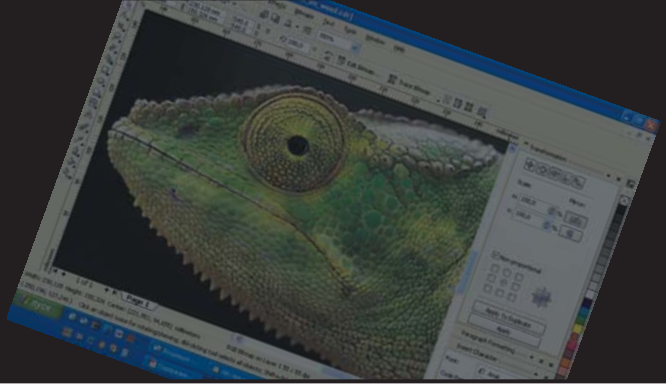
Ковтанюк Ю. С.



Рисуем на компьютере в CorelDRAW X3/X4

- Настройка рабочей среды
- Создание примитивов
- Преобразование объектов
- Работа с текстом
- Абрисы и заливки объектов
- Рисование и редактирование линий
- Создание объектов сложной формы
- Управление объектами
- Основные эффекты CorelDRAW
- Работа с растровыми изображениями
- Импорт/экспорт графики
- Вывод на печать



ДМК Пресс
издательство

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2
К56

Ковтанюк Ю. С.
К56 Рисуем на компьютере в CorelDraw X3/X4. Самоучитель. М.: ДМК Пресс, 544 с., ил. (Серия «Самоучитель»).

ISBN 978-5-94074-439-9

Книга посвящена популярной во всем мире программе CorelDRAW. Издание дает полное представление о работе программы. Все рассматриваемые приемы создания компьютерной графики проиллюстрированы. Каждый пример сопровождается подробной пошаговой инструкцией его выполнения.

Материал подготовлен с учетом особенностей официальной русской версии CorelDRAW, что позволит начинающему пользователю легко ориентироваться как в английском, так русском интерфейсах программы.

Издание предназначено для пользователей с минимальной базовой подготовкой работы на компьютере и позволяет повысить уровень пользователя программы CorelDRAW до высокого среднего уровня, что является хорошей основой для успешного решения большинства практических задач и уверенного освоения профессионального уровня подготовки.

УДК 004.4
ББК 32.973.26-018.2

Все права защищены. Любая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения владельцев авторских прав.

Материал, изложенный в данной книге, многократно проверен. Но, поскольку вероятность технических ошибок все равно существует, издательство не может гарантировать абсолютную точность и правильность приводимых сведений. В связи с этим издательство не несет ответственности за возможные ошибки, связанные с использованием книги.

ISBN 978-5-94074-439-9

© Ковтанюк Ю. С.
© Оформление ДМК Пресс

Содержание

Введение 19

Адаптация к русской версии 19

Для кого эта книга 19

Как организована эта книга 20

Где взять CorelDRAW Graphics Suite 21

Соглашения и обозначения 21

Обратная связь 22

Глава 1
Начало работы в CorelDRAW 23

1.1. Запуск программы 24

1.2. Выход из программы 27

1.3. Краткий обзор интерфейса 27

1.3.1. Стандартные элементы интерфейса 28

Заголовок окна 28

Кнопки управления окном 29

Строка меню 30

Контекстное меню 32

Полосы прокрутки 32

Линейки 33

Диалоговые окна 34

Окна настройки 37

Панели инструментов 39

1.3.2. Панель инструментов Standard 41

1.3.3. Главная панель инструментов для рисования 41

1.3.4. Для чего нужна строка состояния 42

1.3.5. Как работает панель свойств 44

1.3.6. Экранная палитра цветов 44

1.4. Настройка удобной рабочей среды 45

1.4.1. Диалоговое окно Options 45

1.4.2. Расположение диалоговых окон на экране 45

1.4.3. Настройка меню и панелей с помощью контекстного меню 46
1.4.4. Настройка отдельного элемента интерфейса 46
Настройка меню и панелей 47
1.4.5. Настройка меню и панелей с помощью диалогового окна Options 49
1.4.6. Создание новой панели 50
1.4.7. Особенности настройки строки состояния 51
1.4.8. Стандартные стили рабочего пространства 51

Глава 2
Подготовка документа для создания иллюстрации 53

2.1. Создание документа 55
2.1.1. Шаблоны 55
Библиотека шаблонов 55
Создание документа с помощью шаблона 56

2.2. Открытие документа 57
2.2.1. Дополнительные параметры окна Open Drawing 58
2.2.2. Какие файлы можно открывать в CorelDRAW 59

2.3. Сохранение документа 59
2.3.1. Первое сохранение документа 60
2.3.2. Дополнительные параметры сохранения документа CorelDRAW 61

2.4. Резервная копия файла 62
2.4.1. Автоматическое сохранение предыдущей версии файла 62
2.4.2. Автоматическое создание резервной копии файла 63
Папка для сохранения резервных копий документа 64
2.4.3. Восстановление данных из файла с приставкой AUTOBACKUP_OF_ 64

2.5. Возврат к исходной версии файла 65

2.6. Закрытие документа 65

2.7. Настройка параметров страницы документа 65
2.7.1. Формат и размер страницы 66
2.7.2. Ориентация страницы 67
2.7.3. Единицы измерения и разрешение 67

Что означают единицы «пиксели на дюйм» 69
Произвольное изменение разрешения страницы 69
2.7.4. Сохранение пользовательских типов страниц 70
2.7.5. Фон страницы 70
2.7.6. Отображение страницы 72
2.7.7. Область печати 73
2.8. Управление страницами документа 73
2.8.1. Вставка страниц 73
2.8.2. Перемещение страницы в документе 75
2.8.3. Копирование страниц 75
2.8.4. Перемещение по страницам документа 75
2.8.5. Удаление страниц 76
2.8.6. Переименование страниц 77
2.8.7. Размеры и ориентация страниц многостраничного документа 77

Глава 3
Создание примитивов 79

3.1. Техника рисования примитива 80
3.2. Рисуем прямоугольник 81
3.2.1. Инструмент 3 Point Rectangle 82
Точное значение угла поворота прямоугольника 83
3.2.2. Рисуем квадрат 84
3.2.3. Создаем из прямоугольника овал и круг 84
3.3. Рисуем эллипс 85
3.3.1. Инструмент 3 Point Ellipse 86
3.3.2. Рисуем окружность 88
3.3.3. Создаем сектор и дугу 88
3.4. Рисуем многоугольник 90
3.4.1. Рисуем треугольник 91
3.4.2. Рисуем ромб 92
3.5. Рисуем звезду 92
3.6. Создание правильных многоугольников и звезд 94
3.7. Рисуем спираль 94
3.8. Создание правильных фигур 96

3.9. Точка начала рисования объектов 98
3.10. Рисуем отрезок 98
3.11. Рисуем ломаную линию 100
3.12. Рисуем кривую линию с помощью инструмента Freehand 101
3.12.1. Использование строки состояния во время рисования .. 102
3.12.2. Создание замкнутых объектов вручную 102
3.13. Автоматическое создание фигур 102

Глава 4
Преобразование объектов 107

4.1. Выделение объектов 108
4.2. Отмена выделения объектов 110
4.3. Группирование объектов в CorelDRAW 110
4.3.1. Использование инструмента Graph Paper для создания группы прямоугольников 112
4.4. Инструменты для преобразования объектов 113
4.4.1. Точка преобразования объектов 114
4.5. Перемещение объектов 114
4.5.1. Перемещение объектов с помощью мыши 115
Перемещение объектов строго по вертикали или строго по горизонтали 115
Автопрокрутка 115
4.5.2. Перемещение объектов с помощью клавиш 115
4.5.3. Перемещение объектов с помощью панели инструментов 117
4.5.4. Перемещение объектов с помощью окна настройки Transformation 117
4.6. Вращение объектов 120
4.6.1. Вращение объектов с помощью мыши 120
4.6.2. Вращение объектов с помощью панелей инструментов ... 122
4.6.3. Вращение объектов с помощью окна настройки Transformation 122
4.7. Наклон объектов 123
4.7.1. Наклон объектов с помощью мыши 123

4.7.2. Наклон объектов с помощью панелей инструментов 124
4.7.3. Наклон объектов с помощью окна настройки Transformation 124
4.8. Изменение размеров объектов 125
4.8.1. Изменение размеров объектов с помощью мыши 125
4.8.2. Изменение размеров объектов с помощью панелей инструментов 126
Изменение размеров объектов 126
Масштабирование объектов 126
4.8.3. Изменение размеров объектов с помощью окна настройки Transformation 127
4.9. Зеркальное отражение объектов 128
4.9.1. Зеркальное отражение объектов с помощью мыши 128
4.9.2. Зеркальное отражение объектов с помощью панелей инструментов 129
4.9.3. Зеркальное отражение объектов с помощью окна настройки Transformation 131
4.10. Отмена преобразования 132
4.11. Копирование объектов 132
4.11.1. Быстрый способ создания копии объекта 133
4.11.2. Дублирование объектов 133
Создание сразу множества дубликатов 133
4.11.3. Копирование объектов с помощью мыши 136
4.11.4 Копирование объектов с использованием буфера обмена Windows 136
Копирование объектов из одного документа в другой 137
4.11.5. Клонирование объектов 138
4.12. Расположение объектов 139
4.12.1. Выравнивание и распределение объектов с помощью диалогового окна Align and Distribute 140
Способы выравнивания объектов 141
Способы распределения объектов 144
4.13. Блокировка объектов 145
4.14. Масштаб изображения 146

4.14.1. Техника произвольного изменения масштаба изображения 147
4.14.2. Панель свойств инструментов Zoom 147
4.14.3. Настройка инструментов масштабирования 149

Глава 5
Что необходимо знать для эффективной работы 151

5.1. Отмена и повтор действий 152
5.1.1. Команда отмены Undo 152
5.1.2. Отмена всех изменений 154
5.1.3. Восстановление изменений 154
5.1.4. Повтор возвращенных изменений 154
5.1.5. Окно настройки Undo 155

5.2. Комбинации клавиш 156
5.2.1. Установка новых комбинаций клавиш команд 157

Глава 6
Работа с текстом 159

6.1. Создание текстовых объектов 160
6.1.1. Создание фигурного текста 160
6.1.2. Создание простого текста 161

6.2. Редактирование текста 164
6.2.1. Ввод текста 164
6.2.2. Вставка текста из других приложений 166
6.2.3. Копирование текста в буфер обмена Windows из CorelDRAW 167

6.3. Форматирование текста 167
6.3.1. Изменение шрифта 168
6.3.2. Изменение размера шрифта 169
6.3.3. Начертание 170
6.3.4. Подчеркивание, надчеркивание и зачеркивание 171
6.3.5. Изменение регистра текста 172
6.3.6. Верхний и нижний индексы символов 175
6.3.7. Выравнивание текста 175
6.3.8. Интервалы между элементами текста 176
6.3.9. Изменение интервалов между элементами текста с помощью инструмента Shape 178

6.4. Дополнительные средства форматирования простого текста 178
6.4.1. Буквица 179
6.4.2. Маркеры 182
6.4.3. Колонки 184
6.4.4. Подгонка текста под размер текстовой рамки 186
6.4.5. Выравнивание простого текста относительно текстовой рамки 188
6.5. Особенности изменения текстовых объектов 188
6.5.1. Поворот простого текста и наклон его строк 190

Глава 7
Абрисы и заливки объектов 191

7.1. Изменение абрисов объектов 192
7.1.1. Панель Outline Flyout 192
7.1.2. Диалоговое окно Outline Pen 193
7.1.3. Цвет абриса 194
7.1.4. Настройка свойств абриса по умолчанию 194
7.1.5. Удаление абриса 195
7.1.6. Толщина абриса 195
7.1.7. Стиль абриса 196
7.1.8. Расположение абриса 197
7.2. Эффекты для абрисов 197
7.2.1. Наконечники 197
Изменение наконечника 199
Создание наконечника 200
7.2.2. Изменение угла линии 200
7.2.3. Изменение конца линии 201
7.2.4. Удаление абриса 202
7.3. Изменение заливки объектов 202
7.3.1. Модели цветов 202
7.3.2. Система измерения цветов 204
7.3.3. Выбор модели 204
7.3.4. Фиксированные палитры 204

7.3.5. Однородная заливка 206
7.3.6. Изменение цвета заливки и абриса объекта без его выделения 207
7.3.7. Смеситель 207
Смешивание цветов без выделения объекта 207
7.3.8. Дополнительная палитра оттенков 208
7.3.9. Панель Fill Flyout 208
7.3.10. Диалоговое окно Uniform Fill 209
Выбор цвета 210
Смесители цветов 212
7.3.11. Окно настройки Color 215
Представление цвета в окне настройки Color 216
Автоматическое изменение цвета заливки и абриса 217
Удаление заливки и абриса 217
7.3.12. Градиентная заливка 217
Инструмент Interactive Fill 218
Многоцветная градиентная заливка 222
Шаг градиентной заливки 224
Возможности окна Fountain Fill для расширенной настройки градиентной заливки 225
Удаление узла многоцветной градиентной заливки 226
Цветовой круг 226
Заготовки 227
7.3.13. Заливка узором 229
Создание заливки узором с помощью инструмента Interactive Pattern Fill 232
Создание нового образца заливки узором 234
7.3.14. Заливка текстурой 237
Разрешение текстуры 239
Инструмент Interactive Texture Fill 241
7.3.15. Заливка узором PostScript 242
Заполнение объекта узором PostScript 242
Инструмент Interactive PostScript Fill 244
7.3.16. Заливка сетки 245
Создание заливик сетки 245
Пересечения и узлы 246

Изменение цвета заливки сетки 247
Режим выделения узлов заливки сетки 248
Изменение структуры заливки сетки вручную 248
Замена заливки сетки другим типом заливки 250
Применимость заливки сетки 250
Особенности применения заливки сетки 251
Недоступность заливки 251
7.3.17. Удаление заливки 252

7.4. Копирование свойств объектов 252
7.4.1. Копирование свойств объектов с помощью мыши 252
7.4.2. Копирование цвета объекта с помощью инструмента «Пипетка» 255
Инструмент Paintbucket 257
7.4.3. Копирование свойств интерактивной заливки 258
7.4.4. Копирование свойств объектов с помощью диалогового окна Copy Properties 258
7.4.5. Копирование атрибутов объектов с помощью инструмента «Пипетка» 259

7.5. Интеллектуальная заливка 262

Глава 8
Рисование линий и кривых 265

8.1. Кривая и ее свойства 266
8.1.1. Путь, узлы, сегменты и фрагменты кривой 266
8.1.2. Крутизна и ручки сегментов кривой 266

8.2. Изменение формы примитивов 266
8.2.1. Создание секторов и дуг 267
8.2.2. Скругление углов прямоугольника 268
8.2.3. Зеркальное редактирование многоугольников 269

8.3. Создание кривых из примитивов 270
8.3.1. Преобразование примитивов 270
8.3.2. Создание кривой из абриса объекта 271
Свойства объекта созданного из абриса его оригинала 271

8.4. Обзор инструментов для создания кривых 272
8.4.1. Прямые и кривые линии 273
8.4.2. Инструмент Bezier 273
Особенности рисования с помощью инструмента Bezier 274

8.4.3. Инструмент Pen 275
8.4.4. Инструмент Polyline 278
8.4.5. Инструмент 3 Point Curve 280

8.5. Редактирование кривых 281
8.5.1. Инструмент Shape 281
8.5.2. Выделение узлов 282
8.5.3. Отмена выделения узлов 285
8.5.4. Перемещение узлов 285
8.5.5. Добавление узлов и сегментов 286
8.5.6. Удаление узлов и сегментов 286
8.5.7. Разъединение кривых на объекты 287
Выделение фрагментов кривой в самостоятельный объект 289
8.5.8. Выравнивание узлов 290
Совмещение двух узлов кривой 291
8.5.9. Изменение типа узла 291
Пример изменения типа узлов 297
8.5.10. Изменение направления кривой 299

Глава 9
Создание объектов сложной формы 301

9.1. Объединение объектов в кривые 302

9.2. Инструменты для изменения формы объектов 304
9.2.1. Инструмент Smudge brush 304
Использование режима предварительного просмотра для изменения формы объекта с помощью инструмента Smudge brush 308
9.2.2. Инструмент Roughen brush 309
9.2.3. Обрезка объектов 312
Особенности инструмента Crop 314
9.2.4. Разрезание объектов 314
Разъединение кривой на отдельные фрагменты 317
Добавление фрагментов к кривой объекта 317
9.2.5. Стирание частей объектов 319
Создание отверстий в объекте 320
Удаление части объекта по двум точкам 321
Стирание объекта 321
Отмена стирания объекта 322

Упрощение объекта после стирания его частей
с помощью инструмента Eraser 322
9.2.6. Удаление фрагментов объектов 323
Особенности применения инструмента Virtual Segment Delete 325

9.3. Объединение, исключение и пересечение объектов 326
9.3.1. Объединение объектов 327
9.3.2. Инструмент Trim 328
Вспомогательные инструменты для исключения объектов 330
9.3.3. Инструмент Intersect 332

9.4. Искажение объектов 334
9.4.1. Общее для всех типов искажения 337
9.4.2. Особенности использования инструментов
искажения 337

Глава 10
Управление объектами 341

10.1. Структура документа 342
10.1.1. Уровни 342
10.1.2. Слои 342
Окно настройки Object Manager 343
Управление слоями 344
10.1.3. Отображение документов 347
Управление окнами с помощью меню Window 347
Предварительный просмотр 350
Полноэкранный предварительный просмотр изображения 350
Предварительный просмотр только выделенных объектов 351
Предварительный просмотр всех страниц документа CorelDRAW 351
Переход к объектам изображения, находящимся
за пределами окна документа CorelDRAW 352

10.2. Привязка объектов 352
10.2.1. Привязка объектов друг к другу 354
Настройка привязки к объектам 354
10.2.2. Привязка объектов к направляющим 356
Динамические направляющие 358
Блокировка направляющих 360
Удаление направляющих 360
10.2.3. Привязка объектов к сетке 361

Глава 11
Эффекты 363

11.1. Основные эффекты CorelDRAW 364
11.1.1. Создание перспективы 364
11.1.2. Создание оболочки 366
Инструменты для создания оболочки 366
Использование заготовок оболочек 368
Создание оболочки по форме объекта 369
11.1.3. Создание перетекания объектов 369
Создание перетекания с помощью инструмента Interactive Blend 371
Создание перетекания с помощью окна настройки Blend 371
Свойства объектов Blend 372
Изменение перетекания 374
11.1.4. Выдавливание объектов 379
Создание перехода с помощью инструмента Interactive Extrude ... 379
Окно настройки Extrude 381
Типы выдавливания 382
Изменение положения точки схода 382
Свойства точек схода 383
Вращение эффекта Extrude с помощью экранных элементов управления 384
11.1.5. Скос 385
Отмена эффекта Bevel 388
11.1.6. Контур объектов 388
Создание контура с помощью инструмента Interactive Contour 389
Окно настройки Contour 391
Создание эффекта контура вручную 392
Способы расположения объектов контура 392
11.1.7. Создание реалистической тени 392
Настройка параметров тени 393
Экранные элементы управления тенью 394
11.1.8. Линзы 394
Отмена эффекта линзы 396
Фиксирование изображения в линзе 396
Изменение точки обзора линзы 397
Пропускать пустоты 397
11.1.9. Инструмент Interactive Transparency 397
Типы прозрачности 398

11.1.10. Усечение любых объектов 400
Редактирование усеченных объектов 400
11.1.11. Создание художественных линий 403
Создание художественной линии с помощью инструмента Artistic Media 403
Применение инструмента Artistic Media к уже существующей кривой 404
Окно настройки Artistic Media 407
11.1.12. Управление готовыми эффектами 408
Удаление эффектов 408
Копирование эффектов 409
Клонирование эффектов 409
11.1.13. Применение готовых эффектов 410
11.2. Эффекты для текста 410
11.2.1. Создание надписи с тенью 411
11.2.2. Создание печати 412
11.2.3. Закручивание текста 415

Глава 12
Импорт графики 417

12.1. Импорт графических изображений 418
12.1.1. Фильтры импорта 418
Настройка системы фильтров CorelDRAW X3 418
12.1.2. Изменение импортируемого растрового изображения 420
Вставка импортируемого изображения без изменения 421
Вставка импортируемого изображения в центр страницы 423
Изменение размера импортируемого изображения вручную 424
Точное изменение размера импортируемого изображения 424
Обрезка импортируемого изображения 426
12.2. Вставка объектов 427
12.2.1. Вставка объекта из буфера обмена 427

Глава 13
Растровые изображения 429

13.1. Свойства растровых изображений 430
13.1.1. Размер и разрешение 430
13.1.2. Глубина цвета 430

13.2. Создание из рисунка растрового изображения 431
13.3. Изменение растровых изображений 434
13.3.3. Изменение разрешения (размеров) растровых объектов 435
13.3.4. Обрезка изображений 436
13.4. Цветовая коррекция растровых изображений 438
13.4.1. Изменение цветовой модели изображения 438
Модели 439
13.4.2. Особенности диалоговых окон для преобразования растровых объектов 440
13.4.3. Коррекция отдельных составляющих изображения 441
Яркость, контрастность и интенсивность 442
Баланс цветов 442
Гамма-коррекция 443
Оттенок, насыщенность и осветление 443
Инверсия 443
Пастеризация 444
13.4.4. Замена цвета в изображении 444
13.5. Эффекты 446

Глава 14
Экспорт графики 447

14.1. Форматы для экспорта иллюстраций и выбор фильтра экспорта 448
14.2. Экспорт данных из CorelDRAW X3 448
14.3. Сохранение файлов в формате векторной графики 452
14.4. Методы уменьшения размера изображения 453
14.4.1. Методы сжатия растровой графики 453
14.4.2. Уменьшение разрешения изображения 454
14.4.3. Уменьшение числа цветов изображения 454
14.4.4. Оптимизация изображения 457
14.5. Методы корректного переноса информации из CorelDRAW 459

Глава 15
Печать 461

15.1. Общий подход для печати документов 462

15.2. Анализ возможных ошибок и их исправление 466
15.3. Предварительный просмотр печатного изображения 468
15.3.1. Масштабирование изображения печатных страниц ... 468
15.3.2. Произвольное перемещение изображения на печатной странице и изменение его размеров 469
15.3.3. Навигация по печатным страницам 470
15.3.4. Настройки окна предварительного просмотра печати 470
15.3.5. Закрытие окна предварительного просмотра печати 470
15.3.6. Переход из окна предварительного просмотра в окно Print Options 471
15.4. Изменение макета печати 471
15.4.1. Границы печати 471
15.4.2. Расположение страниц в документе CorelDRAW, в макете печатной работы и на готовом изделии 472
15.5. Параметры для печати на настольном лазерном принтере 473
Путеводитель по CorelDRAW X4 477
Предметный указатель 525

Глава 1

Начало работы в CorelDRAW

1.1. Запуск программы 24
1.2. Выход из программы 27
1.3. Краткий обзор интерфейса 27
1.4. Настройка удобной рабочей среды 45

1.1. Запуск программы

Для запуска программы CorelDRAW X3 щелкните на кнопке **Пуск** панели задач операционной системы Microsoft Windows и выберите из раскрывшегося главного меню Windows пункт **Все программы** ⇒ **CorelDRAW Graphics Suite X3** ⇒ **CorelDRAW X3** (рис. 1.1).



Рис. 1.1. Запуск CorelDRAW X3 из главного меню операционной системы Microsoft Windows XP

Если программа CorelDRAW X3 запускается довольно часто, тогда, скорее всего, пункт **CorelDRAW X3** будет автоматически расположен в левой части меню **Пуск**, в которой содержится список наиболее часто используемых программ (см. рис. 1.1). Для запуска программы CorelDRAW X3 из этого списка достаточно раскрыть меню **Пуск** и щелкнуть мышью на пункте **CorelDRAW X3**.

Обычно ярлыки часто используемых программ располагают на рабочем столе Windows или панели **Быстрый запуск**.

Для создания нового ярлыка раскройте меню **Пуск** и перетащите из него пункт **CorelDRAW X3** на рабочий стол Windows (или в другое место) с помощью правой кнопки мыши. После того как будет отпущена кнопка мыши, на экране появится контекстное меню. Выберите из него команду **Копировать**. Здесь нужно выбрать

команду **Копировать**, так как команда пункт **Все программы ⇒ CorelDRAW Graphics Suite X3 ⇒ CorelDRAW X3** сама является ярлыком на файл CorelDRW.exe программы CorelDRAW X3, и наша задача – просто скопировать его в другое место.

Если ярлык находится на рабочем столе Windows, тогда для запуска программы CorelDRAW X3 достаточно дважды щелкнуть мышью на этом ярлыке.



Если ярлык находится на панели **Быстрый запуск** (рис. 1.2) рабочего стола Windows (расположена эта панель в нижней части экрана вместе с панелью задач Windows), тогда запуск программы CorelDRAW X3 сводится к одному щелчку мыши на кнопке панели. Причем в отличие от рабочего стола, по умолчанию эта панель всегда видна на экране, сколько бы окон ни было открыто.

Примечание. Для отображения на экране панели **Быстрый запуск** щелкните правой кнопкой мыши на панели задач Windows и в раскрывшемся контекстном меню выберите команду **Панели инструментов ⇒ Быстрый запуск**. Для изменения размера панели **Быстрый запуск** и ее положения на экране с помощью мыши необходимо снять закрепление панели задач Windows с помощью команды **Закрепить панель задач** ее контекстного меню. Режим закрепления панели задач установлен по умолчанию (после установки Windows или создания новой учетной записи).



Рис. 1.2. Запуск CorelDRAW X3 с помощью панели **Быстрый запуск**

Также ярлык программы CorelDRAW X3 можно поместить в папку **Автозагрузка**, что позволит автоматически запускать CorelDRAW X3 при включении или перезагрузке компьютера. Для этого щелкните правой кнопкой мыши на кнопке **Пуск** панели задач Windows и выберите из раскрывшегося контекстного меню команду **Проводник в общее для всех меню**. Раскройте на правой панели окна программы **Проводник** папку \Documents and Settings\All Users\Главное меню\Программы\CorelDRAW Graphics Suite X3, а затем щелкните на ярлыке CorelDRAW X3 правой кнопкой мыши и, не отпуская ее, перетащите ярлык на левую панель окна. Не отпуская кнопки мыши, отыщите в списке левой панели папку **Автозагрузка** и, переместив указатель мыши к этой папке так, чтобы ее название стало выделенным (если этого не сделать, копируемый ярлык может попасть в другую папку), отпустите кнопку мыши. Из появившегося контекстного меню выберите команду **Копировать**. При следующем запуске Windows автоматически будет запущена программа CorelDRAW X3.

По умолчанию файл CorelDRW.exe программы CorelDRAW X3 находится в папке \Program Files\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 13\Programs. Эта папка расположена на том логическом диске в системе, который был указан для установки пакета программ CorelDRAW Graphics Suite X3, например C:, D: и т. д. Для запуска программы CorelDRAW X3 достаточно перейдите в указанную папку, например в окне программы **Проводник** операционной системы Microsoft Windows, и дважды щелкнуть мышью на файле CorelDRW.exe. Так запускать программу не

совсем удобно, однако, зная расположение EXE-файла, можно создать ярлык на него и расположить его в любом удобном месте. Особенно если вы знаете, что программа установлена в систему, но соответствующих ярлыков для ее запуска на рабочем столе Windows и в меню **Пуск** нет.

Создавать ярлык на файл CorelDRW.exe можно также с помощью его контекстного меню, как и при описанном выше копировании ярлыков, но в этом случае нужно выбирать команду **Создать ярлык**. Причем сначала можно создать ярлык, щелкнув правой кнопкой на файле CorelDRW.exe и выбрав команду **Создать ярлык**, а затем копировать или переместить созданный ярлык.

Кроме того, ярлыку можно назначить комбинацию клавиш, и тогда программу CorelDRAW X3 можно будет запускать с помощью клавиатуры, что намного быстрее. Для создания такой комбинации клавиш щелкните правой кнопкой мыши на ярлыке и выберите из появившегося на экране меню команду **Свойства** (рис. 1.3). Перейдите в открывшемся окне свойств на вкладку **Ярлык**, а затем щелкните мышью в поле **Быстрый вызов**. Нажмите клавиши, например **Ctrl** или **Alt**, а затем **C**. Закройте окно, щелкнув на кнопке **ОК**. Теперь для запуска CorelDRAW можно воспользоваться назначенной комбинацией клавиш – **Ctrl**+**Alt**+**C**. Для того чтобы назначенные комбинации клавиш «не конфликтовали» с комбинациями, задействованными по умолчанию в работе операционной системы Microsoft Windows, нажатие любой из клавиш **Ctrl** или **Alt** приводит к тому, что в новой комбинации клавиш используется комбинация **Ctrl**+**Alt**.

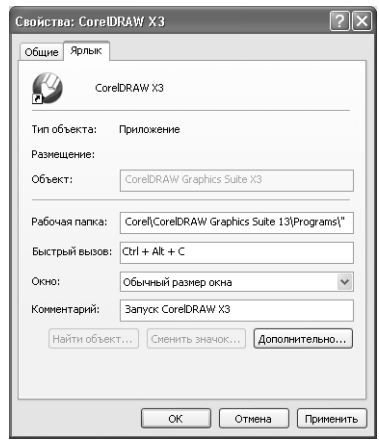


Рис. 1.3. Окно свойств ярлыка файла CorelDRAW.exe

Программу CorelDRAW X3, как и другие программы Windows, можно запускать с одновременным открытием в ней документа. Для этого достаточно отыскать в системе документ, соответствующий CorelDRAW, например с расширением CDR, и дважды щелкнуть на нем мышью. Если необходимо открыть документ, который недавно был в работе, скорее всего, его можно найти в меню **Недавние**

документы. С помощью кнопки **Пуск** откройте главное меню Windows, подведите указатель мыши к пункту **Недавние документы** и выберите в нем пункт с названием документа CorelDRAW – это приведет к запуску CorelDRAW X3 и автоматическому открытию выбранного документа.

1.2. Выход из программы

Завершить работу с CorelDRAW можно одним из следующих способов:

- щелкнуть мышью на кнопке **Close** (Закрыть) – , расположенной в правом верхнем углу окна приложения (с перекрестием);
- воспользоваться комбинацией клавиш **Alt+F4**;
- дважды щелкнуть на пиктограмме системного меню CorelDRAW X3, которое находится в левом верхнем углу окна приложения (рис. 1.4);
- выбрать команду **Exit** (Выход) из меню **File** (Файл);
- выбрать команду **Close** (Закрыть) из системного меню окна приложения (см. рис. 1.4), которое раскрывается щелчком правой кнопки мыши на строке заголовка приложения CorelDRAW X3;

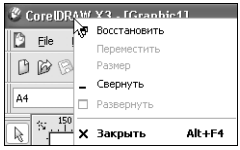


Рис. 1.4. Системное меню CorelDRAW X3

- завершить работу всей системы, выбрав команду **Завершение работы** главного меню операционной системы Microsoft Windows, в результате выбора которой автоматически завершается работа всех приложений, а затем и самой Windows.

1.3. Краткий обзор интерфейса

После запуска программы и закрытия окна-заставки появится собственно окно программы CorelDRAW X3, показанное на рис. 1.5.

Вид окна CorelDRAW X3 определяется настройками программы и операционной системы Microsoft Windows.

Интерфейс CorelDRAW X3 дружелюбен и интуитивно понятен пользователям. Он состоит из стандартных элементов для приложений операционной системы Microsoft Windows: меню, диалоговых окон, панелей инструментов и т. д. В целом интерфейс программы ориентирован на работу с мышью. Большинство функций программы вызывается с помощью меню. Рядом с командами меню расположены пиктограммы. Это облегчает визуальное восприятие команд и понимание их назначения, а также позволяет быстрее изучить графический интерфейс программы. Как правило, команды, которые содержат пиктограмму, дублируются кнопками панелей инструментов. Как правило, на панелях собраны наиболее часто используемые инструменты. Однако у пользователя имеется возможность управлять программой с помощью клавиатуры, используя комбинации клавиш, которые назначены наиболее часто используемым командам и инструментам.

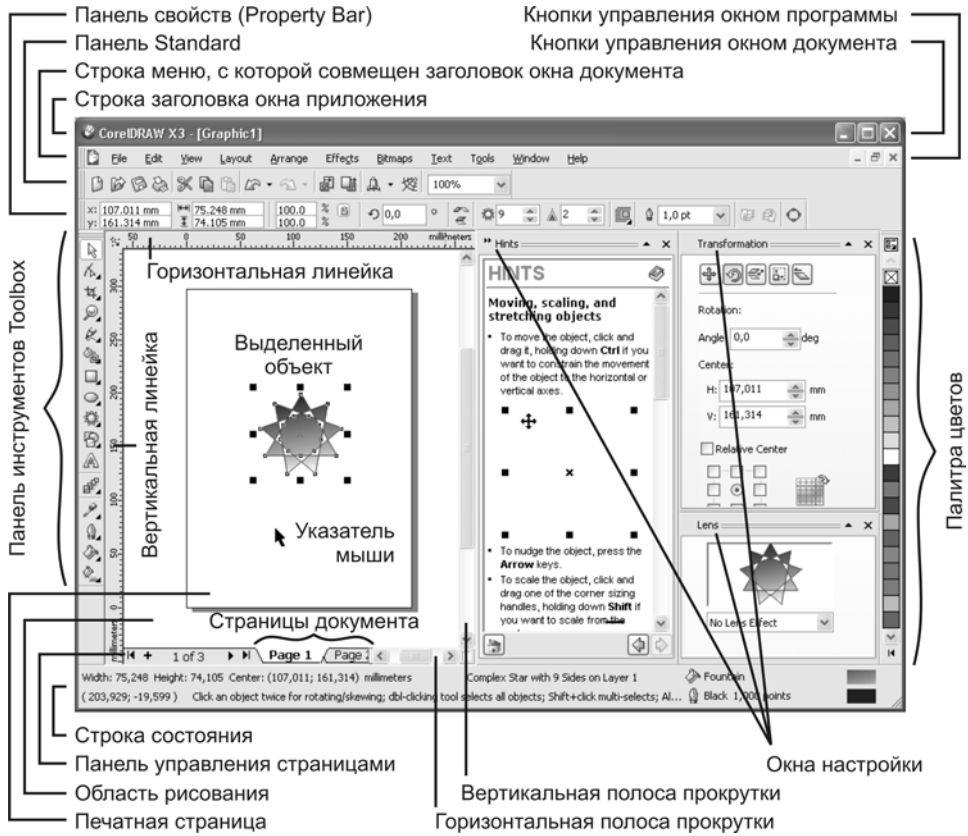


Рис. 1.5. Окно CorelDRAW X3

1.3.1. Стандартные элементы интерфейса

Боўльшую часть рабочей области CorelDRAW, как видно на рис. 1.5, занимает *окно документа*. Расположенный в центре прямоугольник с тенью – это *печатная страница*. Остальная часть экрана занята элементами окна самого приложения CorelDRAW.

Заголовок окна

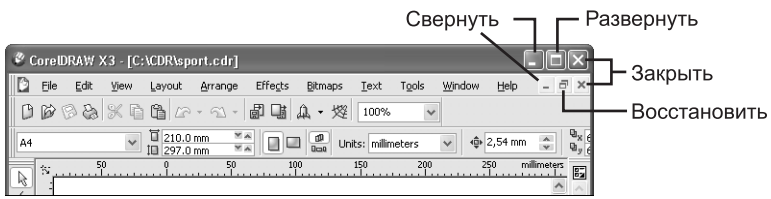
Заголовок окна – это самая верхняя строка окна.

Слева в строке меню расположена системная пиктограмма документа и название окна (см. рис. 1.4), а справа – кнопки управления окном документа.

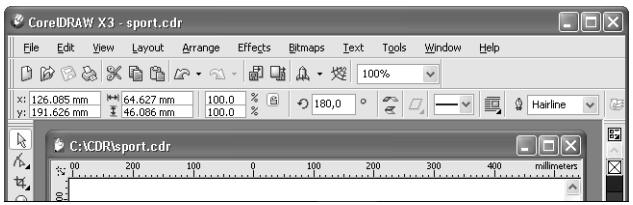
CorelDRAW, как и многие другие приложения Windows, позволяет одновременно открывать несколько документов. По умолчанию всем вновь *создаваемым* документам, в порядке очередности, CorelDRAW присваивает имена **Graphic1** (Рисунок1), **Graphic2** (Рисунок2), **Graphic3** (Рисунок3) и т. д.

Кнопки управления окном

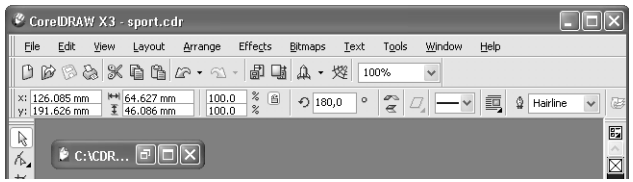
По умолчанию окно документа CorelDRAW X3 открывается таким образом, чтобы занимать все свободное пространство окна приложения CorelDRAW (рис. 1.6, *а*), поэтому элементы управления окном документа находятся в строке меню CorelDRAW. Название окна развернутого документа находится в заголовке окна приложения CorelDRAW в квадратных скобках, как показано на рис. 1.6, *а*. В этом случае в правом верхнем углу окна приложения CorelDRAW отображаются два набора кнопок управления окнами: кнопки, расположенные в правой части строки главного меню, предназначены для управления окном документа, а кнопки, находящиеся над ними, в строке заголовка окна, – для управления всем окном приложения CorelDRAW. Точно так же в левом верхнем углу экрана находятся пиктограммы системных меню окон документа и приложения.



а)



б)



в)

Рис. 1.6. Заголовки окна CorelDRAW X3 и окна открытого документа:
а – окно документа развернуто во все окно CorelDRAW;
б – окно документа представлено в виде плавающего окна;
в – окно документа свернуто в пиктограмму

Если активное окно документа восстановлено (вид обычного окна) с помощью кнопки **Восстановить**, как показано на рис. 1.6, *б*, его название в заголовке окна приложения CorelDRAW отображается без квадратных скобок.

В операционной системе Microsoft Windows XP кнопки управления свернутым и развернутым окнами документа отличаются. Сравните рис. 1.6, *а* и рис. 1.6, *б*. Если же программа CorelDRAW работает под управлением операционной системы Microsoft Windows Server 2003 или интерфейс Windows XP настроен в соответствии со стилем оформления Классический стиль, тогда вид кнопок управления окнами документа и программы будет одинаковым.

С помощью кнопки **Свернуть** можно свернуть окно активного документа до размеров пиктограммы (рис. 1.6, *в*).

Чтобы восстановить прежний вид окна документа (по умолчанию), используйте кнопку **Развернуть**.

Функции кнопок управления окном документа или окном CorelDRAW соответствуют командам системного меню этих окон (см. рис. 1.4). Открыть системное меню окна можно, либо щелкнув левой кнопкой мыши на пиктограмме в заголовке окна документа, либо нажав комбинацию клавиш **Alt**+– (клавиша «минус»), либо щелкнув правой кнопкой мыши в любом месте заголовка окна.

С помощью мыши с окном документа CorelDRAW можно выполнять все операции, которые применяются к окнам документов в операционной системе Microsoft Windows, – сворачивать и восстанавливать, перемещать и изменять его размеры. Напомним, для произвольного изменения размера окна документа или приложения одновременно по горизонтали и вертикали надо захватить мышью один из углов окна и перемещать его в нужном направлении.

Однако все действия с окном документа можно выполнять только *внутри* приложения CorelDRAW. Нельзя, например, просто взять и перетащить окно документа на рабочий стол Windows.

Строка меню

Строка меню (см. рис. 1.5), расположенная по умолчанию в верхней части окна CorelDRAW, содержит меню и вложенные подменю.

Чтобы раскрыть меню (рис. 1.7), достаточно щелкнуть мышью на его названии. Также для этого можно нажать комбинацию **Alt**+*клавиши*, соответствующие подчеркнутым символам в названиях меню. Например, для раскрытия меню **File** (Файл) нужно нажать **Alt**+**F**. Если комбинация **Alt**+*клавиши* не работает, перейдите к английской раскладке клавиатуры.

Подчеркнутые символы используются во всех меню и диалоговых окнах – это позволяет всегда иметь под рукой альтернативный способ работы с элементами интерфейса программы – на случай, когда мышь не доступна.

Раскрыв одно меню, можно легко раскрыть любое другое, переместив указатель мыши на соответствующее название.

В подменю находятся команды, обеспечивающие доступ ко всем функциям CorelDRAW. Команды объединяются по функциональному назначению и разделяются горизонтальной чертой. Отдельные команды обеспечивают доступ к *вло-*

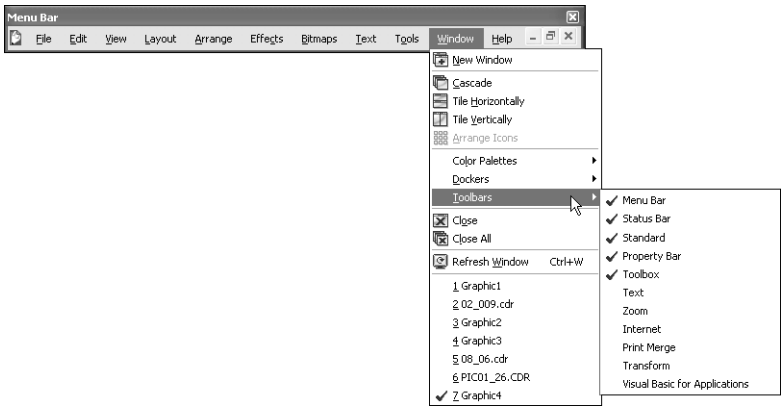


Рис. 1.7. Строка меню CorelDRAW X3

женным подменю – такие строки заканчиваются стрелкой. Достаточно подвести указатель мыши к такой строке, чтобы раскрылось подменю более низкого уровня. Некоторые из вложенных подменю, в свою очередь, содержат команды, обеспечивающие переход к подменю следующего уровня.

Многим часто используемым, а также труднодоступным командам (например, находящимся в меню третьего уровня вложенности) назначены комбинации клавиш, указанные справа от команд. Команде может быть назначена как одна клавиша, так и комбинация клавиш. Чтобы воспользоваться комбинацией клавиш, необходимо нажать первую клавишу (как правило, это **Ctrl**, **Alt** или **Shift**) и, не отпуская ее, нажать вторую, а затем, при необходимости, не отпуская первые две, – третью.

Совет. Старайтесь как можно скорее запомнить комбинации клавиш основных команд, и тогда их использование позволит значительно повысить эффективность вашей работы.

Часть команд меню недоступна, это означает, что в данный момент программа CorelDRAW по каким-то причинам не может выполнить соответствующую команду: либо не выделен объект соответствующего типа, либо не включен нужный режим работы, либо не созданы все условия для выполнения команды и т. д. Это свойство программы является хорошей подсказкой в работе, особенно для начинающих пользователей.

Некоторые из команд меню заканчиваются многоточием – выбор такой команды из меню приведет к появлению на экране диалогового окна.

Некоторые строки меню не похожи на команды, а больше напоминают флажки, устанавливаемые щелчком мыши. Рядом с такой строкой меню появляется метка. Чтобы сбросить флажок, нужно повторно щелкнуть мышью на этой строке меню. Такие команды, как правило, предназначены для отображения/сокрытия каких-нибудь элементов интерфейса или установки работы программы в каком-нибудь специальном режиме.

Традиционно главное меню называется строкой, однако на самом деле строка меню CorelDRAW представляет собой самостоятельную панель, называемую **Menu**

Bar (Панель меню), которую можно легко открепить от верхнего края окна и расположить в любом другом месте окна программы, как показано на рис. 1.7. В этом случае у строки меню появляется заголовок, как у обычной панели.

Такой подход стирает жесткое различие между командами меню и кнопками панелей инструментов, интегрировав их не только на уровне программных кодов, но и на уровне пользовательского интерфейса. Это упростило настройку меню, команд, панелей, кнопок и других элементов интерфейса, сделав их настройку однотипной.

Контекстное меню

Начинающему пользователю CorelDRAW можно посоветовать чаще щелкать правой кнопкой мыши на всем, что привлекает его внимание. При этом на экране будет появляться *контекстное* меню элемента, выбранного мышью. Содержание этого меню меняется в зависимости от назначения выбранного объекта. Как правило, в этом меню собраны самые необходимые команды в конкретной ситуации, что позволяет быстро решать возникшие задачи и таким образом значительно повышать эффективность работы.

Например, чтобы открыть меню, показанное на рис. 1.8, щелкните правой кнопкой мыши на свободной части рабочей области CorelDRAW X3. Как видите, контекстные меню могут включать и вложенные подменю.

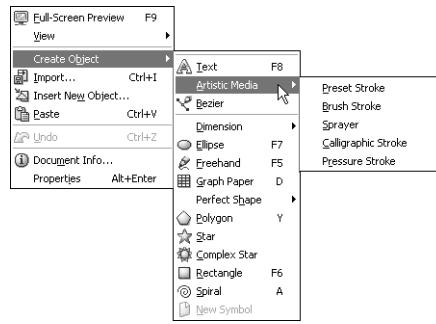


Рис. 1.8. Контекстное меню

Полосы прокрутки

Горизонтальная и вертикальная полосы прокрутки (рис. 1.9) предназначены для просмотра объектов, расположенных за пределами рабочей области документа. Макет печатной страницы, который будет виден в окне документа, может не совпадать с размерами рабочей области – CorelDRAW позволяет размещать в документе объекты, находящиеся и за пределами печатной страницы. Обе полосы прокрутки работают одинаково и содержат стандартные для Windows-приложений элементы управления.



Рис. 1.9. Полосы прокрутки и контекстное меню горизонтальной полосы прокрутки

Прокрутку изображения с помощью мыши можно осуществлять тремя способами:

- *большими частями*, щелкая на светло-серых участках полосы прокрутки;
- *небольшими частями*, щелкая мышью на кнопках прокрутки, расположенных в начале и конце полосы прокрутки;
- *на произвольное расстояние*, перетаскивая бегунок полосы прокрутки в нужном направлении.

Если в любом месте полосы прокрутки щелкнуть правой кнопкой мыши, то на экране раскроется контекстное меню, содержащее как команды для выполнения стандартной прокрутки, так и команды, обеспечивающие выполнение других видов прокрутки (см. рис. 1.9).

В левой части горизонтальной полосы прокрутки находится маленький прямоугольный элемент управления, позволяющий изменить размер горизонтальной полосы прокрутки: .

Передвигать маркер мышью надо начинать в тот момент, когда установленный на нем указатель мыши изменит свой вид на двойную линию со стрелками, исходящими влево и вправо из этой линии. Часто изменять размер горизонтальной полосы прокрутки приходится для облегчения работы с многостраничным документом, когда часть ярлыков его страниц скрыта на экране. Ярлыки страниц находятся слева от горизонтальной полосы прокрутки (по умолчанию новый документ состоит из одной страницы).

Линейки

Линейки предназначены для визуального контроля над положением текста при его редактировании и над положением и размерами объектов при их изменении. Линейки расположены следующим образом: вертикальная – вдоль верхней границы окна документа, а горизонтальная – вдоль левой. По умолчанию измерение ведется в пикселях. Название текущих единиц измерения показано в конце каждой линейки. При прокрутке изображения в окне документа, например с помощью полос прокрутки, автоматически выполняется синхронная прокрутка линеек. Изменение масштаба автоматически изменяет цену деления линеек.

При работе с текстом типа **Paragraph Text** (Простой текст) вид и назначение линеек меняются. Белая *область* на линейке, ограниченная маркерами отступа, соответствует ширине выделенной рамки с текстом. Внутри этой области можно задавать позиции табуляции и отступы, а также выполнять другие действия, связанные с форматированием текстовых абзацев.

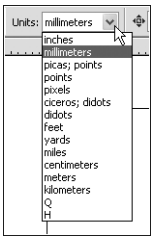


Рис. 1.10. Изменение единиц измерения

Изменение текущих единиц измерения. Чтобы изменить текущие единицы измерения, нужно нажать клавишу **Esc**, чтобы отменить выделения всех объектов, и в списке **Units** (Единицы измерения), появившемся на панели свойств, выбрать нужные единицы измерения (рис. 1.10). Линейки CorelDRAW автоматически изменят свой вид в соответствии с выбранными единицами измерения.

Примечание. Если подвести к списку **Units** (Единицы измерения) указатель мыши, тогда на экране появится подсказка **Drawing Units** (Элементы рисования). Мы будем придерживаться в этой книге названия «Единицы измерения».

Отображение линеек. Чтобы скрыть линейки, выберите команду **View** ⇒ **Rulers** (Вид Ю Линейки) или одноименную команду контекстного меню рабочей области (см. рис. 1.8), а для их отображения повторно выберите одну из этих команд.

Диалоговые окна

Одним из мощных средств управления CorelDRAW является организация диалога между приложением и пользователем посредством специальных окон, называемых *диалоговыми окнами*, например показанного на рис. 1.11.

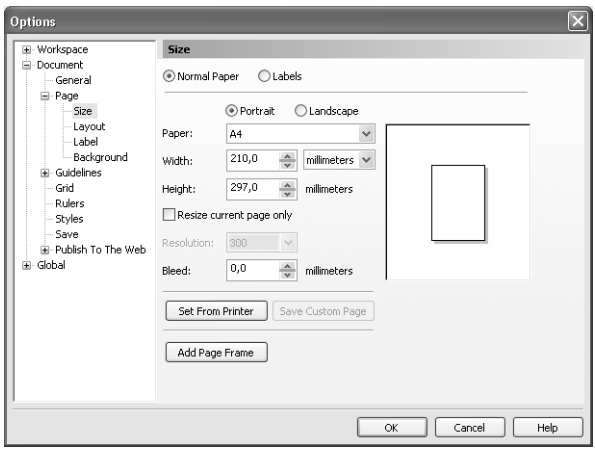


Рис. 1.11. Диалоговое окно для настройки параметров печатной страницы CorelDRAW X3

Пользователь управляет работой CorelDRAW, *воздействуя на элементы управления* диалоговых окон. К основным элементам управления диалоговых окон относятся следующие элементы интерфейса:

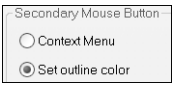


Рис. 1.12. Группа параметров для настройки работы второй (правой) кнопки мыши в CorelDRAW X3

- *переключатель* – предназначен для выбора одного из нескольких взаимно исключающих параметров. Для выбора параметра щелкните на соответствующем ему переключателе. Выбранный переключатель отличается от остальных переключателей наличием в нем точки, как показано на рис. 1.12;
- *флажок* – предназначен для включения или отключения параметра с помощью щелчка мыши на этом элементе интерфейса. Это действие принято называть установкой или сбросом флажка. При установке флажка внутри квадратика появляется метка (галочка). При сбросе флажка метка исчезает. В отличие от переключателей флажки можно устанавливать и сбрасывать независимо друг от друга (рис. 1.13);

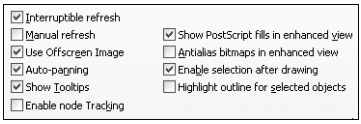


Рис. 1.13. Параметры, определяющие отображение объектов и некоторых их свойств на экране компьютера

- *кнопка* – предназначена для выполнения операции, обозначенной на кнопке. Практически в каждом окне имеются три стандартные кнопки **OK**, **Cancel** (Отмена) и **Help** (Справка). Кнопка **OK** служит для закрытия окна с сохранением настроек параметров, выполненных в этом окне. Кнопка **Cancel** (Отмена) также предназначена для закрытия окна, но с отменой всех сделанных изменений. Кнопка **Help** (Справка) предназначена для открытия окна справки CorelDRAW X3;
- *группа параметров* – предназначена для объединения параметров, относящихся к одному объекту или его свойству. Группа представляет собой прямоугольную рамку с названием (см. рис. 1.12);
- *список* предназначен для выбора значения из предложенного перечня. Для выбора элемента списка воспользуйтесь полосой прокрутки и щелкните на нужном элементе списка или используйте для выбора строки списка клавиши управления курсором ↑ и ↓, а выбора значения – клавишу **Enter**;
- *иерархический список* содержит элементы, которые представляют собой группы. Чтобы раскрыть группу в иерархическом списке, нужно щелкнуть мышью на знаке «плюс», соответствующем этой группе, или выделить ее и нажать клавишу + на цифровой части клавиатуры. Знак «минус» и клавиша – предназначены для сворачивания группы. Так, например, работает иерархический список для отображения страниц диалогового окна **Options** (Параметры), которое показано на рис. 1.11;