипулятор "мышь" или графический планшет.

Требуется еще 500 Мбайт свободного пространства на жестком диске.

CorelDRAW отличается от других программ своего класса (Macromedia FreeHand, Adobe Illustrator) высокой скоростью работы и довольно низкими требованиями к аппаратуре. Тем не менее, мы бы рекомендовали для работы более быстродействующие компьютеры класса Pentium IV. Несколько заниженными представляются и требования к дисковому пространству. Если вы планируете использовать другие программы пакета и/или устанавливать дополнительные шрифты, ICC-профили устройств и т. п., то более реальной цифрой будет примерно 300–350 Мбайт.

Точечная и векторная графика

Прежде чем начинать знакомство с программой CorelDRAW, определим точнее сферу ее применения. Для этого нам придется рассмотреть принципы описания изображений, используемые графическими программами. По этому признаку все изображения делятся на два больших класса: *точечные* (растровые) и *векторные* (объектные).

В первом случае в памяти компьютера хранится информация о цвете каждой точки изображения. Разумеется, "точка", о которой идет речь, не является математическим понятием, точкой нулевого размера. Чем большим количеством точек можно описать изображение, тем оно будет подробнее, с лучшей детализацией. Небольшое количество точек, напротив, превратит изображение в "мозаичное панно", дающее только общее представление об оригинале (рис. 1.3). Количество точек, описывающих изображение, приходящееся на единицу длины, называется *разрешением* точечного изображения.

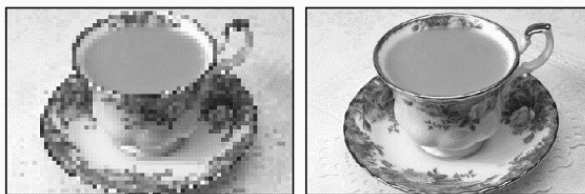


Рис. 1.3. Изображения а – с низким и б – высоким разрешением

Чем выше разрешение, тем качественнее изображение. К сожалению, за качество приходится дорого платить. Изображениям с высоким разрешением требуется много памяти для хранения информации о цвете каждой из множества описывающих его точек. Например, для хранения обложки цветного журнала требуется не менее 40 Мбайт. Для эффективной обработки точечных изображений необходимо достаточное количество дорогой оперативной памяти (RAM), чтобы разместить в ней изображение с двойным запасом. Разумеется, вычислительная мощность компьютера должна быть соответствующей, чтобы справиться с таким количеством данных.

Высокие требования к ресурсам компьютера и большой размер являются серьезными недостатками растрового способа представления изображений. Альтернативный, векторный вариант представления изображений, который использует CorelDRAW, лишен этих недостатков.

Векторные изображения состоят из контуров произвольной формы, которые могут иметь заливку и/или обводку (рис. 1.4). Контур, из которых строится изображение, в подавляющем большинстве компьютерных программ представляется так называемыми *кривыми (сплайнами) Безье*. Они носят имя французского инженера Пьера Безье, впервые применившего их в системе проектирования в 70-х годах XX века. Векторные программы позволяют визуально управлять параметрами этих кривых.

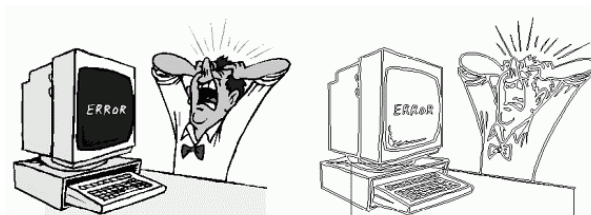


Рис. 1.4. Пример векторного изображения и контуров, на основе которых оно создано

Каждый контур состоит из одного или нескольких *сегментов*. Общая точка соседних сегментов называется *узлом*. Форма криволинейного сегмента задается отрезками касательных, проведенных через его узлы (рис. 1.5). Эти отрезки называются *управляющими линиями*. Они начинаются в узле сегмента и заканчиваются *управляющей точкой*. Перемещая управляющие точки, вы изменяете длину управляющей линии и угол ее наклона. В соответствии с этим изменяется и форма сегмента.

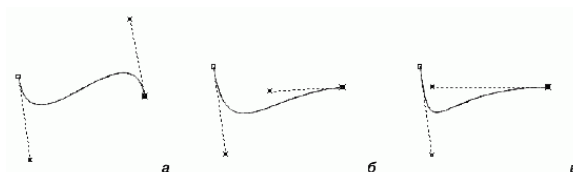


Рис. 1.5. Зависимость формы криволинейного сегмента от положения управляющих точек

Если контур состоит из нескольких криволинейных сегментов, все его узлы (за исключением конечных) имеют по паре управляющих линий, которые определяют форму соседних сегментов (рис. 1.6).

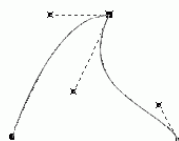


Рис. 1.6. Контур, состоящий из нескольких криволинейных сегментов

Сегменты могут быть не только криволинейными, но и прямолинейными (рис. 1.7). В этом простейшем случае для управления сегментом не нужны направляющие линии.



Рис. 1.7. Контур с прямолинейным сегментом

Векторный способ описания изображений гораздо экономнее точечного. Он требует хранения и обработки не множества точек, а всего лишь узлов контуров и нескольких типов заливок и обводок. Такая экономия имеет и отрицательные стороны. Для того, чтобы векторное изображение было столь же реалистичным, как фотография, требуется множество контуров, что сводит на нет простоту и компактность способа. Путь к реалистичности в векторных изображениях лежит не столько через усложнение контуров, сколько через расширение набора типов заливок и обводок. CorelDRAW в этом смысле – одна из лидирующих программ.

Различие между точечными и векторными изображениями проявляется в способах их редактирования. Поскольку точечное изображение состоит из множества маленьких монохромных элементов, все сводится к изменению их цвета. Для обработки точечных изображе-

ний существует множество специализированных программ. Одна из самых мощных – программа Corel PHOTO-PAINT, входящая в пакет CorelDRAW.

Векторные изображения легко поддаются редактированию и трансформированию (вращению, масштабированию и т. п.), в то время как подобные манипуляции с точечными изображениями могут привести к потерям в качестве. Например, увеличение размеров точечного изображения снизит его разрешение, и, следовательно, качество. Векторное изображение масштабируется без ущерба качеству, поскольку его составляют контуры, описываемые известными математическими формулами. Примером этих свойств векторных изображений могут служить компьютерные шрифты, с которыми вы наверняка знакомы, – их качество не зависит от размера.

Для чего целесообразно использовать CorelDRAW

Поскольку программа CorelDRAW приспособлена для векторной графики, используйте ее там, где требуются рисованная иллюстрация, схема, чертеж, логотип, бланк. Для подобных работ CorelDRAW предоставляет все необходимые инструменты, и вам не понадобится обращаться еще к каким-либо дополнительным программам.

CorelDRAW следует рассматривать как приложение для создания макетов из любых компонентов: иллюстраций, фотографий, элементов дизайна и шрифтов. Обработку точечных изображений при этом следует делать в специализированных программах (типа Corel PHOTO-PAINT). Интеграция точечных и векторных графических программ в пакете CorelDRAW обеспечивает их надежность при совместной работе и помогает с легкостью освоить эти программы.

Однако не следует забывать, что CorelDRAW – графическая программа. Если вам требуется многостраничный макет с большим количеством текстового материала, лучше обратиться к издательским системам, таким как Corel Ventura, QuarkXPress или Adobe InDesign. Если же в макете превалирует графика, выбор лучше остановить именно на CorelDRAW.

В CorelDRAW удобно создавать документы, ориентированные на распространение не только в печатной, но и в электронной форме. В программе есть множество функций, адресованных Web-дизайнерам. Кроме того, расширенные возможности экспорта и импорта в формат PDF (Portable Document Format) делают CorelDRAW 12 отличным инструментом для создания и редактирования документов в этом формате, обеспечивающем перенос документов между компьютерами даже на разных платформах (DOS, Windows, Mac OS, UNIX и т. д.).

Глава 2

Знакомство с программой

Запустив CorelDRAW в первый раз, вы, возможно, растеряетесь от обилия кнопок, пиктограмм и панелей. Даже если вы уже знакомы с другой программой иллюстрирования, многое вам покажется непонятным или непривычным. Давайте посмотримся и выясним назначение тех элементов управления, которые вы увидите перед собой.

Интерфейс программы

Программа установки создает в меню запуска Windows группу Corel Graphics Suite 12, в которую помещает пиктограмму CorelDRAW 12. Щелчок на этой пиктограмме запускает CorelDRAW. Чтобы запустить CorelDRAW, откройте ее папку и щелкните на значке программы. Все программы пакета исключительно гибко конфигурируются, что позволяет добиться максимального удобства в работе. В CorelDRAW настраиваются практически все элементы интерфейса, включая панели инструментов, «горячие» клавиши и даже команды меню. Далее мы исходим из того, что никаких подобных действий вы не производили, и конфигурация программы соответствует той, что предусмотрена разработчиками по умолчанию.

Первый запуск

Начните с запуска программы. Запуск программы выполняется разными способами – выбором пиктограммы на рабочем столе, с помощью команд или набором клавиатурных сокращений – это дело вкуса и привычки. Чаще всего программа запускается с помощью команд: **Пуск | Программы | Corel Graphics Suite 12.**

Раскрывшееся меню показано на рис. 2.1.

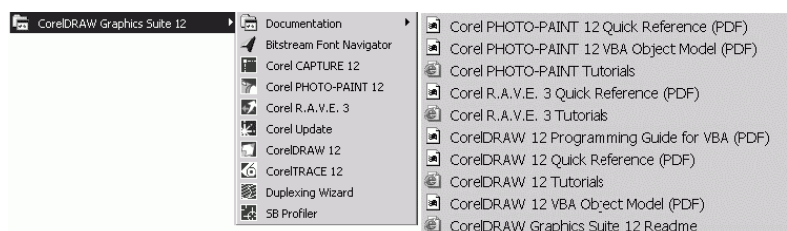


Рис. 2.1. Запуск программы CorelDRAW при помощи главного меню

После первого запуска CorelDRAW перед вами появится главное окно программы и диалоговое окно, изображенное на рис. 2.2. Оно предлагает выбрать вид работы, к которой вы собираетесь приступить, нажав на соответствующую кнопку.

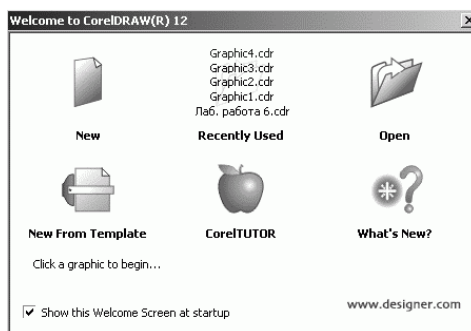


Рис. 2.2. Диалоговое окно *Welcome to CorelDRAW(R) 12*

♦ **New (Новый).** Создается пустой документ с параметрами страницы, принятыми по умолчанию.

♦ **Recently Used (Последний используемый).** В программу загружается последний из тех документов, которые открывались в прошлый раз.

♦ **Open** (Открыть). На экран выводится диалоговое окно открытия файла, в котором выбирается для редактирования любой файл.

♦ **New From Template** (Новый из шаблонов). Открывается окно мастера, обеспечивающее выбор шаблона документа (т. е. заготовки стандартного типа) из библиотеки. В поставку CorelDRAW включено множество таких шаблонов: от рекламной брошюры до визитных карточек.

♦ **CorelTUTOR** (Учебник CorelTUTOR). Запускается небольшая обучающая программа, в которой на примере создания несложной иллюстрации пользователь осваивает основные приемы работы в CorelDRAW и узнает возможности пакета.

♦ **What's New** (Что нового?). Если вы переходите на новую версию CorelDRAW и уже имеете опыт работы с этой программой, то данная кнопка позволяет вкратце ознакомиться с возможностями новой версии.

Если вы запустили CorelDRAW первый раз после установки, кнопка **Open Last Edited** (Открыть последнюю) будет недоступна. Для дальнейшего ознакомления с интерфейсом программы удобно открыть какую-нибудь готовую иллюстрацию, например, одну из находящихся в папке Samples, вложенной в папку Draw:

1. Нажмите кнопку **Open Graphic** (Открыть).
2. В открывшемся диалоговом окне выберите папку, в которой установлена программа CorelDRAW; откройте вложенные папки Draw, а затем Samples.
3. Щелчком мыши выберите файл Samplel.cdr.
4. Нажмите кнопку **Open** (Открыть).

Открытый документ размещается в отдельном *окне документа*, которое находится внутри окна программы. Главное окно с открытым документом изображено на рис. 2.3.

Здесь расположены:

- ♦ *заголовок*, отображающий имя программы и текущего документа;
- ♦ *рамка*, перетаскивая которую, можно изменять размер окна программы;
- ♦ *кнопки сворачивания, разворачивания и закрытия* окна программы;
- ♦ *главное меню*, через которое осуществляется доступ ко всем функциям программы.

Кроме обычных для большинства приложений элементов окно CorelDRAW содержит множество специфических (о них речь пойдет далее).

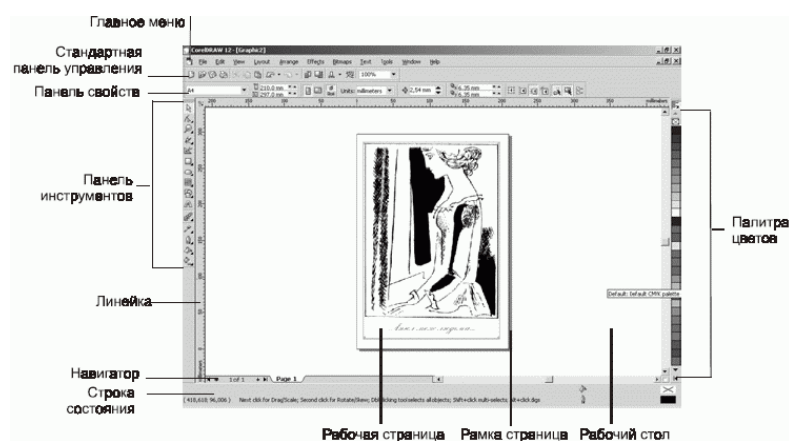


Рис. 2.3. Главное окно CorelDRAW

Новая версия программы предлагает 72 шаблона для создания документов, выбрать которые можно с помощью команды **File | New From Template** (Файл | Новый из шаблонов) (рис. 2.4).

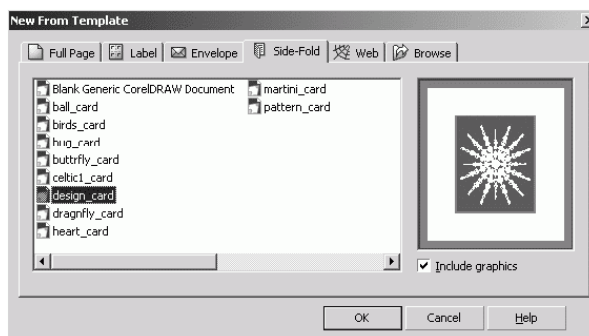


Рис. 2.4. Диалоговое окно *New From Template*

Шаблон – это специальный файл, хранящий основу разработанных заранее типов документов и их содержательную часть. Шаблоны часто используют в качестве бланка, содержащего часто применяемые параметры страниц, заданные по умолчанию настройки документа и другие свойства. Файлы шаблонов программы CorelDRAW имеют расширение cdt.

Главное меню

Вторая строчка, расположенная под строкой заголовка, – строка главного командного меню. Она является неотъемлемым элементом интерфейса программ, работающих в операционной системе Windows. Причем, некоторые команды можно встретить почти во всех приложениях, например такие, как: **File** (Файл), **Edit** (Правка или Редактирование), **View** (Вид), **Window** (Окно), **Text** (Текст), **Help** (Помощь). Команды **Layout** (Макет), **Arrange** (Упорядочить), **Effects** (Эффекты), **Bitmap** (Растровые изображения), **Tools** (Сервис) – характерны только для программы CorelDRAW.

В CorelDRAW так много команд и режимов, что если поместить их все в главное меню, оно стало бы чересчур многоуровневым. В таком меню было бы трудно (если вообще возможно) ориентироваться. Доступ к большей части функций программы осуществляется не из главного меню, а с помощью других элементов интерфейса: панелей управления, докеров, палитр и диалоговых окон. Главное меню преимущественно управляет этими элементами и содержит команды, стандартные для любого приложения Windows:

- ◆ **File** (Файл) – открытие, закрытие, импорт, экспорт и сохранение файлов;
- ◆ **Edit** (Правка) – работа с буфером обмена и внедренными объектами, команды дублирования и поиска объектов;
- ◆ **View** (Вид) – режимы просмотра документа и переключение видимости различных вспомогательных линий разметки страницы;
- ◆ **Layout** (Макет) – работа со страницами документа;
- ◆ **Arrange** (Упорядочить) – управление взаимным расположением объектов;
- ◆ **Effects** (Эффекты) – некоторые специальные эффекты;
- ◆ **Bitmap** (Растровые изображения) – работа с импортированными точечными изображениями;
- ◆ **Text** (Текст) – команды по размещению и форматированию текста;
- ◆ **Tools** (Сервис) – настройки интерфейса и режимов CorelDRAW, цветовых палитр, вызова различных библиотек, макрокоманд и т. п.;
- ◆ **Window** (Окно) – стандартные команды управления несколькими открытыми окнами документов, а также список большинства докеров и цветовых палитр;
- ◆ **Help** (Помощь) – вызов справочной системы.

При выборе пункта меню **File** (Файл) на экран выводится раскрывающееся меню команд, представленное на рис. 2.5.

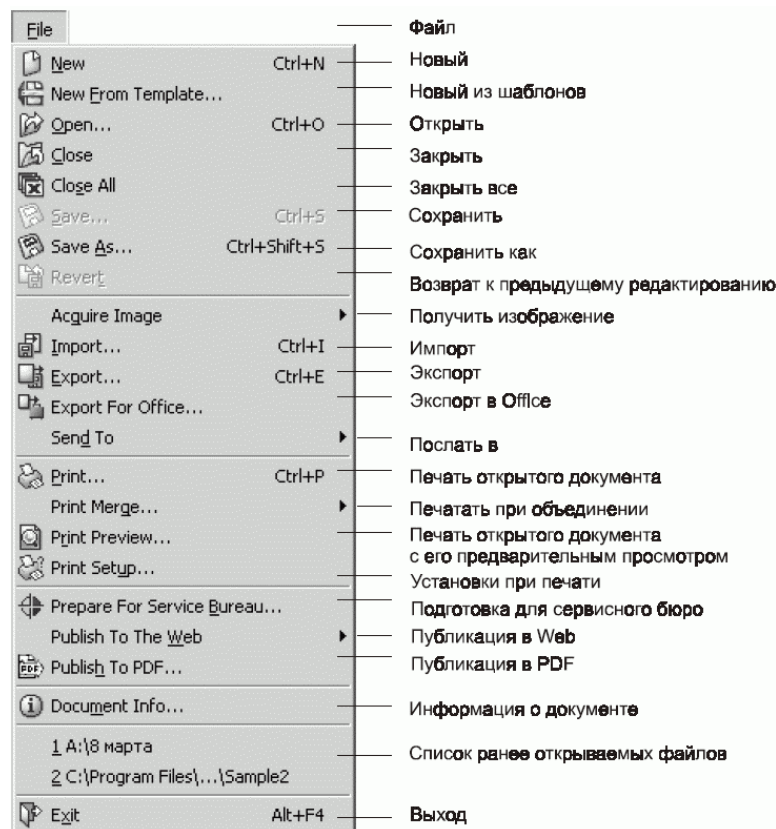


Рис. 2.5. Команды пункта меню **File**

Команды пункта меню **File** (Файл) с открывающимся списком команды **Send To** (Послать) представлены на рис. 2.6. Если в конце команды стоят три точки, то при активизации такой команды появляется диалоговое окно, если в конце команды находится маленький треугольник, смотрящий вправо, то при выборе такой команды появляется список дополнительных команд.

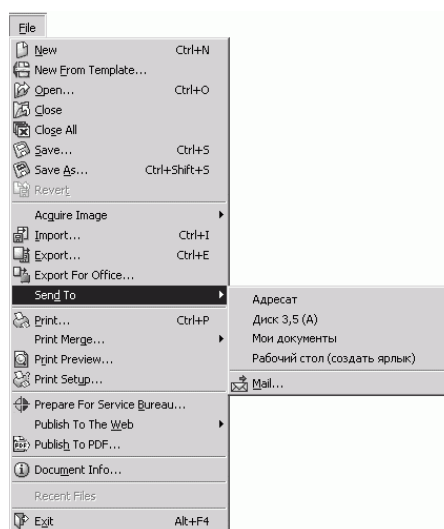


Рис. 2.6. Перечень команд пункта меню **File** с открывшимся списком **Send To**

На рис. 2.7 показано диалоговое окно команды **File | Export For Office** (Файл | Экспорт в Office).



Рис. 2.7. Диалоговое окно **Export For Office**

На рис. 2.8 показано диалоговое окно команды **File | Document Information** (Файл | Информация о документе).

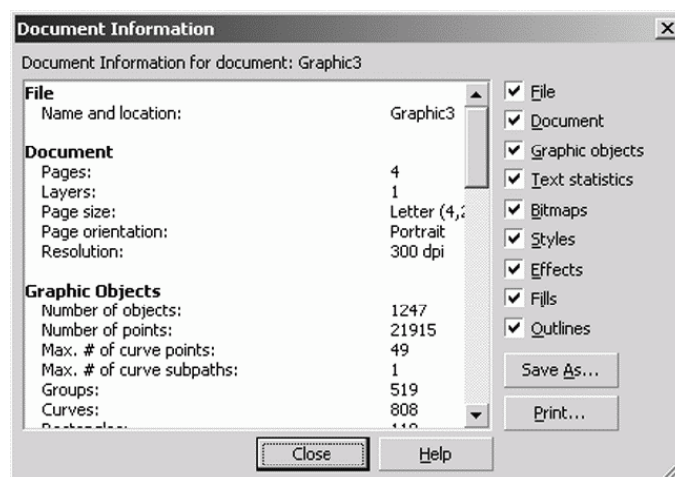


Рис. 2.8. Диалоговое окно **Document Information**

В табл. 2.1 показан перечень команд пункта меню **File** (Файл).

Таблица 2.1. Перечень команд пункта меню **File**

Команда	Назначение
New	Создание нового документа
New From Template...	Создание нового документа из шаблона
Open...	Открытие существующего документа
Close	Заккрыть
Close All	Заккрыть все
Save...	Сохранение открытого документа

Команда	Назначение
Save As...	Сохранение открытого документа с другим именем или расширением
Revert	Возврат к предыдущему редактированию
Acquire Image	Получить изображение
Import...	Импорт файла
Export...	Экспорт
Export For Office...	Экспорт в Office
Send To	Послать в
Print...	Печать открытого документа
Print Merge...	Печать открытого документа
Print Preview...	Печать открытого документа с его предварительным просмотром
Page Setup...	Установка параметров страницы
Prepare For Service Bureau...	Подготовка для сервисного бюро
Publish To The Web	Публикация в Web
Publish To PDF...	Публикация в PDF
Document Info...	Информация о документе
Exit	Выход из программы

Панель инструментов

Вдоль левого края главного окна программы располагается панель инструментов (рис. 2.9). Нажатие на кнопку этой панели (выбор инструмента) указывает программе, каким видом работ вы намерены заниматься. Например, активизация кнопки **Pick** (Указатель) говорит программе о том, что вы собираетесь выбрать какой-либо из объектов иллюстрации; вызов инструмента **Rectangle** (Прямоугольник) означает, что вы хотите нарисовать прямоугольник и т. п. Выбор правильного инструмента в CorelDRAW необходим, как и в реальной жизни: не стоит пытаться резать стекло с помощью молотка или забивать гвозди стеклорезом.

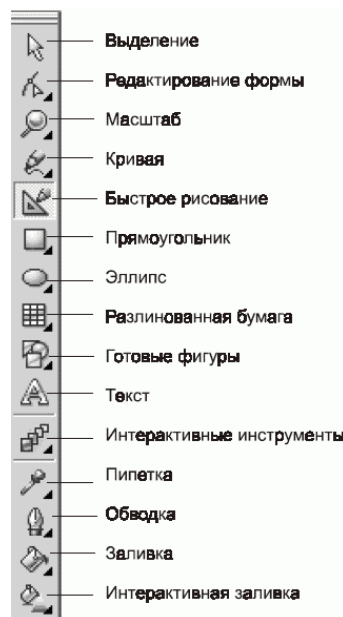


Рис. 2.9. Набор инструментов

В табл. 2.2 показаны пиктограммы и назначение каждого из инструментов.

Таблица 2.2. Перечень инструментов

Пиктограмма инструмента	Название инструмента и его назначение
	Pick (Выбор) позволяет выделять, масштабировать, перекашивать и вращать объекты
	Shape (Форма) позволяет редактировать форму объектов
	Knife (Лезвие) позволяет разрезать поперек объекты
	Eraser (Ластик) стирает части выполненного рисунка
	Smudge brush (Мажущая кисть) искажает векторные объекты при перетаскивании по его контуру
	Roughen brush (Грабельная кисть) искажает контур векторного объекта при перетаскивании по его контуру
	Free transform (Свободное трансформирование) позволяет свободно трансформировать объекты, используя Free rotation (Свободное вращение), Angle rotation (Угловое вращение), Scale (Масштабирование) и Skew (Перекося)
	Virtual Segment delete (Виртуальное удаление сегмента) позволяет уничтожить точки сегментов внутри областей
	Zoom (Масштаб) позволяет просматривать объекты в увеличенном или уменьшенном виде
	Hand (Рука) позволяет перемещать изображение в окне документа
	Pen (Перо) позволяет нарисовать один сегмент за одно непрерывное движение
	Polyline (Ломаная) позволяет рисовать контуры, состоящие из множества сегментов
	Freehand (Кривая) позволяет рисовать одиночные линейные сегменты или кривые
	Bezier (Кривые Безье) позволяет нарисовать один сегмент кривой за одно непрерывное движение

Пиктограмма инструмента	Название инструмента и его назначение
	3 point curve (Кривая по 3 точкам) позволяет нарисовать кривую по трем точкам (начало, конец и середина)
	Artistic Media (Художественные средства) обеспечивает доступ к инструментам Brush (Кисть), Sprayer (Распылитель), Calligraphic (Каллиграфическое перо) и Pressure (Нажим)
	Dimension (Размерные линии) позволяет нарисовать вертикальные, горизонтальные, наклонные или размерные линии
	Interactive connector (Интерактивный соединитель) позволяет создавать линии, связывающие узлы двух объектов
	Smart drawing (Быстрое рисование) преобразует и сглаживает форму нарисованной кривой, конвертируя ее в стандартные формы
	Rectangle (Прямоугольник) позволяет рисовать прямоугольники и квадраты
	3 point rectangle (Прямоугольник по 3 точкам) позволяет рисовать прямоугольник протаскиванием, создавая основание прямоугольника и определяя его высоту
	Ellipse (Эллипс) позволяет рисовать эллипсы и окружности
	3 point ellipse (Эллипс по 3 точкам) позволяет рисовать эллипс протаскиванием, создавая центральную ось и определяя его высоту
	Polygon (Многоугольник) позволяет рисовать равносторонние многоугольники и звезды
	Spiral (Спираль) позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали
	Graph paper (Диаграммная сетка) позволяет рисовать сетку линий подобно той, которая встречается на разлинованной бумаге
	Basic shapes (Готовые фигуры) позволяет выбрать из полного набора форм угловые фигуры, улыбающиеся лица и письма с загнутым углом
	Arrow shapes (Фигуры стрелок) позволяет рисовать стрелки различной формы, направления и окончания
	Flowchart shapes (Фигуры плавных схем) позволяет рисовать символы плавных схем
	Star shapes (Фигуры звезд) позволяет рисовать объекты символьной и взрывной формы

Пиктограмма инструмента	Название инструмента и его назначение
	Callout shapes (Фигуры выноски) позволяет рисовать выноски для надписей и меток
	Text (Текст) позволяет вводить фигурный и простой текст
	Interactive blend (Интерактивная настройка перетекания) позволяет установить перетекание между двумя объектами
	Interactive contour (Интерактивная настройка ореола) позволяет различно оформить контур
	Interactive distortion (Интерактивная деформация) позволяет деформировать объект зигзагом, скручиванием и т. д.
	Interactive envelope (Интерактивная настройка огибающей) позволяет деформировать объект в соответствии с оболочкой, в которую он помещается
	Interactive extrude (Интерактивная настройка объема) позволяет представить плоское изображение объемным
	Interactive drop shadow (Интерактивная тень) позволяет создавать тень различной светлоты и степени размытия
	Interactive transparency (Интерактивная прозрачность) моделирует прозрачность в градациях серого, используя все виды заливок
	Eyedropper (Пипетка) позволяет выбрать свойства одного объекта, такие как заливка, прозрачность, размер, эффекты, чтобы передать их другому объекту
	Paintbucket (Заполнитель) позволяет передать свойства одного объекта, такие как заливка, прозрачность, размер, эффекты, которые были выбраны инструментом Eyedropper (Пипетка), другому объекту
	Outline (Контур) позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно
	Outline Color (Цвет контура) позволяет редактировать контур объекта, открывая диалоговое окно
	No Outline (Без контура) позволяет удалить контур объекта
	Hairline (Контур 1/4 пункта) позволяет создавать контур объекта в 0,25 пункта

Пиктограмма инструмента	Название инструмента и его назначение
	1/2 Point Outline (Контур 0,5 пункта) позволяет создавать контур объекта в 0,5 пункта
	1 Point Outline (Контур в 1 пункт) позволяет создавать контур объекта в 1 пункт
	2 Point Outline (Thin) (Контур в 2 пункта (Тонкий)) позволяет создавать контур объекта в 2 пункта
	8 Point Outline (Medium) (Контур в 8 пунктов (Средний)) позволяет создавать контур объекта в 8 пунктов
	16 Point Outline (Medium-Thick) (Контур в 16 пунктов (Средней толщины)) позволяет создавать контур объекта в 16 пунктов
	24 Point Outline (Thick) (Контур в 24 пункта (Толстый)) позволяет создавать контур объекта в 24 пункта
	Color Docker Window (Докер цветовой модели) позволяет быстро вызвать докер цветовой модели в группе инструментов Outline (Контур)
	Fill Tool (Заливка) предоставляет набор различных заливок
	Fill Color Dialog (Диалоговое окно заливки) вызывает диалоговое окно для выбора параметров заливки
	Fountain Fill Dialog (Градиентная заливка) вызывает диалоговое окно для выбора параметров градиентной заливки
	Pattern Fill Dialog (Узорная заливка) вызывает диалоговое окно для выбора параметров узорной заливки
	Texture Fill Dialog (Текстурная заливка) вызывает диалоговое окно для выбора параметров текстурной заливки
	PostScript Fill Dialog (Заливка PostScript) вызывает диалоговое окно для выбора параметров заливки PostScript
	No Fill (Без заливки) убирает заливку
	Color Docker Window (Докер цветовой модели) позволяет быстро вызвать докер цветовой модели в группе инструментов Fill Tool (Заливка)
	Interactive Fill Tool (Интерактивная заливка) позволяет использовать различные заливки
	Interactive Mesh Fill (Интерактивная заливка по сетке) разбивает сеткой объект на части, каждую из которых можно залить отдельно

На экране видна только часть инструментов. На пиктограммах некоторых из них есть черная треугольная стрелка, показывающая, что за этим инструментом скрывается еще несколько. Чтобы получить к ним доступ:






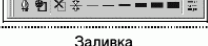
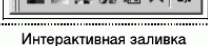

1. Подведите курсор мыши к пиктограмме инструмента.
2. Нажмите левую кнопку мыши и удерживайте ее нажатой пару секунд.
3. На появившейся *всплывающей панели* (flyout) выберите другой инструмент щелчком мыши на его пиктограмме. Всплывающая панель закроется, а выбранный инструмент окажется в видимом наборе панели инструментов.

Плавающая панель инструментов имеет строку заголовка, где указано имя панели, и кнопку закрытия, удаляющую панель с экрана. Плавающая панель занимает ценное место окна документа, поэтому удобнее закрепить ее рядом с другой панелью инструментов. Это можно сделать сразу при создании панели (как описано выше) или перетаскив ее мышью к одному из краев главного окна. Если в процессе работы вы обнаружите, что выбрали неудачное место для закрепления панели инструментов, просто передвиньте ее с помощью мыши в более подходящее. Создание и удаление плавающих панелей инструментов не удаляет их из основного набора инструментов.

В табл. 2.3 представлены возможные плавающие панели программы.

Таблица 2.3. Перечень плавающих панелей программы

Название и пиктограмма плавающей палитры	Назначение
Редактирование формы 	Объединяет инструменты Shape (Форма), Knife (Лезвие), Eraser (Ластик), Smudge brush (Мажущая кисть), Roughen brush (Гребельная кисть), Free transform (Свободное трансформирование) и Virtual Segment delete (Виртуальное удаление сегмента)
Масштаб 	Объединяет инструменты Zoom (Масштаб) и Hand (Рука)
Кривая 	Объединяет инструменты Freehand (Кривая), Bezier (Кривые Безье), Artistic Media (Художественные средства), Polyline (Многолинейник), Pen (Перо), 3 point curve (Кривая по 3 точкам), Dimension (Размерные линии) и Interactive connector (Интерактивный соединитель)
Прямоугольник 	Объединяет инструменты Rectangle (Прямоугольник) и 3 point rectangle (Прямоугольник по 3 точкам)

Название и пиктограмма плавающей палитры	Назначение
Эллипс 	Объединяет инструменты Ellipse (Эллипс) и 3 point curve (Кривая по 3 точкам)
Объект 	Объединяет инструменты Graph paper (Графическая бумага), Polygon (Многоугольник) и Spiral (Спираль)
Готовые формы 	Объединяет инструменты Basic shapes (Готовые фигуры), Arrow shapes (Фигуры стрелок), Flowchart shapes (Фигуры плавных схем), Start shapes (Фигуры звезд) и Callout shapes (Фигуры выноски)
Интерактивные средства 	Объединяет инструменты Interactive blend (Интерактивная настройка перетекания), Interactive contour (Интерактивная настройка ореола), Interactive distortion (Интерактивная деформация), Interactive envelope (Интерактивная настройка огибающей), Interactive extrude (Интерактивная настройка объема), Interactive drop shadow (Интерактивная тень) и Interactive transparency (Интерактивная прозрачность)
Пипетка 	Объединяет инструменты Eyedropper (Пипетка) и Paintbucket (Заполнитель)
Контур 	Объединяет диалоговые окна Color docker (Докер цвета), Outline pen (Контур пера), Outline color (Цвет контура) и способы задания контуров различной ширины
Заливка 	Объединяет инструменты Uniform Fill (Однородная заливка), Fountain Fill (Градиентная заливка), Pattern Fill (Узорная заливка) и Texture Fill (Текстурная заливка)
Интерактивная заливка 	Объединяет инструменты Interactive Fill (Интерактивная заливка) и Interactive Mesh Fill (Интерактивная заливка по сетке)

Панели управления

Панели управления давно стали неотъемлемой частью интерфейса современных программ. Они ускоряют доступ к часто используемым функциям программы. В CorelDRAW можно создать любое количество настраиваемых панелей управления, поместив на них кнопки команд, с которыми чаще всего приходится работать.

По умолчанию на экране находится только стандартная панель управления (рис. 2.10). Она содержит кнопки команд, используемых для любых видов работы: создания, открытия, сохранения, импорта, экспорта и печати документов, работы с буфером обмена, отмены ошибочных действий, установки масштаба отображения в окне документа.

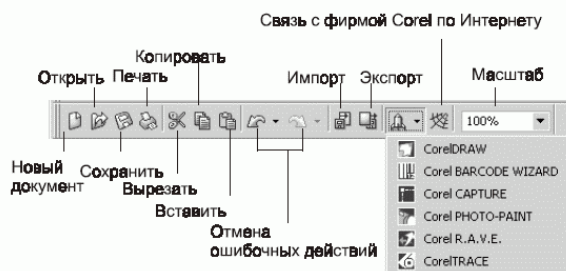


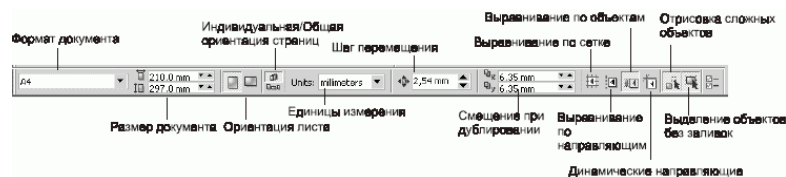
Рис. 2.10. Стандартная панель управления

Так же, как и панель инструментов, панели управления могут быть *плавающими* или *закрепленными*. Чтобы сделать панель инструментов плавающей, нужно перетащить ее мышью в направлении окна документа. Панель станет отдельным окном и приобретет заголовок, содержащий ее название. Перетащив панель к любому краю главного окна программы, вы снова закрепите ее.

Панель свойств

Панель свойств – исключительно удобное средство доступа к большинству функций программы (рис. 2.11). Содержимое панели свойств зависит от выбранного инструмента и соответствует его назначению. Использование панели свойств значительно ускоряет работу, поскольку позволяет избежать обращения к многочисленным диалоговым окнам и командам меню. Она предоставляет именно те настройки, которые соответствуют выполняемому действию. Попробуйте выбирать различные инструменты на панели инструментов и наблюдайте, как изменяется панель свойств.

Как и панели управления, панель свойств можно закрепить вдоль любого края окна программы или сделать плавающей простым перетаскиванием мышью. Поскольку панель свойств исключительно удобна в работе, мы рекомендуем всегда иметь ее "под рукой" и не удалять с экрана.

Рис. 2.11. Панель свойств для инструмента *Pick*

Палитра цветов

Вдоль правого края главного окна программы располагается палитра цветов (рис. 2.12). Она состоит из множества образцов квадратной формы. В палитре удобно хранить цвета, используемые в иллюстрации. Это сводит к необходимому минимуму их количество и обеспечивает легкость редактирования цветов и управления ими. Образцы цветов, находящиеся в палитре по умолчанию, имеют «общее назначение» и используются для простых макетов и иллюстраций. В более сложных случаях следует создавать собственную палитру из наиболее подходящих для выполняемой задачи образцов. CorelDRAW располагает мощными средствами организации и редактирования цветовых палитр, с которыми вы познакомитесь в *главе 5*.

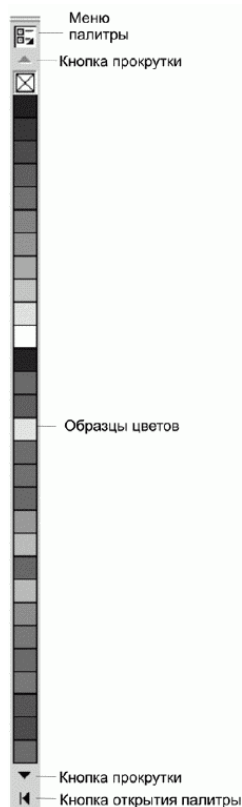


Рис. 2.12. Палитра цветов

Кроме палитр, создаваемых пользователем, программа имеет набор predefined палитр, не подлежащих редактированию. Это библиотеки плашечных цветов для полиграфии и стандартные палитры браузеров. В новой версии программы на экран можно вывести одновременно любое количество палитр. Часто палитры содержат гораздо больше образцов, чем может поместиться в один вертикальный столбец. Чтобы получить доступ к скрытым образцам палитры, следует воспользоваться кнопками прокрутки по краям палитры либо раскрыть ее щелчком мыши на треугольной стрелке рядом с нижней кнопкой прокрутки. В раскрытой палитре (рис. 2.13) одновременно доступны четыре столбца образцов, а с помощью полосы прокрутки можно просмотреть палитру целиком. Хотя палитры цветов по умолчанию закреплены вдоль правого края окна, их легко сделать плавающими (на Macintosh палитры цветов по умолчанию плавающие). Для этого надо перетащить палитру мышью в направлении окна документа. Плавающая палитра имеет заголовок с названием и вертикальную полосу прокрутки (рис. 2.14).



Рис. 2.13. Раскрытая палитра цветов

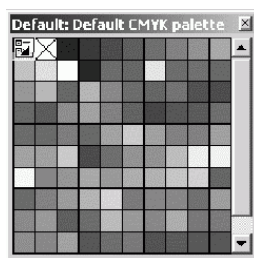


Рис. 2.14. Плавающая палитра цветов

Палитры цветов в CorelDRAW выполняют ту же функцию, что и палитра художника. Они предназначены для хранения цветов и назначения их обводкам и заливкам объектов иллюстрации.

Строка состояния

Строка состояния (рис. 2.15) отображает важную информацию относительно выделенных объектов иллюстрации и содержит подсказки для пользователя. Как и большинство элементов интерфейса CorelDRAW, она свободно конфигурируется. Вы сами можете определить, какие сведения программе следует выводить в строке состояния. По умолчанию это:

- ◆ краткая подсказка по работе с выбранным инструментом;
- ◆ координаты курсора мыши;
- ◆ информация о выделенном объекте;
- ◆ изменение геометрических размеров и координат объектов в процессе трансформирования;
- ◆ цвета заливки выделенных объектов;
- ◆ цвет и толщина обводки выделенных объектов.

В новой версии программы строка состояния может содержать не только информационные поля, но и кнопки и поля ввода.



Рис. 2.15. Строка состояния

Контекстное меню

Контекстное меню вызывается щелчком правой кнопкой мыши на объекте иллюстрации или элементе интерфейса CorelDRAW. Оно, как и панель свойств, позволяет значительно ускорить работу за счет быстрого доступа к командам, применимым к конкретному объекту или элементу управления. В зависимости от выбранного объекта или элемента интерфейса контекстное меню содержит различные команды, и мы будем рассматривать их по мере изучения программы. Чтобы попробовать контекстное меню в действии:

1. Подведите курсор мыши к краю панели инструментов.
2. Щелкните правой кнопкой мыши. При этом вы увидите контекстное меню, изображенное на рис. 2.16. Оно содержит список предопределенных панелей (те из них, которые отмечены галочками, видимы на экране).

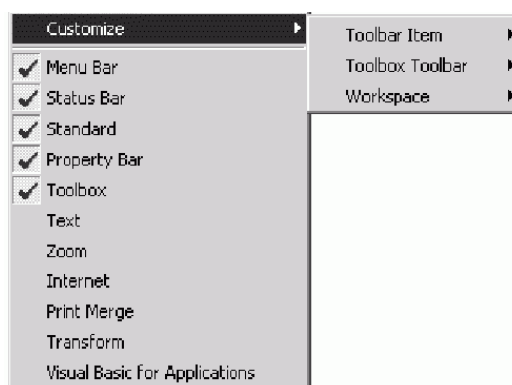


Рис. 2.16. Контекстное меню панелей инструментов

3. Выберите пункт **Zoom** (Масштаб). В окне CorelDRAW появится плавающая панель **Zoom** (Масштаб), с ней вы можете работать так же, как и со стандартной панелью управления.
4. Снова вызовите контекстное меню панели инструментов. Заметьте, что около пункта **Zoom** (Масштаб) появилась галочка.
5. Выберите опять пункт **Zoom** (Масштаб). Одноименная панель исчезла с экрана.
6. Подведите курсор мыши к строке состояния.
7. Щелкните правой кнопкой мыши. Перед вами контекстное меню строки состояния.
8. Откройте последовательно вложенные меню **Customize | Status Bar | Position** (Настройка | Строка состояния | Положение) и выберите там пункт **Top** (Сверху). Теперь строка состояния находится у верхнего края окна CorelDRAW.
9. Снова вызовите контекстное меню строки состояния.
10. Добравшись по цепочке, как в п. 8, до меню **Position** (Положение), выберите в нем пункт **Bottom** (Внизу). Строка состояния снова будет находиться на обычном месте.

Как видите, содержание контекстного меню отличается для разных элементов интерфейса и позволяет быстро получать доступ к нужным командам.

Докеры

Докер – изобретенный разработчиками CorelDRAW новый тип элемента интерфейса, впервые появившийся в восьмой версии программы. Он был призван полностью заменить плавающие палитры (свитки), существовавшие в программе, начиная с третьей версии. Докеры удобнее их предшественников.

Впрочем, убедитесь в этом сами:

1. Откройте список докеров командой **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно).
2. Выберите пункт **View Manager** (Диспетчер видов). В правой части окна программы появится одноименный докер (рис. 2.17).

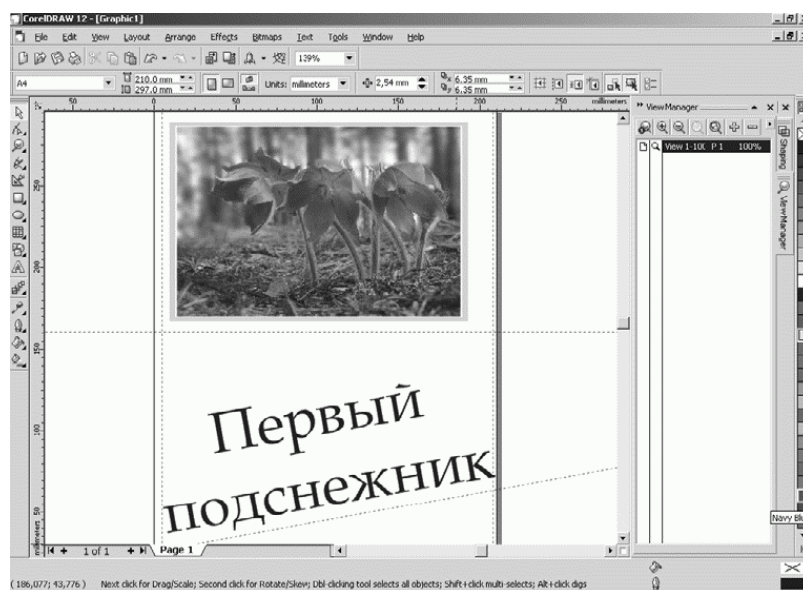


Рис. 2.17. Окно программы с докером в правой части

Как видите, докер занимает несколько больше места, чем плавающая палитра, но зато он не перекрывает окно документа. Докер можно свернуть нажатием кнопки с двумя треугольными стрелками в его левом верхнем углу (рис. 2.18).

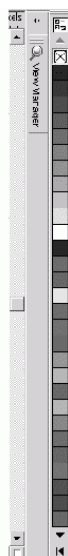


Рис. 2.18. Свернутый докер

Свернув докер, вы одним щелчком мыши освобождаете пространство для окна документа. Это исключительно удобно. В полной мере вы сможете оценить преимущества докеров, если откроете их несколько.

1. Выберите команду **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно).

2. В списке докеров отметьте пункт **Link Manager** (Диспетчер связей).

3. Появившийся докер **Link Manager** (Диспетчер связей) закрыл докер **View Manger** (Диспетчер видов), но вы можете легко переключаться между ними, щелкая на ярлыках. Как видите, при увеличении количества открытых докеров занимаемое ими пространство экрана не увеличивается.

К тому же, вы можете быстро освободить и его, свернув все докеры одновременно единственным щелчком мышью.

Докеры сохранили и функциональность палитр. Чтобы убедиться в этом:

1. Подведите курсор мыши к заголовку докера.

2. Перетащите окно докера в направлении окна документа. Докеры стали плавающими, т. е. превратились в палитры. При этом оба докера занимают единственное окно и активизируются щелчком мыши на ярлыке с именем.

3. Подведите курсор мыши к ярлыку одного из докеров.

4. Перетащите выбранный докер за пределы второго. В результате вы получите две "палитры".

5. Плавающие докеры можно снова закрепить вдоль любой стороны главного окна программы. Перетащите один из докеров к правому краю окна программы. Он закреплен.

6. Перетащите второй докер к закрепленному. Оба докера снова закреплены.

7. Если докер больше не нужен, его можно закрыть щелчком на пиктограмме с изображением маленького крестика. Закройте активный докер.

8. Щелкните на пиктограмме с большим крестиком в окне докеров. Этим вы закроете все активные докеры.

Настройки программы

CorelDRAW имеет огромное количество настроек, определяющих каждый нюанс поведения программы и ее внешний вид. Эти настройки сосредоточены в сложном по структуре диалоговом окне **Options** (Параметры), открываемом одноименной командой меню **Tools** (Сервис) или нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<J> (рис. 2.19).

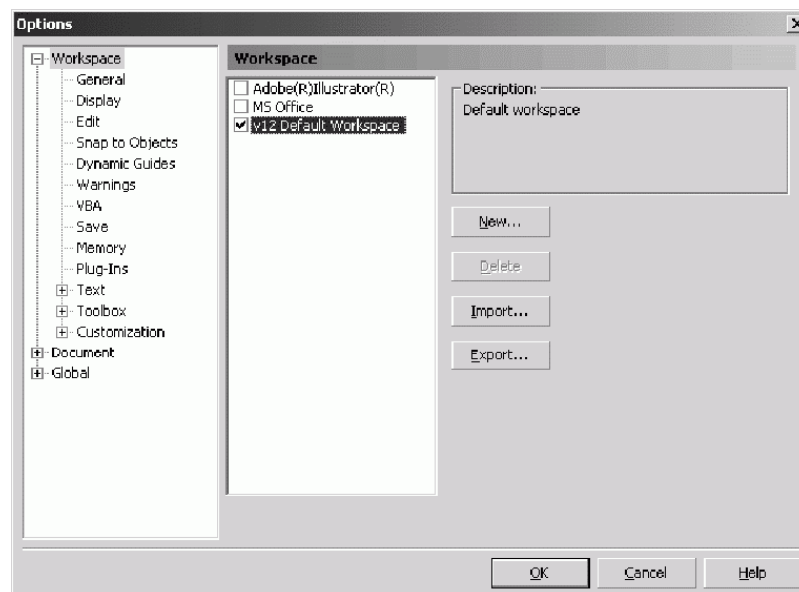


Рис. 2.19. Диалоговое окно *Options*

Диалоговое окно разделено на две области. Слева находится древовидный список разделов настройки, справа – элементы управления выбранного раздела. В зависимости от отмеченного в списке раздела будет отличаться содержимое правой части. Некоторые разделы списка включают в себя подразделы, которые раскрываются щелчком мыши на пиктограмме "+" рядом с именем раздела (или нажатием клавиши <+> на клавиатуре).

Первый раздел настроек, который вы видите, открыв диалоговое окно **Options** (Параметры), – это **Workspace** (Рабочая область). Он представляет обобщенную настройку всех элементов интерфейса программы. Если, скажем, вы привыкли работать с Adobe Illustrator и не хотите осваивать интерфейс CorelDRAW, вы можете отметить галочкой в списке, представленном в левой части раздела, имя знакомой программы. После нажатия на кнопку **ОК** программа CorelDRAW будет сконфигурирована таким образом, чтобы как можно больше напоминать Adobe Illustrator. Сходными окажутся и панель инструментов, и палитры, и «горячие» клавиши, и даже команды меню! Вы можете сами создавать подобные конфигурации в соответствии с вашими привычками работы в CorelDRAW или других программах. Более того, бывает удобно организовать и использовать попеременно несколько конфигураций для разных видов работ.

Кроме настроек интерфейса, диалоговое окно **Options** (Параметры) позволяет регулировать множество параметров, определяющих режимы редактирования и просмотра документов, цветокоррекции, сохранения файлов, печати и т. д. Мы будем знакомить вас с установками программы по мере ее изучения.

Справочная система

Легкость освоения CorelDRAW обеспечивается не только продуманным и логичным интерфейсом, но и подробной справочной системой. Когда это необходимо, каждое ваше действие в программе может сопровождаться подсказками и инструкциями.

Если вы впервые запустили CorelDRAW и не знаете, как называются элементы интерфейса, которые вы видите перед собой, подведите курсор мыши к интересующему вас объекту. Через секунду рядом с ним появится желтый ярлычок подсказки с названием.

CorelDRAW – исключительно мощная и богатая возможностями программа. Даже опытному пользователю иногда приходится обращаться к справочной системе, чтобы уяснить тон-

кости тех или иных функций или изучить функции, к которым до сих пор не приходилось прибегать. Список рубрик справочной системы вызывается командой **Help Topics** (Вызов справки) меню **Help** (Помощь) или нажатием клавиши <F1> (рис. 2.20). Команды представлены также в табл. 2.4. Работа со справочной системой CorelDRAW ничем не отличается от таковой для большинства других программ Windows. Вы можете выбрать интересующий вас раздел справки по оглавлению и указателю, а также осуществить поиск любого ключевого слова по всей справочной системе.

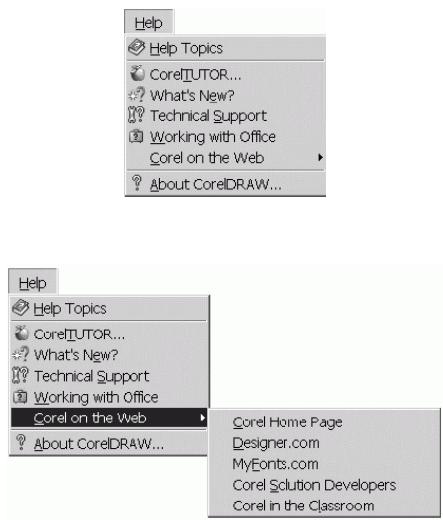


Рис. 2.20. Команды меню **Help**

Таблица 2.4. Перечень команд меню **Help**

Название команды	Назначение
Help Topics	Новое окно
CorelTUTOR...	Учебник CorelTUTOR...
What's New?	Что нового?
Technical Support	Техническая поддержка
Working with Office	Работа с Office

Название команды	Назначение
Corel on the Web	Corel в Интернете
About CorelDRAW	О CorelDRAW

Окно документа

Команды пункта меню **Window** (Окно) представлено на рис. 2.21 и в табл. 2.5.

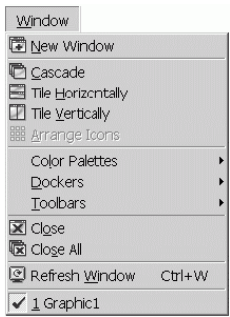


Рис. 2.21. Команды пункта меню **Window**

Таблица 2.5. Перечень команд пункта меню **Window**

Название команды	Назначение
New Window	Новое окно
Cascade	Каскадом
Tile Horizontally	Сверху вниз
Tile Vertically	Слева направо
Arrange Icons	Выровнять пиктограммы
Color Palettes	Палитра цветов
Dockers	Докеры
Toolbars	Панели инструментов
Close	Заккрыть
Close All	Заккрыть все
Refrech Window	Обновить окно

Команды пункта меню **Window** (Окно) с раскрывающимся списком команды **Color Palettes** (Цветовая палитра) представлены на рис. 2.22.

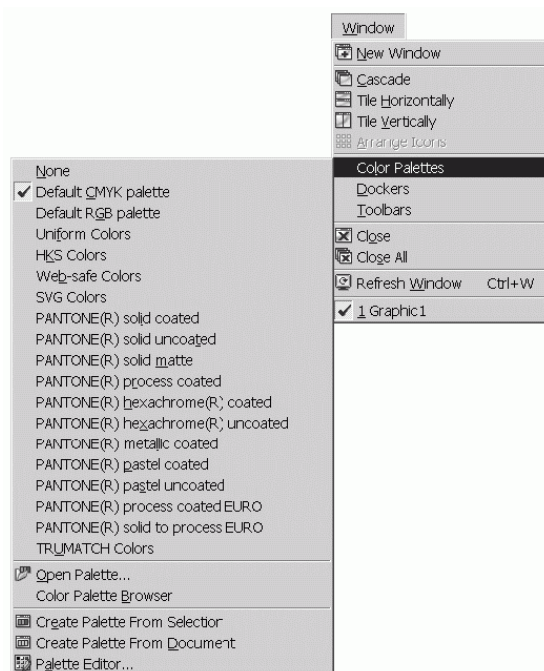


Рис. 2.22. Команды пункта меню **Window** с раскрывающимся списком команды **Color Palettes**

Команды пункта меню **Window** (Окно) с раскрывающимся списком команды **Dockers** (Докеры) представлены на рис. 2.23.

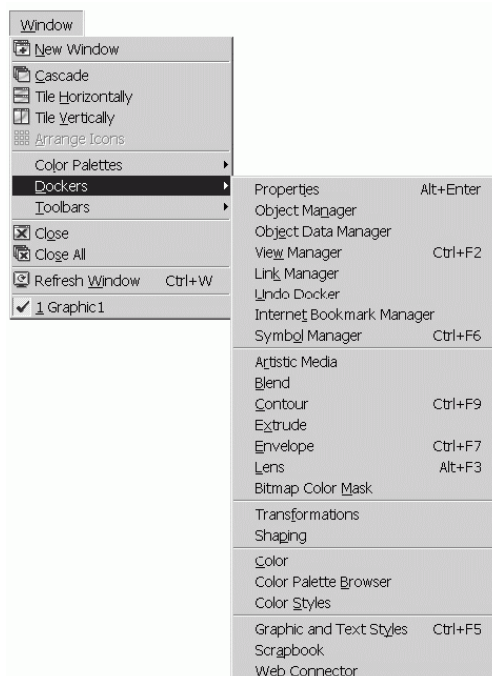


Рис. 2.23. Команды пункта меню **Window** с раскрывающимся списком команды **Dockers**

Команды пункта меню **Window** (Окно) с раскрывающимся списком команды **Toolbars** (Панели инструментов) представлены на рис. 2.24.

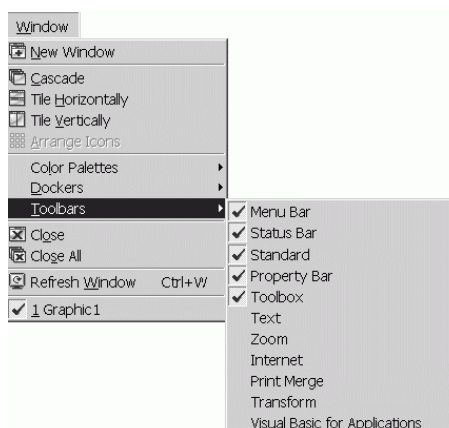


Рис. 2.24. Команды пункта меню **Window** с раскрывающимся списком команды **Toolbars**

Основную часть окна CorelDRAW занимают окна редактируемых документов. Ниже мы рассмотрим, как управлять этими окнами и масштабом просмотра иллюстраций.

Открытие документов

Вам уже известен один из способов открытия документов с помощью кнопки **Open** (Открыть) стандартной панели управления. Этой кнопке соответствует одноименная команда меню **File** (Файл). Она открывает то же окно **Open Drawing** (Открытие документа) (рис. 2.25), в котором вы можете выбрать нужный файл.

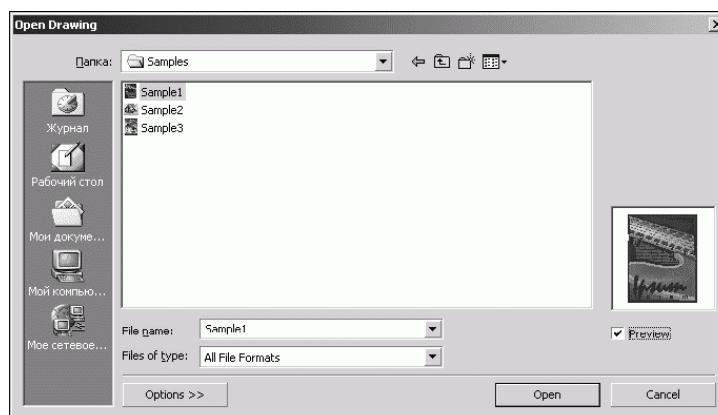


Рис. 2.25. Диалоговое окно **Open Drawing**

Кроме обычных элементов, характерных для подобных диалоговых окон, оно содержит несколько дополнительных.

◆ **Список типов файлов.** CorelDRAW может открывать документы не только в собственном формате, но и в форматах других популярных программ. По умолчанию в списке **Files of type** (Тип файлов) установлен вариант **All File Formats** (Все файлы). В этом случае программа сама определяет формат открываемого файла.

◆ **Ключ сортировки.** В списке **Sort type** (Сортировка) вы можете выбрать подходящий принцип сортировки файлов. Сортировка производится по расширениям (**Extension**), описаниям (**Description**), по дате последнего использования (**Most Recently Used**). Вариант **Vector** (Векторные) соответствует отображению только векторных форматов файлов. По умолчанию (**Default**) сортировка отключена.

♦ *Ключевые слова.* В поле **Keywords** (Ключевые слова) могут присутствовать ключевые слова, описывающие выбранную иллюстрацию. По этим ключевым словам специализированные программы каталогизации изображений (например, Canto Cumulus Desktop, входящая в поставку CorelDRAW) осуществляют поиск в большом количестве файлов. Ключевые слова должны быть предварительно введены автором иллюстрации при сохранении файла (см. далее). Если этого не было сделано, то при открытии данного файла соответствующее поле в диалоговом окне **Open Drawing** (Открытие документа) будет пустым.

♦ *Примечания.* Большое поле ввода **Notes** (Примечания) может содержать произвольную поясняющую информацию. Это может быть, например, информация об авторском праве, назначении документа, ограничениях в его использовании и т. п. Примечания также вводятся автором при сохранении документа.

♦ *Область предварительного просмотра.* Ниже кнопок **Open** (Открыть) и **Cancel** (Отменить) располагается область предварительного просмотра. Если в области выбора файла выделено какое-нибудь имя, то в области просмотра вы увидите миниатюру иллюстрации, находящейся в этом файле. Предварительный просмотр облегчает выбор нужного файла, особенно, если его имя неинформативно. Данный режим несколько замедляет работу в диалоговом окне **Open Drawing** (Открытие документа) и может быть отключен снятием флажка **Preview** (Просмотр).

Почему не показывается миниатюра

Не все файлы, которые вы можете открыть, содержат миниатюры. CorelDRAW не создает их, а только считывает из выбранного документа. Если в нем миниатюры нет, то область предварительного просмотра останется пустой.

♦ *Информационные поля.* Расположены ниже области предварительного просмотра и показывают версию CorelDRAW, в которой файл был создан, дату его последнего обновления и степень сжатия.

Когда нужный файл найден и выделен, нажатие на кнопку **Open** (Открыть) открывает изображение из файла в виде документа CorelDRAW.

Управление окнами документов

CorelDRAW позволяет работать с любым количеством документов одновременно. Каждому документу отводится отдельное окно. Окна документов не могут выходить за пределы главного окна программы. Окно документа состоит из *рабочей страницы*, ограниченной *рамкой страницы*, и *рабочего стола*. Иллюстрация должна располагаться только в пределах рабочей страницы. То, что находится за ее пределами, не выводится на печать. Рабочий стол используется для временного хранения фрагментов иллюстрации и перемещения их между страницами документа. Размер рабочего стола велик, и вряд ли вам удастся «захлестнуть» его полностью. Вы можете в этом убедиться, прокручивая окно документа с помощью полос прокрутки, размещенных вдоль правой и нижней сторон окна. В левом нижнем углу рамки окна находится *навигатор*, управляющий страницами документов. Он будет подробно рассмотрен позднее.

Как и главное окно CorelDRAW, окна документов можно масштабировать, перемещать, закрывать, сворачивать и разворачивать. Все эти операции выполняются так же, как и операции с окнами Windows Explorer.

В меню **Window** (Окно) вы найдете знакомые команды, располагающие окна документов мозаикой и каскадом. Особо отметим команду **New Window** (Новое окно) этого меню. Она открывает дополнительное окно для того же документа.

На рис. 2.26 а показано расположение окон документов с помощью команды меню **Window | Cascade** (Окно | Каскадом).

Если выбрать команды **Tile Horizontally** (Сверху вниз) и **Tile Vertically** (Слева направо), результаты должны быть такими, как представлено на рис. 2.26, б и 2.26, в соответственно.

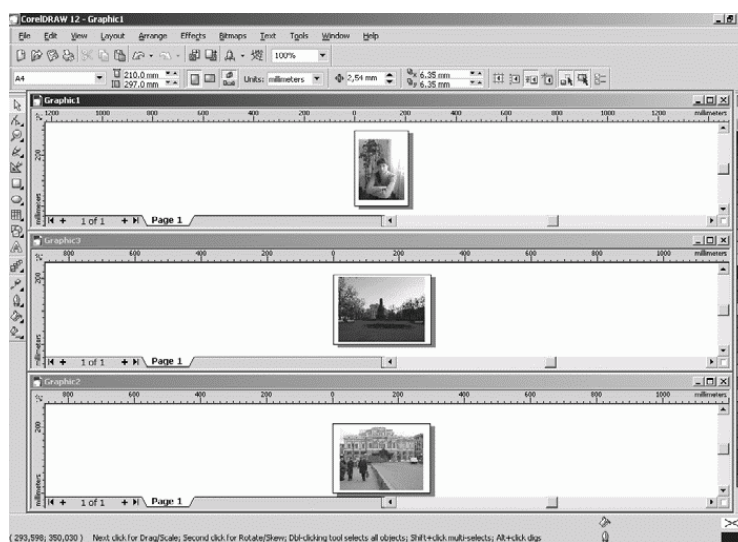
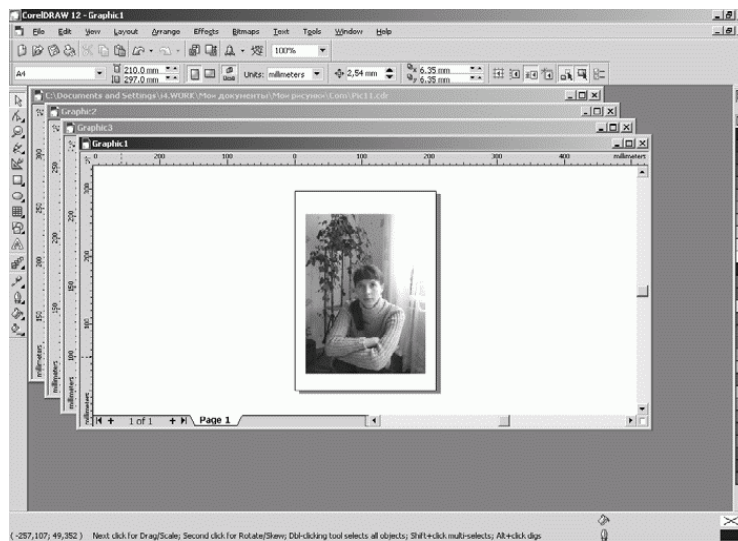


Рис. 2.26. Варианты расположения окон документов: а – каскадом; б – мозаикой по горизонтали

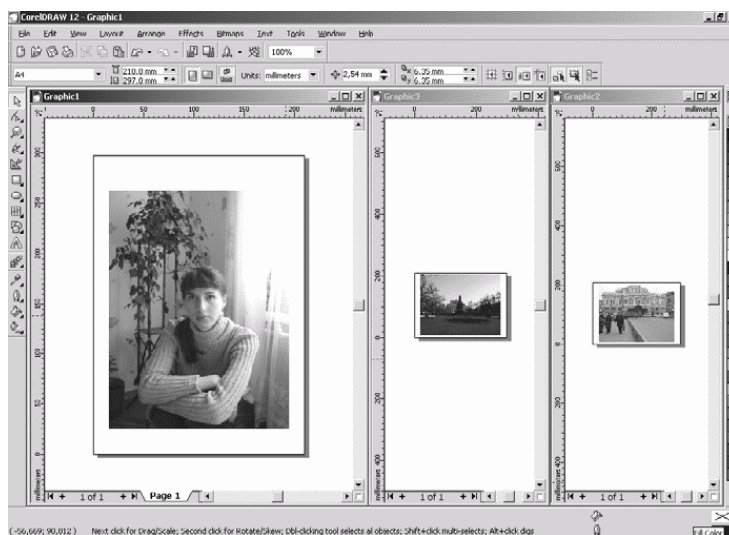


Рис. 2.26. Варианты расположения окон документов: в – мозаикой по вертикали

Зачем для одного документа несколько окон

Создание нескольких окон для одного документа тоже имеет смысл. Если вы работаете с фрагментом иллюстрации, но не хотите терять из виду ее общий план, откройте для нее два окна и установите в одном из них общий план, а в другом – редактируемый фрагмент крупным планом. Поскольку в окнах отображается один документ, любые изменения, внесенные в одном окне, немедленно отобразятся в другом.

Масштаб отображения

При редактировании иллюстраций приходится часто менять их масштаб в окне документа. CorelDRAW позволяет это делать в очень широких пределах: от 1 до 405 651 %. Как и для большинства других часто используемых операций CorelDRAW предлагает несколько способов управления масштабом.

♦ Удостоверьтесь, что документ открыт. В противном случае откройте его с помощью команды **Open** (Открыть) меню **File** (Файл) или кнопки **Open** (Открыть) стандартной панели управления.

♦ Найдите список масштабов **Zoom Levels** (Уровни увеличения) на стандартной панели управления и ознакомьтесь с его содержимым.

♦ Выберите в списке вариант **To Fit** (Все объекты). Масштаб отображения изменится таким образом, чтобы в окне документа смогли поместиться все объекты иллюстрации.

♦ Укажите в том же списке пункт **To Page** (На страницу) – масштаб станет таким, чтобы в окне была видна целиком рабочая страница документа.

♦ Выберите вариант **To Height** (По высоте). Рабочая страница разместилась в окне документа полностью по высоте. Для размещения страницы по ширине служит команда **To Width** (По ширине).

Кроме приведенных вариантов, список предлагает фиксированные значения масштаба: 10, 25, 50, 75, 100, 200 и 400 %. Впрочем, не ограничиваясь перечисленными вариантами, вы можете ввести в поле списка произвольное значение в процентах, находящееся в допустимых пределах.

При увеличенном масштабе отображения иллюстрация не помещается полностью в окне документа. Чтобы выбрать интересующий вас фрагмент, воспользуйтесь полосами прокрутки.

Если вы решили перейти к редактированию другого фрагмента, нет необходимости прокручивать окно документа с помощью полос прокрутки – воспользуйтесь инструментом **Hand** (Рука):

1. Выберите инструмент **Hand** (Рука) на панели инструментов. Курсор при этом примет вид руки.
2. Поместите курсор у правого края окна документа.
3. Нажмите левую кнопку мыши и, не отпуская ее, перемещайте мышь влево. При этом страница будет перемещаться в своем окне вслед за движением мыши.

Прокрутка окна документа с помощью инструмента **Hand** (Рука) не ограничена строго вертикальным или горизонтальным направлением. Вы можете прокручивать окно по диагонали или под любым другим углом. Важно и то, что использование инструмента **Hand** (Рука) значительно сокращает время, затрачиваемое на эту часто используемую операцию.

Возможно, вы обратили внимание, что инструментам **Hand** (Рука) и **Zoom** (Масштаб) соответствует особый вид панели свойств (рис. 2.27).

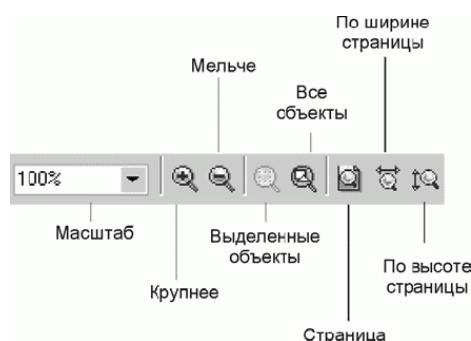


Рис. 2.27. Панель свойств для инструментов **Hand**

На ней появляются раскрывающийся список масштабов (как на стандартной панели), кнопки ступенчатого изменения масштаба **Zoom In** (Крупнее) и **Zoom Out** (Мельче), а также его стандартных значений:

- ◆ по размеру выделенных объектов – **Zoom to Selected** (Только выделенные объекты);
- ◆ по размеру иллюстрации – **Zoom to All Objects** (Все объекты);
- ◆ по размеру страницы – **Zoom to Page** (Страница целиком);
- ◆ по высоте – **Zoom to Page Height** (Масштабировать до высоты страницы);
- ◆ по ширине – **Zoom to Page Width** (Масштабировать до ширины страницы).

Нажать на кнопку масштаба оказывается несколько быстрее и удобнее, чем выбирать нужное значение в списке **Zoom Levels** (Уровни увеличения).

Альтернативным способом прокрутки служит специальное окно навигации, открываемое нажатием на квадратную кнопку в правом нижнем углу окна каждого документа. В нем находятся миниатюра иллюстрации и прямоугольная рамка, показывающая границы области, видимой в окне документа. Перемещая курсор мыши (не отпуская при этом кнопку!), вы изменяете положение рамки и, соответственно, видимую область иллюстрации. Как только вы отпустите кнопку мыши, окно навигации закроется.

Еще большие возможности управления масштабом документа предоставляет докер **View Manager** (Диспетчер видов), открываемый одноименной командой из списка **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно) или нажатием комбинации клавиш <Ctrl>+<F2>.

Диспетчер видов позволяет зафиксировать текущее положение иллюстрации в окне документа и при необходимости быстро к нему возвращаться.

1. Откройте докер **View Manager** (Диспетчер видов). Докер имеет панель инструментов с кнопками команд, которые вам уже большей частью знакомы. Это команды ступенчатого

увеличения и уменьшения масштабов **Zoom In** (Крупнее) и **Zoom Out** (Мельче), установки масштаба по размерам иллюстрации **Zoom to All Objects** (Все объекты) и выделенных объектов **Zoom to Selected** (Только выделенные объекты). Основное пространство докера занимает список сохраненных видов документа. В нем уже есть один вид **View 1**.

2. Сделайте двойной щелчок мышью на строке с сохраненным видом **View 1**.

3. Нажмите на кнопку увеличения масштаба **Zoom In** (Крупнее).

4. Сохраните этот вид с помощью кнопки **Add Current View** (Добавить текущий вид) с изображением знака «плюс» на панели инструментов докера. В списке появится новый сохраненный вид **View 2**. Обратите внимание, что в строке вида указывается масштаб. Для вида **View 1** это 95 %, а для **View 2**—200 %. Сохранить текущий вид можно также, выбрав команду **New** (Создать) меню докера. Оно открывается щелчком кнопкой мыши на маленькой треугольной стрелке в правом верхнем углу окна.

5. Теперь вы можете быстро переходить от одного сохраненного вида к другому единственным щелчком на его строке в докере **View Manager** (Диспетчер видов). Попробуйте перейти от вида **View 1** к **View 2** и обратно.

6. Если в палитре находится десяток видов, становится трудно их идентифицировать. Чтобы решить эту проблему, давайте видам значащие имена. Щелкните мышью на имени вида, и через секунду вы сможете это имя отредактировать. Назовите вид **View 1** именем «Целая страница». Для переименования вида можно также воспользоваться командой **Rename** (Переименовать) меню докера.

Восстановление сохраненного масштаба или положения страницы

В строке каждого вида слева находятся пиктограммы лупы и страницы.

Они переключают режимы восстановления масштаба и положения страницы соответственно. Если щелкнуть мышью на пиктограмме страницы (она при этом станет серой), то при переходе на этот вид положение страницы в окне документа не будет восстановлено, изменение коснется только масштаба. И наоборот, если щелкнуть на пиктограмме с изображением лупы, будет восстановлено только положение страницы в окне документа, а масштаб останется текущим.

Ненужный вид легко удалить. Щелчком мыши выделите ненужный вид в списке видов и нажмите на кнопку **Delete Current View** (Удалить текущий вид) с изображением знака «минус» на панели инструментов докера. Можно также использовать команду **Delete** (Удалить) меню докера.

Как вы убедились, работа с докером **View Manager** (Диспетчер видов) значительно упрощает переход между масштабами и видами страницы. Панель инструментов докера обеспечивает быстрый доступ к командам масштабирования, когда их нет на панели свойств.

Измерительные линейки

Еще раз подчеркнем, что изменение масштаба документа с помощью инструмента **Zoom** (Масштаб) никак не сказывается на размере самого документа. По своему действию инструмент напоминает лупу. В нем вы видите предмет крупнее, хотя его размер остается прежним. Реальные размеры объектов иллюстрации определяются пользователем при их создании и редактировании. Визуально оценить их помогают линейки, расположенные вдоль верхней и левой сторон окна документа. Линейки задают обычную прямоугольную систему координат, позволяющую описать положение любого объекта иллюстрации и его размер. За начало координат (точку с координатами 0. 0) по умолчанию принимается левый нижний угол рабочей страницы. При необходимости вы можете переместить его в любую точку страницы или рабочего стола.

1. Если окно документа не имеет линеек, выберите команду **Rulers** (Линейки) меню **View** (Вид).
2. Поместите курсор в пределы квадрата с пиктограммой системы координат, образованной пересечением вертикальной и горизонтальной линеек.
3. Нажмите левую кнопку мыши и перетащите курсор в поле рабочей страницы. Вслед за курсором потянется перекрестие из пунктирных линий. Точка их пересечения, совпадающая с концом стрелки курсора, задает положение начала координат.
4. Отпустите кнопку мыши. Начало координат перемещено в новое место. Обратите внимание на линейки и убедитесь, что установленное начало координат соответствует нулевым делениям на обеих линейках.

Восстановление положения начала координат

Двойной щелчок мышью в области пересечения линеек возвращает начало координат в левый нижний угол рабочей страницы.

Линейки в окне документа отградуированы в соответствии с текущей единицей измерения, которая в CorelDRAW может быть практически любой. Богатый набор единиц измерения представлен в списке **Drawing Units** (Единицы измерения) панели свойств инструмента **Pick** (Указатель). При выборе нового значения программа автоматически изменит разметку линеек.

Режим отображения документа

Режимы отображения документа можно установить с помощью команд пункта меню **View** (Вид), представленного на рис. 2.28.

В табл. 2.6 представлены возможные плавающие панели программы.

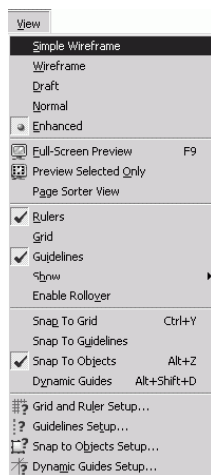


Рис. 2.28. Команды пункта меню **View**

Таблица 2.6. Перечень команд пункта меню **View**

Название команды	Назначение
Simple Wireframe	Упрощенный каркас. Режим отображения каркаса иллюстрации
Wireframe	Каркас
Draft	Черновик
Normal	Обычный
Enhanced	Улучшенный
Full-Screen Preview	Просмотр в режиме полного экрана
Preview Selected Only	Просмотр выделенного фрагмента
Page Sorter View	Просмотр страницы
Rules	Линейки
Grid	Сетка

Название команды	Назначение
Guidelines	Направляющие
Show	Показать
Enable Rollover	Ролловеры
Snap To Grid	Привязать к сетке
Snap To Guidelines	Привязать к направляющим
Snap To Objects	Привязать к объектам
Dynamic Guides	Динамические направляющие
Grid and Ruler Setup	Установка сетки и линеек
Guidelines Setup	Установка направляющих
Snap to Objects Setup	Установка привязки к объектам
Dynamic Guides Setup	Установка динамических направляющих

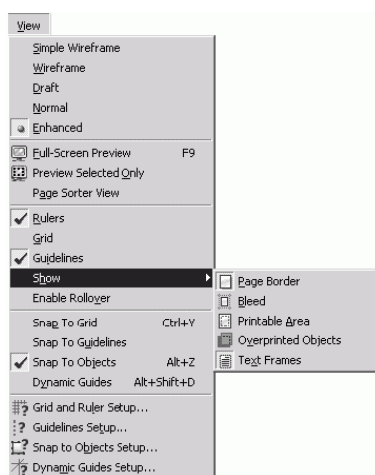


Рис. 2.29. Команды пункта меню **View** с раскрывающимся списком **Show**

На рис. 2.29 показаны команды пункта меню **View** (Вид) с раскрывающимся списком **Show** (Показать). Можно показать страницу в рамке, страницу без полей, печатную область, перекрывающиеся объекты или текстовые блоки.

Вызов команды **Grid and Ruler Setup** (Установка сетки и линеек) приводит к появлению диалогового окна, показанного на рис. 2.30.

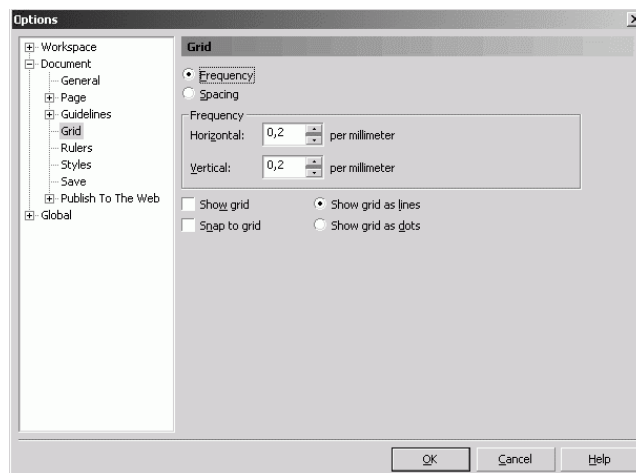


Рис. 2.30. Диалоговое окно, открываемое командой **Option | Grid and Ruler Setup**

Вызов команды **Guidelines Setup** (Установка направляющих) приводит к появлению диалогового окна, показанного на рис. 2.31.

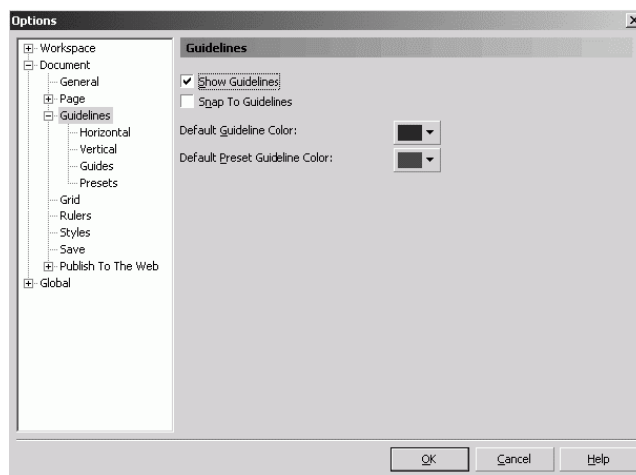


Рис. 2.31. Диалоговое окно, открываемое командой **Option | Guidelines Setup**

Вызов команды **Snap to Objects Setup** (Установка привязки к объектам) приводит к появлению диалогового окна, показанного на рис. 2.32.

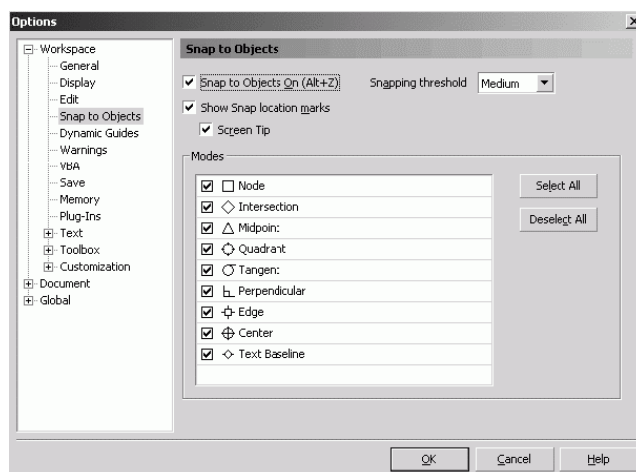
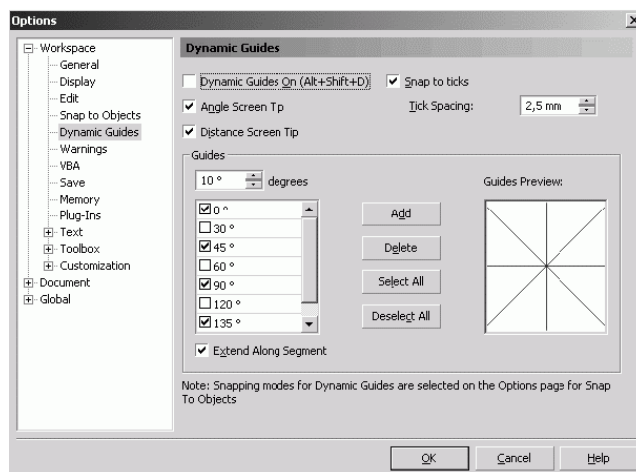
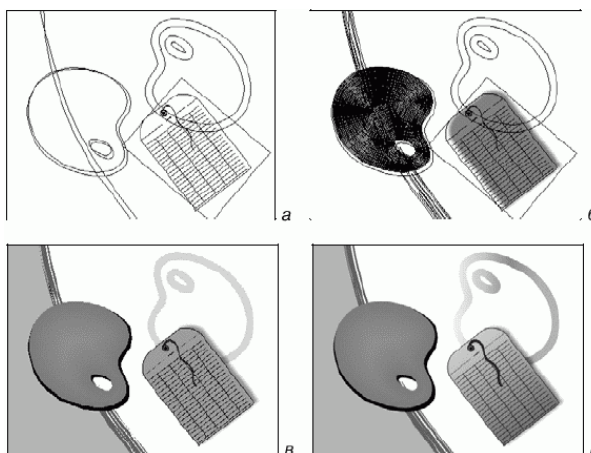


Рис. 2.32. Диалоговое окно, открываемое командой **Option | Snap to Objects Setup**

Вызов команды **Dynamic Guides Setup** (Установка динамических направляющих) приводит к появлению диалогового окна, показанного на рис. 2.33.

Рис. 2.33. Диалоговое окно, открываемое командой **Option | Dynamic Guides**

CorelDRAW имеет пять режимов отображения документа. Они переключаются соответствующими командами пункта меню **View** (Вид) (фрагмент иллюстрации в четырех из этих режимов отображения представлен на рис. 2.34).

Рис. 2.34. Режимы отображения: а – **Simple Wireframe**; б – **Wireframe**; в – **Draft**; г – **Enhanced**

♦ **Simple Wireframe** (Упрощенный каркас). Режим отображения каркаса иллюстрации (рис. 2.34, а). В нем исчезают все заливки и обводки, видны только контуры, образующие иллюстрацию. Режим применяется для точного размещения контуров, особенно в сложных иллюстрациях и макетах. Он также позволяет выделить те объекты, которые видны в обычном режиме частично или вообще закрыты другими объектами. Кроме того, в этом режиме несколько упрощено отображение некоторых специальных эффектов (перетеканий, экструзии и контуров).

♦ **Wireframe** (Каркас). Аналогичен предыдущему режиму, но упомянутые эффекты отображаются полностью (рис. 2.34, б).

♦ **Draft** (Черновик). Используется преимущественно для компоновки элементов макета. В данном режиме точечные изображения демонстрируются с пониженным разрешением, контуры объектов не сглаживаются, а цвета заливок рассчитываются приблизительно (рис. 2.34, в). Все это обеспечивает высокую скорость отрисовки экрана даже при большом количестве объектов.

♦ **Normal** (Обычный). Обычный режим отображения документа. В большинстве случаев используется именно этот режим, поскольку он представляет собой компромисс между качеством и скоростью отображения.

♦ **Enhanced** (Улучшенный). Если вы хотите получить представление о том, как будет выглядеть документ на печати, или у вас достаточно мощный компьютер, включите этот режим. В нем используются максимальное разрешение точечных изображений, сглаживание контуров объектов и шрифтов (рис. 2.34, г). Режим обеспечивает максимальное качество демонстрации документа, но при этом скорость отрисовки становится низкой.

Сохранение документов

Сохранение документов в файле на диске не только завершает работу. Мы рекомендуем периодически сохранять документ и в процессе его редактирования. Это избавит вас от возможных неприятностей, связанных со сбоями электропитания и программного обеспечения. К сожалению, нет программ, которые не содержали бы ошибок, и CorelDRAW не является исключением из этого правила.

Автоматическое сохранение

CorelDRAW по умолчанию автоматически сохраняет текущий документ каждые 20 минут и создает его страховочную копию под тем же именем, но с приставкой **Autobackup_of_**. Поэтому, если рабочий документ по каким-либо причинам испорчен, откройте страховочную копию, находящуюся в той же папке. При работе с большими иллюстрациями столь регулярное страховочное копирование может отнимать много времени. В таких случаях многие предпочитают делать его реже или отключать. Этим пользователь снимает с CorelDRAW ответственность за страховочное копирование и берет ее на себя. Настройки режима автоматического сохранения находятся в разделе **Save** (Сохранить) диалогового окна **Options** (Параметры) (рис. 2.35). Флажок **Auto-backup every ... minutes** (Резервную копию каждые ... минут) включает автоматическое сохранение открытого документа. Расположенное рядом поле ввода задает период сохранения (по умолчанию оно делается каждые 20 минут). Переключатель под флажком **Always back-up to** (Резервную копию в ...) указывает место хранения страховочной копии: **Users Temporary folder** (Временная папка пользователя) или **Specific folder** (Специальная папка), которая может быть выбрана при просмотре каталогов **Browser** (Просмотр).

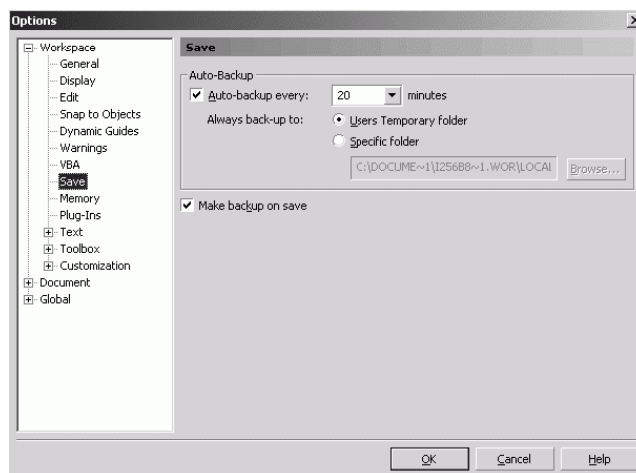


Рис. 2.35. Параметры автоматического сохранения в диалоговом окне **Options**

Сохранить документ просто – достаточно нажать на кнопку **Save** (Сохранить) стандартной панели управления или воспользоваться одноименной командой меню **File** (Файл). При этом файл иллюстрации будет заменен обновленной версией. Данная команда не требует никаких подтверждений и выполняется немедленно. При создании сложных макетов сохранение может занимать довольно много времени, но это того стоит, поскольку переделать макет, пострадавший при сбое, значительно сложнее.

Более того, при работе со сложным макетом имеет смысл держать под рукой несколько его копий. Творческие поиски всегда сопряжены с перебором множества вариантов. Часто, создав один из них, вы приходите к мысли, что последняя пара десятков шагов была сделана в неверном направлении. Вернуть документ в исходное состояние не всегда легко. Если же у вас есть заблаговременно сохраненная копия иллюстрации – достаточно ее открыть. Поэтому перед очередной серьезной модификацией документа сохраните его под другим именем. Продолжаем это с документом:

1. Выберите команду **Save As** (Сохранить как) меню **File** (Файл). Она открывает диалоговое окно **Save Drawing** (Сохранение документа), очень напоминающее окно **Open Drawing** (Открытие документа). Отличие только в том, что информационные поля стали полями ввода (рис. 2.36).

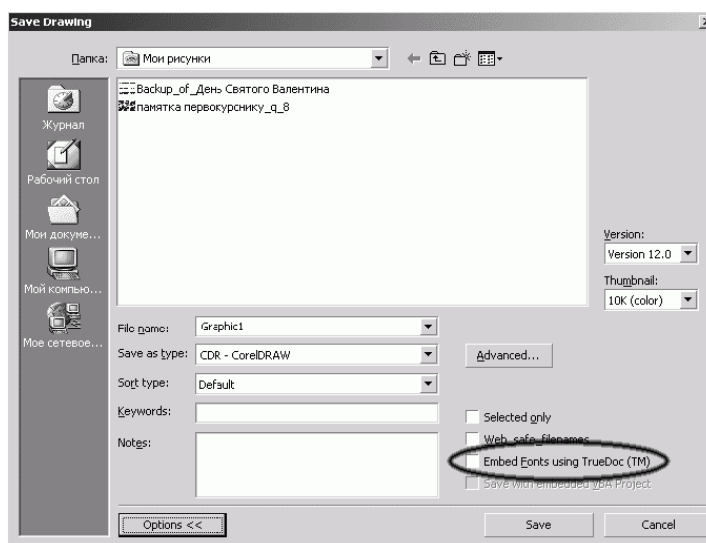


Рис. 2.36. Диалоговое окно **Save Drawing**

2. Выберите ваш рабочий каталог.
3. Измените имя файла в поле **File name** (Имя файла), поскольку по умолчанию программа предлагает его текущее имя. Расширение CorelDRAW добавляет автоматически, исходя из установленного формата файла.
4. CorelDRAW позволяет сохранять иллюстрации не только в собственном формате (CDR), но и во многих других форматах. Если вы намерены и дальше работать с иллюстрацией в CorelDRAW, оставьте предлагаемый по умолчанию формат (CDR) в списке **Save as type** (Тип файлов).
5. Список с ключами сортировки **Sort type** (Сортировка) облегчает поиск имени файла, если в текущей папке их достаточно много.
6. В поле **Keywords** (Ключевые слова) можно ввести ключевые слова, которые облегчат впоследствии поиск и идентификацию файла. Введите, например, *train, travel, layout*. Теперь, если вам будет необходимо изображение поезда, поиск по ключевому слову «train» (поезд) приведет вас, в том числе, и к этому файлу.
7. Поле **Notes** (Примечания) заполняется произвольными примечаниями. Например, «Заготовка макета рекламного листка об отдыхе в пригородах», «Набросок макета без текста» и т. п.
8. В списке **Version** (Версия файла) задается номер версии CorelDRAW, в которой этот документ будет редактироваться дальше. В подавляющем большинстве случаев следует использовать вариант **Version 12.0**, соответствующий текущей версии. При сохранении документа в форматах ранних версий вы потеряете все эффекты, созданные с помощью новых средств CorelDRAW 12. Оставьте вариант, предлагаемый по умолчанию.
9. Список **Thumbnail** (Этикетка) задает формат миниатюры, которую CorelDRAW демонстрирует в диалоговом окне **Open Drawing** (Открытие документа). Ее размер пренебрежимо мал в сравнении с размером самого документа, поэтому мы рекомендуем всегда оставлять принятые по умолчанию **10K (color)** (10 Кбайт (цв.)). Если выбрать в этом списке пункт **None** (Нет), миниатюра не будет помещена в файл документа и в диалоговом окне **Open Drawing** (Открытие документа) вы ее не увидите. Оставьте вариант, предлагаемый по умолчанию.
10. Флажок **Web_safe_filenames** (Совместимые имена файлов) делает имя файла безопасным для распространения в Интернете: заменяет пробелы на подчеркивания и удаляет прочие служебные символы. В нашем случае это не понадобится, да и имя файла уже полностью соответствует требованиям совместимости.
11. Нажмите кнопку **Save** (Сохранить).
В диалоговом окне **Save Drawing** (Сохранение документа) имеются еще несколько флажков и кнопка **Advanced** (Дополнительно), которые мы рассмотрим позже. Пока просто оставьте эти элементы в положениях по умолчанию.
Диалоговое окно **Save As** (Сохранить как) появляется не только по одноименной команде меню **File** (Файл). CorelDRAW открывает его и при сохранении нового документа командой **Save** (Сохранить). Поскольку новый документ еще не сохранялся в файле на диске, необходимо задать его имя.

Заккрытие документа

Заккрыть документ проще всего привычными для пользователя Windows способами: нажатием кнопки закрытия в правой части заголовка окна документа или комбинацией клавиш <Ctrl>+<F4>. Есть и специальная команда **Close** (Заккрыть) меню **File** (Файл), которая закрывает активный документ. Если документ, который вы закрываете, не был сохранен после вне-

сенных изменений, то CorelDRAW позаботится, чтобы вы не потеряли проделанную работу, – выдаст предупреждение и предложит предварительно сохранить документ.

Если вы решили вернуться к последней сохраненной версии документа, нет необходимости закрывать его без сохранения, а затем снова открывать. Эту функцию выполняет специальная команда **Revert** (Вернуть) меню **File**. Она тоже выдает предупреждающее сообщение (рис. 2.37), поскольку, если команда была дана по ошибке, вы потеряете результаты редактирования с момента последнего сохранения.

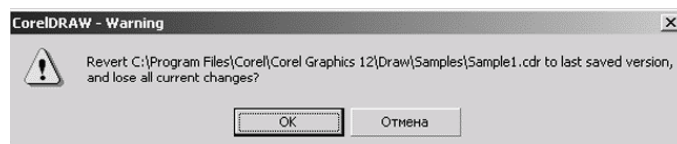


Рис. 2.37. Предупреждение при возврате к последней сохраненной версии

Параметры страницы

Создать новый документ в CorelDRAW просто: достаточно выбрать команду **New** (Создать) меню **File** (Файл) или нажать на кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления. В результате будет создан новый пустой документ. Параметры страницы документа окажутся теми, которые приняты по умолчанию: формат Letter и портретная ориентация. Допустим, что вы собираетесь распечатать макет на бумаге формата A4 и в альбомной ориентации.

1. Нажмите кнопку **New** (Создать) стандартной панели управления.
2. Выберите инструмент **Pick** (Указатель) на панели инструментов.
3. Самую левую позицию на панели свойств занимает список **Paper Type/Size** (Тип/Формат бумаги) (см. рис. 2.11). Откройте этот список и выберите формат **A4**. Как видите, формат страницы изменился.

4. Список содержит множество стандартных форматов бумаги, принятых в США и Европе. В подавляющем большинстве случаев вы обнаружите среди них тот, который вам потребуется.

5. Правее на панели свойств вы найдете две кнопки с изображениями вертикально и горизонтально расположенных прямоугольников. Они задают портретную – **Portrait** (Книжная) и альбомную – **Landscape** (Альбомная) ориентацию страницы соответственно. Нажатая кнопка **Portrait** (Книжная) говорит о том, что текущая ориентация страницы – портретная. Измените ориентацию страницы, выбрав кнопку **Landscape** (Альбомная).

Во многих случаях при создании иллюстрации имеет смысл устанавливать размер страницы исходя не из размера бумаги, на которой она будет напечатана, а точно по размеру изображения. Это позволяет распечатывать иллюстрацию на любом достаточно большом формате бумаги и использовать удобные возможности автоматического размещения, имеющиеся в CorelDRAW. Например, вы решили напечатать обложку для компакт-диска, который только что записали. Размер обложки – 150 × 118 мм, ориентация альбомная.

Произвольный размер страницы задается в полях ввода **Paper Width and Height** (Высота и ширина бумаги) на панели свойств инструмента **Pick** (Указатель). Если сразу ввести в них размеры обложки в миллиметрах, результат будет неверным. Дело в том, что установленная по умолчанию единица измерения – дюймы, и любые численные значения в полях ввода трактуются CorelDRAW как размер в дюймах. Поэтому нам придется предварительно изменить единицы измерения.

1. В списке **Drawing Units** (Единицы измерения) на панели свойств инструмента **Pick** (Указатель) выберите миллиметры.

2. В верхнее поле **Paper Width and Height** (Высота и ширина бумаги) введите число **118**. Единицу измерения указывать теперь необязательно.

3. В нижнее поле **Paper Width and Height** (Высота и ширина бумаги) введите число **150**.

4. Установите горизонтальную ориентацию страницы, нажав на кнопку **Landscape** (Альбомная).

Ориентация страницы и ее размеры

CorelDRAW анализирует вводимые размеры страницы. Если вы заполнили поля ввода ширины и высоты страницы так, что ширина оказалась больше высоты, программа автоматически установит альбомную ориентацию страницы и, наоборот, поменяет местами размеры в полях **Paper Width and Height** (Высота и ширина бумаги), если вы нажмете после этого кнопку **Portrait** (Книжная).

Надеемся, что в результате такого беглого знакомства программа CorelDRAW произвела на вас благоприятное впечатление. Теперь вы знаете назначение всех элементов управления, которые видите на экране, и готовы приступить к работе. В следующей главе вы познакомитесь с основой любой иллюстрации – контурами и фигурами.

Резюме

CorelDRAW имеет сложный, но удобный пользовательский интерфейс. Он легко конфигурируется и настраивается в соответствии со спецификой рода работы или стилем, к которому вы привыкли.

◆ Главными элементами программы являются: панель инструментов (служит для выбора рода работы), панель свойств (содержит настройки выбранного инструмента), панели управления (ускоряют доступ к часто используемым командам), палитра цветов (содержит цвета, использованные в документе), строка состояния (информирует об объектах и выполняемых действиях), докеры (обеспечивают множество функциональных возможностей программы).

◆ Работа над иллюстрацией производится в окне документа. CorelDRAW позволяет оперировать с несколькими документами одновременно. Документы связаны с файлами на диске, в которых хранятся иллюстрации.

◆ Инструменты **Zoom** (Масштаб) и **Hand** (Рука) обеспечивают произвольный выбор масштаба отображения иллюстраций в окне документа и удобный их просмотр под увеличением.

◆ При создании иллюстрации задаются основные параметры страницы: ее ориентация и формат в выбранных единицах измерения.

Глава 3

Контуры и фигуры

Обсуждая различия и особенности точечной и векторной графики в *главе 1*, мы уже упоминали о том, что базовым понятием последней являются *контуры*. В этой главе мы рассмотрим способы создания и редактирования контуров с использованием богатого инструментария CorelDRAW.

Инструмент Bezier

Основным инструментом создания контуров в CorelDRAW является инструмент **Bezier** (Кривая Безье). Он предназначен для точного построения кривых, их вычерчивания. Вторым инструментом создания контуров – **Freehand** (Кривая) – позволяет рисовать контуры, как вы это делаете карандашом на бумаге. Чтобы достичь хороших результатов в таком рисовании, вам, скорее всего, понадобится графический планшет.

Построение прямых линий

Самый простой случай контура – это контур с прямолинейными сегментами. Построим с помощью инструмента **Bezier** (Кривая Безье) зигзагообразную линию:

1. Создайте новый документ командой **New** (Создать) меню **File** (Файл).
2. Выберите инструмент **Bezier** (Кривая Безье) на всплывающей панели инструментов. Он «спрятан» за инструментом **Freehand** (Кривая). Курсор мыши примет форму перекрестия со значком, изображающим узел кривой.
3. Переместите курсор инструмента к левому краю рабочей страницы.
4. Сделайте щелчок левой кнопкой мыши. На странице появится маленький черный квадрат, отмечающий начало контура. Это его первый узел.
5. Переместите курсор по диагонали вправо и вверх.
6. Сделайте второй щелчок мышью. На месте курсора возникнет второй узел, который будет соединен прямой линией с первым. Отрезок построен, но наша цель – зигзагообразный контур. Он должен состоять из нескольких таких отрезков.
7. Переместите курсор мыши по диагонали вправо и вниз.
8. Щелкните мышью. На месте курсора появится третий узел, соединенный прямой линией с предыдущим. Мы получили контур, состоящий из двух прямолинейных *сегментов*.
9. Добавьте к контуру еще два сегмента, чтобы результат был таким, как показано на рис. 3.1.



Рис. 3.1. Зигзагообразный контур из четырех линейных сегментов

С помощью инструмента **Bezier** (Кривая Безье) можно сразу откорректировать положение любого узла контура, если оно получилось недостаточно точным:

1. Подведите курсор инструмента ко второму или третьему узлу. Курсор примет вид большой черной стрелки с крестиком из двух маленьких стрелок, который символизирует перемещение в любом направлении.
2. Нажмите левую кнопку мыши.
3. Не отпуская кнопку, перетяните курсор в любом направлении. Этим вы переместите узел контура, а CorelDRAW автоматически скорректирует его смежные сегменты (рис. 3.2).

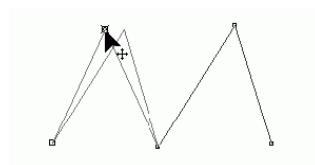


Рис. 3.2. Редактирование положения узла с помощью инструмента **Bezier**

4. Отпустите кнопку мыши. Новое положение узла зафиксировано.
5. Нажмите клавишу <Пробел>. Этим вы завершили построение контура.

Если теперь снова выбрать инструмент **Bezier** (Кривая Безье) и воспользоваться им, будет построен другой контур. Тем не менее, существует возможность дополнить уже существующий контур новыми сегментами:

1. Выберите инструмент **Bezier** (Кривая Безье).
2. Подведите курсор к начальному или конечному узлу контура. Курсор при этом должен принять вид изогнутой вниз стрелки (рис. 3.3).

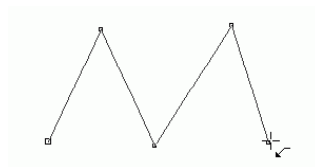


Рис. 3.3. Вид курсора при дополнении контура новыми сегментами

3. Сделайте щелчок левой кнопкой мыши. Теперь можно дополнять контур.
4. Переместите курсор мыши.
5. Щелкните мышью. Созданы новый узел и сегмент контура. Повторяя шаги 4 и 5, можно создать контур любой сложности.

Построение кривых

Построение криволинейных контуров тоже выполняется инструментом **Bezier** (Кривая Безье). Нарисуем волнистую линию и посмотрим, как создаются криволинейные сегменты контуров:

1. Отступите немного вниз от предыдущего рисунка и переместите курсор инструмента **Bezier** (Кривая Безье) к левому краю листа.
2. Нажмите левую кнопку мыши.
3. Не отпуская кнопку, перемещайте мышь по горизонтали вправо. За курсором потянутся управляющие линии. Пусть они будут примерно такой длины, как показано на рис. 3.4, а. Длина управляющих линий определяет кривизну сегментов.

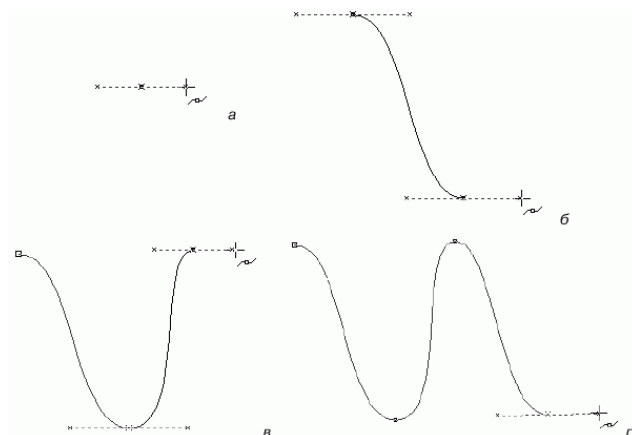


Рис. 3.4. Рисование кривой

4. Отпустите кнопку мыши.
5. Переместите курсор по диагонали вниз.
6. Нажмите левую кнопку мыши.
7. Не отпуская кнопку, перемещайте мышь по горизонтали вправо (рис. 3.4, б). Постарайтесь получить управляющие линии примерно такой же длины, что и для предыдущего узла. Если вам это удастся, сегмент будет симметричным.
8. Отпустите кнопку мыши. Первый криволинейный сегмент построен.
9. Переместите курсор по диагонали вверх, чтобы он оказался примерно на одной горизонтали с первым узлом контура. Постарайтесь, чтобы расстояние по горизонтали от курсора до второго узла равнялось расстоянию между первыми двумя узлами. Чем точнее вы это делаете, тем ровнее будет контур.
10. Нажмите левую кнопку мыши.
11. Перемещайте мышь по горизонтали вправо, следя за тем, чтобы длина направляющих линий для нового узла была той же самой, что и для остальных (рис. 3.4, в).
12. Отпустите кнопку мыши. Теперь контур состоит из двух сегментов.
13. Повторяя шаги 5–12, вы можете создать контур из любого количества сегментов. Добавьте самостоятельно еще один сегмент (рис. 3.4, г).
14. Если контур получился неровным, измените положение узлов так же, как вы это делали для контура с прямолинейными сегментами.

Построенный контур является *гладким*. Теперь создадим контур, в котором соседние сегменты образуют острый *перегиб*.

1. Отступите немного вниз от предыдущего рисунка и переместите курсор инструмента **Bezier** (Кривая Безье) к левому краю листа.
2. Нажмите левую кнопку мыши.
3. Не отпуская кнопку, перемещайте мышь по горизонтали вправо.
4. Отпустите кнопку мыши.
5. Переместите курсор по диагонали вниз.
6. Щелкните левой кнопкой мыши. Первый сегмент построен (рис. 3.5, а). Его форма отличается от S-образной формы сегментов в предыдущем упражнении.

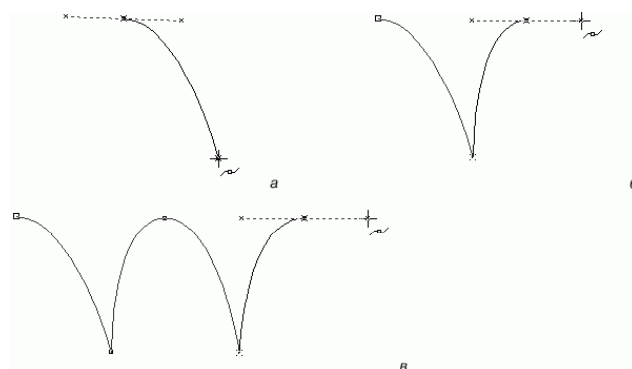


Рис. 3.5. Рисование кривой с острым перегибом

7. Переместите курсор по диагонали вверх, чтобы он оказался примерно на одной горизонтали с первым узлом контура.

8. Нажмите левую кнопку мыши.

9. Перемещайте мышь по горизонтали вправо, следя за тем, чтобы длина направляющих линий для нового узла была такой же, что и для первого (рис. 3.5, б).

10. Отпустите кнопку мыши. Теперь контур состоит из двух сегментов. Они соединяются под острым углом в нижнем узле контура.

11. Повторяя шаги 5–10, добавьте самостоятельно еще два сегмента. У вас должен получиться контур, изображенный на рис. 3.5, в.

Инструмент **3 Point Curve** (Кривая по трем точкам) находится на той же всплывающей панели. Функционально он аналогичен инструменту **Bezier** (Кривая Безье), но работает несколько иначе. Построим такой же контур, как в предыдущем упражнении, с помощью этого инструмента (рис. 3.6).

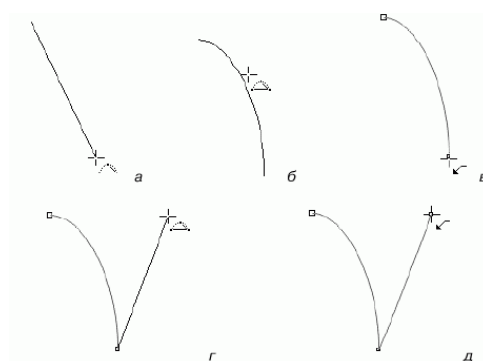


Рис. 3.6. Построение кривой инструментом **3 Point Curve**

1. Выберите в палитре инструментов инструмент **3 Point Curve** (Кривая по трем точкам).

2. Перейдите на свободное место страницы. Установите курсор в точку, где должна начинаться кривая.

3. Нажмите левую кнопку мыши и перетащите курсор по диагонали вниз. За курсором потянется линия, изображающая прямолинейный сегмент (рис. 3.6, а). Отпустите кнопку мыши.

4. Сместите курсор вправо и вверх – линия сегмента станет кривой (рис. 3.6, б). Перемещая курсор, отрегулируйте кривизну сегмента. Когда сегмент приобретет нужную форму, зафиксируйте ее щелчком мыши. Первый сегмент построен.

5. Подведите курсор к последней точке сегмента (рис. 3.6, в). При этом курсор примет вид перекрестия с изогнутой стрелкой, символизирующей продолжение контура.

6. Нажмите левую кнопку мыши и перетащите курсор по диагонали вверх. За курсором потянется линия, изображающая прямолинейный сегмент (рис. 3.6, з). Отпустите кнопку мыши.

7. Сделайте двойной щелчок мышью (рис. 3.6, д). Построен второй, прямолинейный сегмент.

8. Повторите шаги 2–7 еще раз, построив третий и четвертый сегменты.

На наш взгляд, новый инструмент удобнее в обращении, чем традиционный инструмент **Bezier** (Кривая Безье). С другой стороны, он имеет и свои ограничения. Например, с его помощью нельзя построить кривую из S-образных сегментов, как в первом примере этого раздела (см. рис 3.4).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.