

Михаил Бурлаков



CorelDRAW X3



- Использование эффектов векторной и растровой графики
- Создание электронных документов
- Настройка параметров программы и документа
- Эффективная трассировка растровых изображений
- Работа с трехмерной векторной графикой

**Наиболее
полное
руководство**

В ПОДЛИННИКЕ®

Михаил Бурлаков

CorelDRAW X3

Санкт-Петербург
«БХВ-Петербург»
2006

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2
Б90

Бурлаков М. В.

Б90 CorelDRAW X3. — СПб.: БХВ-Петербург, 2006. — 768 с.: ил.
ISBN 5-94157-758-3

Рассматриваются новые возможности программы CorelDRAW X3, такие как обрезка содержимого документа, "умная" заливка, создание фасок в векторных контурах, трассировки растровых изображений, формирование серии копий объекта, а также новые докеры, диалоговые окна и команды. Описаны основные приемы и методы работы с графическими документами, настройка параметров страницы и макета документа, методы масштабирования, режимы просмотра и отображения документа, выделение и преобразование объектов, создание, редактирование и форматирование обычного и художественного текста, операции заливки и обводки, эффекты векторной и растровой графики, цветовые модели, работа с трехмерной векторной графикой, все аспекты создания электронных документов и многое другое.

Для широкого круга пользователей

УДК 681.3.06
ББК 32.973.26-018.2

Группа подготовки издания:

Главный редактор	<i>Екатерина Кондукова</i>
Зам. главного редактора	<i>Наталья Таркова</i>
Зав. редакцией	<i>Григорий Добин</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Смирновой</i>
Корректор	<i>Наталья Першакова</i>
Дизайн серии	<i>Игоря Цырульникова</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Лицензия ИД № 02429 от 24.07.00. Подписано в печать 30.03.06.

Формат 70×100^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 61.92.

Тираж 3000 экз. Заказ №

"БХВ-Петербург", 194354, Санкт-Петербург, ул. Есенина, 5Б.

Санитарно-эпидемиологическое заключение на продукцию № 77.99.02.953.Д.006421.11.04 от 11.11.2004 г. выдано Федеральной службой по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГУП "Типография "Наука"
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, 12

ISBN 5-94157-758-3

© Бурлаков М. В., 2006
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2006

Оглавление

Введение.....	1
Структура книги	2
Порядок работы.....	3
Принятые соглашения.....	4
Глава 1. Знакомство с CorelDRAW X3	5
Назначение.....	5
Достоинства	6
Широкая функциональность	6
Высокие эксплуатационные качества	6
Современные технические решения	7
Высокое качество цветопередачи	8
Высокий уровень сервиса.....	8
Формирование электронных версий документа	8
Недостатки	9
Недоработки программы	9
Сравнительные недостатки программы	11
Отличия от CorelDRAW 12	12
Новые функции	12
Обрезка содержимого документа.....	12
Создание фасок в векторных контурах	12
Трассировка.....	12
Эффект скоса	12
"Умная" заливка	13
Формирование серии копий объекта	13
Размещение текста на дорожке.....	13
Быстрый поиск шрифтов.....	13
Новые возможности печати с наложением	13
Общая коррекция растровых изображений.....	13
Параметры безопасности для PDF-документов.....	14
Выделение цветом новых инструментов и команд.....	14
Новые рабочие инструменты	14
Новые докеры	15
Новые диалоговые окна.....	15
Новые команды	16
Меню <i>Edit</i>	16
Меню <i>View</i>	16
Меню <i>Arrange</i>	16

Меню <i>Effects</i>	17
Меню <i>Bitmaps</i>	17
Меню <i>Text</i>	17
Меню <i>Help</i>	18
Требования к компьютеру.....	19
Глава 2. Интерфейс CorelDRAW X3.....	21
Устройство интерфейса	21
Строка состояния.....	27
Меню команд.....	28
Блок инструментов.....	30
Интерактивные инструменты	41
Настройка параметров инструментов	42
Панели инструментов.....	42
Стандартная панель.....	43
Панель свойств	45
Дополнительные панели.....	46
Панель <i>Text</i>	47
Панель <i>Zoom</i>	48
Панель <i>Internet</i>	49
Панель <i>Print Merge</i>	51
Панель <i>Transform</i>	52
Панель <i>Visual Basic for Applications</i>	53
Цветовые палитры.....	54
Выбор образца цвета по умолчанию	58
Раскраска объекта образцом цвета.....	58
Первый способ.....	59
Второй способ	59
Раскраска объекта цветовыми оттенками.....	59
Первый способ.....	59
Второй способ	60
Докеры.....	60
Диалоговые окна	63
Окно коррекции и эффектов	64
Справочная система.....	66
Глава 3. Технологические возможности CorelDRAW X3	69
Слои.....	69
Виды	75
Стили	78
Текстовые и графические стили.....	78
Создание нового стиля.....	82
Коррекция стиля (первый способ).....	82
Коррекция стиля (второй способ).....	83
Применение стиля (первый способ).....	83
Применение стиля (второй способ).....	83

Цветовые стили	83
Создание нового цветового стиля.....	87
Формирование одного цвета-потомка.....	88
Формирование набора цветов-потомков	88
Коррекция элемента цветового стиля	88
Применение цветового стиля.....	89
Связи	89
Символы	93
Механизм OLE	98
Создание нового объекта OLE.....	101
Вставка в документ объекта OLE, целиком хранящегося в файле.....	101
Вставка в документ части другого документа как объекта OLE.....	102
Обработка объекта OLE.....	102
Интерактивность	103
Порядок создания интерактивных состояний	106
Цветовые форматы	107
Форматы цветовых моделей.....	107
Форматы систем соответствия цветов.....	109
Табличные форматы.....	109
Дуплексный формат.....	110
Цветоделение	111
Печать с наложением и цветовые ловушки	112
Задание печати с наложением	113
Отображение объектов с печатью с наложением	114
Формирование цветовых ловушек.....	116
Цветовое управление	117
События.....	122
Макрокоманды и сценарии.....	124
Макрокоманды	124
Сценарии	127
Файловые форматы	128
Векторные форматы	128
Растровые форматы.....	136
Текстовые форматы.....	141
Глава 4. Обработка векторных объектов	143
Рисование линий.....	145
Рисование обычных линий	146
Инструмент <i>Freehand</i>	146
Инструмент <i>Polyline</i>	149
Инструмент <i>Bezier</i>	151
Инструмент <i>Pen</i>	154
Инструмент <i>3 Point Curve</i>	155
Рисование фигурных линий.....	156
Инструмент <i>Artistic Media4Preset</i>	157

Инструмент <i>Artistic Media4Calligraphic</i>	160
Инструмент <i>Artistic Media4Pressure</i>	162
Рисование размерных линий и сносок	163
Инструмент <i>Dimension</i>	164
Рисование соединительных линий	167
Инструмент <i>Interactive Connector4Angled connector</i>	167
Инструмент <i>Interactive Connector4Straight connector</i>	170
Формирование фигур	173
Инструмент <i>Rectangle</i>	174
Порядок работы	176
Инструмент <i>3 Point Rectangle</i>	177
Порядок работы	178
Инструмент <i>Ellipse</i>	178
Порядок работы	180
Инструмент <i>3 Point Ellipse</i>	181
Порядок работы	182
Инструмент <i>Polygon</i>	182
Порядок работы	184
Инструмент <i>Star</i>	185
Инструмент <i>Complex Star</i>	186
Инструмент <i>Spiral</i>	187
Порядок работы	188
Инструмент <i>Graph Paper</i>	189
Порядок работы	190
Инструмент <i>Smart Drawing</i>	190
Инструменты создания автофигур	192
Порядок работы	193
Обработка линий и фигур	194
Инструмент <i>Shape</i>	195
Порядок работы	198
Докер <i>Fillet/Scallop/Chamher</i>	200
Порядок работы	200
Инструмент <i>Knife</i>	201
Порядок работы	202
Инструмент <i>Eraser</i>	203
Порядок работы	204
Инструмент <i>Smudge Brush</i>	205
Порядок работы	206
Инструмент <i>Roughen Brush</i>	207
Порядок работы	208
Инструмент <i>Virtual Segment Delete</i>	209
Наложение и распыление изображений	210
Наложение изображения	210
Порядок наложения на формируемый контур	212
Порядок наложения на существующий контур	213

Распыление изображений.....	214
Порядок распыления вдоль формируемого контура.....	216
Порядок распыления вдоль существующего контура.....	217
Заливка.....	218
Равномерная заливка.....	218
Цветовая палитра.....	218
Инструмент <i>Fill</i>	220
Инструмент <i>Interactive Fill</i>	223
Докер <i>Color</i>	224
Докер <i>Color Styles</i>	226
Градиентная заливка.....	227
Инструмент <i>Interactive Fill</i>	227
Инструмент <i>Fill</i>	230
Заливка шаблоном.....	232
Инструмент <i>Interactive Fill</i>	232
Инструмент <i>Fill</i>	235
Заливка текстурой.....	237
Инструмент <i>Interactive Fill</i>	237
Инструмент <i>Fill</i>	239
Заливка узором PostScript.....	241
Инструмент <i>Interactive Fill</i>	241
Инструмент <i>Fill</i>	243
Заливка по сетке.....	244
Порядок заливки.....	246
Обводка.....	247
Выбор толщины линии обводки.....	249
Выбор стиля оформления линии обводки и ее наконечников.....	250
Выбор цвета линии обводки.....	250
Выбор произвольных параметров обводки.....	251
Операция "умной" заливки.....	253
Порядок работы.....	254
Коррекция и цветовая обработка.....	254
Регулировка прозрачности.....	256
Равномерная регулировка прозрачности.....	258
Порядок работы.....	259
Градиентная регулировка прозрачности.....	260
Порядок работы.....	262
Регулировка прозрачности шаблоном.....	263
Порядок работы.....	264
Регулировка прозрачности текстурой.....	265
Порядок работы.....	267
Объединение объектов.....	268
Операция комбинирования.....	268
Операция слияния.....	268
Операция обрезки.....	269

Операция пересечения.....	269
Операция упрощения.....	270
Операция "передний минус задний"	270
Операция "задний минус передний"	271
Трансформация объектов.....	272
Инструмент <i>Pick</i>	273
Инструмент <i>Free Transform</i>	273
Докер <i>Transformation</i>	276
Создание эффектов.....	277
Скос	278
Порядок создания эффекта	279
Переход.....	280
Порядок создания эффекта	282
Контур	284
Порядок создания эффекта	286
Искажение.....	287
Порядок создания эффекта	289
Оболочка	290
Порядок создания эффекта	293
Выдавливание	294
Порядок создания эффекта	296
Тень.....	298
Порядок создания эффекта	300
Линза.....	301
Порядок создания эффекта	301
Перспектива.....	303
Порядок создания эффекта	303
PowerClip	304
Порядок создания эффекта	305
Создание образцов и шаблонов.....	306
Контурные образцы	306
Обработка стиля оформления линии	306
Обработка наконечника стрелки	307
Создание наконечника стрелки из объекта документа	307
Создание нового текстового символа.....	308
Шаблоны для заливки	308
Образцы изображений	309
Создание образца изображения для наложения	309
Создание набора образцов изображений для распыления	310
Глава 5. Обработка растровых изображений	311
Общие операции	314
Трансформация.....	314
Масштабирование изображения, находящегося в документе.....	315
Масштабирование импортируемого изображения.....	316

Поворот изображения.....	317
Наклон изображения.....	318
Зеркальный разворот изображения.....	319
Изменение размеров и разрешения.....	319
Порядок работы.....	321
Увеличение размеров подложки.....	321
Порядок работы с командой <i>Manually Inflate Bitmap</i>	322
Работа с обтравочными контурами.....	323
Порядок работы с инструментом <i>Shape</i>	326
Порядок работы с инструментом <i>Eraser</i>	326
Разрезка изображения на части.....	327
Порядок работы.....	327
Обрезка изображения.....	328
Порядок работы с командой <i>Crop Bitmap</i>	328
Изменение связей.....	329
Применение цветового профиля.....	330
Обработка внешней программой.....	330
Операция растривания.....	331
Порядок работы.....	333
Операция трассировки.....	333
Порядок работы.....	335
Преобразование цветовых форматов.....	337
Команда <i>Black and White (1-bit)</i>	337
Порядок работы.....	339
Команда <i>Duotone (8-bit)</i>	339
Порядок работы.....	340
Команда <i>Paletted (8-bit)</i>	341
Порядок работы.....	341
Другие команды.....	343
<i>Grayscale (8-bit)</i>	343
<i>RGB Color (24-bit)</i>	343
<i>Lab Color (24-bit)</i>	344
<i>CMYK Color (32-bit)</i>	344
Регулировка прозрачности.....	344
Регулировка прозрачности докером <i>Bitmap Color Mask</i>	344
Порядок работы.....	345
Коррекция изображений.....	346
Тоновая коррекция.....	347
Команда <i>Contrast Enhancement</i>	348
Команда <i>Local Equalization</i>	350
Команда <i>Tone Curve</i>	351
Команда <i>Brightness/Contrast/Intensity</i>	353
Команда <i>Gamma</i>	354
Цветовая коррекция.....	354
Команда <i>Sample/Target Balance</i>	355

Команда <i>Color Balance</i>	357
Команда <i>Hue/Saturation/Lightness</i>	358
Команда <i>Selective Color</i>	359
Команда <i>Replace Colors</i>	361
Команда <i>Desaturate</i>	363
Команда <i>Channel Mixer</i>	363
Общая коррекция.....	364
Команда <i>Auto Adjust</i>	364
Команда <i>Image Adjustment Lab</i>	365
Создание эффектов.....	366
Подменю <i>Transform</i>	369
Команда <i>DeInterlace</i>	369
Команда <i>Invert</i>	370
Команда <i>Posterize</i>	370
Подменю <i>Correction</i>	372
Команда <i>Dust and Scratch</i>	372
Подменю <i>3D Effects</i>	372
Команда <i>3D Rotate</i>	373
Команда <i>Cylinder</i>	374
Команда <i>Emboss</i>	375
Команда <i>Page Curl</i>	376
Команда <i>Perspective</i>	377
Команда <i>Pinch/Punch</i>	379
Команда <i>Sphere</i>	380
Подменю <i>Art Strokes</i>	382
Команда <i>Charcoal</i>	382
Команда <i>Conte Crayon</i>	383
Команда <i>Crayon</i>	384
Команда <i>Cubist</i>	385
Команда <i>Impressionist</i>	387
Команда <i>Palette Knife</i>	388
Команда <i>Pastels</i>	389
Команда <i>Pen & Ink</i>	390
Команда <i>Pointillist</i>	392
Команда <i>Scraperboard</i>	393
Команда <i>Sketch Pad</i>	394
Команда <i>Watercolor</i>	395
Команда <i>Water Marker</i>	396
Команда <i>Wave Paper</i>	398
Подменю <i>Blur</i>	399
Команда <i>Directional Smooth</i>	399
Команда <i>Gaussian Blur</i>	399
Команда <i>Jaggy Despeckle</i>	400
Команда <i>Low Pass</i>	401
Команда <i>Motion Blur</i>	401

Команда <i>Radial Blur</i>	402
Команда <i>Smooth</i>	404
Команда <i>Soften</i>	404
Команда <i>Zoom</i>	405
Подменю <i>Camera</i>	406
Команда <i>Diffuse</i>	407
Подменю <i>Color Transform</i>	407
Команда <i>Bit Planes</i>	407
Команда <i>Halftone</i>	408
Команда <i>Psychedelic</i>	410
Команда <i>Solarize</i>	411
Подменю <i>Contour</i>	412
Команда <i>Edge Detect</i>	412
Команда <i>Find Edges</i>	413
Команда <i>Trace Contour</i>	414
Подменю <i>Creative</i>	415
Команда <i>Crafts</i>	415
Команда <i>Crystalize</i>	417
Команда <i>Fabric</i>	418
Команда <i>Frame</i>	419
Команда <i>Glass Block</i>	421
Команда <i>Kid's Play</i>	422
Команда <i>Mosaic</i>	423
Команда <i>Particles</i>	424
Команда <i>Scatter</i>	426
Команда <i>Smoked Glass</i>	427
Команда <i>Stained Glass</i>	428
Команда <i>Vignette</i>	429
Команда <i>Vortex</i>	430
Команда <i>Weather</i>	432
Подменю <i>Distort</i>	433
Команда <i>Blocks</i>	433
Команда <i>Displace</i>	435
Команда <i>Offset</i>	436
Команда <i>Pixelate</i>	437
Команда <i>Ripple</i>	439
Команда <i>Swirl</i>	441
Команда <i>Tile</i>	443
Команда <i>Wet Paint</i>	444
Команда <i>Whirlpool</i>	445
Команда <i>Wind</i>	446
Подменю <i>Noise</i>	447
Команда <i>Add Noise</i>	448
Команда <i>Maximum</i>	449
Команда <i>Median</i>	450

Команда <i>Minimum</i>	450
Команда <i>Remove Moire</i>	451
Команда <i>Remove Noise</i>	452
Подменю <i>Sharpen</i>	452
Команда <i>Adaptive Unsharp</i>	453
Команда <i>Directional Sharpen</i>	453
Команда <i>High Pass</i>	454
Команда <i>Sharpen</i>	454
Команда <i>Unsharp Mask</i>	455
Подменю <i>Plug-Ins</i>	456
Команда <i>Embed Watermark</i>	456
Команда <i>Read Watermark</i>	457
Глава 6. Обработка текста	459
Типы текста	461
Преобразование типов текста	463
Типы шрифтов	464
Ввод текста	465
Ввод обычного текста	465
Ввод обычного текста в новую рамку документа	466
Ввод обычного текста в новую рамку объекта	467
Ввод обычного текста на новую разомкнутую дорожку	469
Ввод обычного текста на новую замкнутую дорожку	470
Ввод обычного текста в существующую рамку или на дорожку	470
Импорт обычного текста в новые рамки документа	471
Импорт обычного текста в произвольные области документа	473
Импорт обычного текста в существующий текстовый блок	473
Перенос обычного текста из одной области документа в другую	474
Изменение размещения обычного текста	475
Ввод художественного текста	476
Ввод художественного текста в тело документа	476
Ввод художественного текста на новую дорожку (первый способ)	478
Ввод художественного текста на новую дорожку (второй способ)	479
Ввод художественного текста в существующий текстовый блок	479
Импорт художественного текста в тело документа или на новую дорожку	480
Импорт художественного текста в существующий текстовый блок	481
Перенос художественного текста из одной области документа в другую	481
Изменение размещения художественного текста	482
Операции оформления	482
Оформление символов обычного текста	482
Оформление символов обычного текста в рамке документа	483
Оформление символов обычного текста в рамке объекта	483
Оформление символов обычного текста на дорожке	485

Оформление символов художественного текста.....	486
Оформление символов художественного текста в теле документа.....	486
Оформление символов художественного текста на дорожке.....	488
Оформление текстовой рамки объекта.....	488
Порядок оформления.....	489
Оформление текстовой дорожки.....	489
Масштабирование надписи художественного текста.....	489
Трансформация только дорожки.....	490
Трансформация дорожки вместе с художественным текстом.....	490
Изменение формы дорожки.....	491
Изменение параметров оформления дорожки.....	491
Перемещение текстовой надписи относительно дорожки.....	491
Перемещение текстовых символов вдоль дорожки.....	492
Форматирование текстовых символов.....	492
Форматирование текстовой надписи.....	493
Форматирование текста.....	495
Форматирование панелями инструментов.....	498
Панель свойств при работе с инструментами <i>Pick u Text</i>	498
Панель свойств при работе с инструментом <i>Shape</i>	500
Панель <i>Text</i>	502
Применение основных средств форматирования.....	502
Докер <i>Character Formatting</i>	502
Докер <i>Paragraph Formatting</i>	504
Окно <i>Tab Settings</i>	506
Окно <i>Column Settings</i>	507
Окно <i>Bullets</i>	507
Окно <i>Drop Cap</i>	508
Порядок форматирования.....	509
Форматирование в окне <i>Edit Text</i>	510
Порядок работы.....	510
Форматирование докером <i>Object Properties</i>	511
Порядок работы.....	511
Работа с интервальными маркерами и табуляторами.....	512
Редактирование текста.....	514
Окно <i>Edit Text</i>	516
Обработка обычного текста.....	518
Трансформация.....	518
Масштабирование рамки.....	519
Поворот рамки с текстом.....	520
Наклон рамки.....	520
Зеркальный разворот рамки.....	521
Изменение формы рамки документа.....	521
Изменение формы рамки объекта.....	521
Перемещение текстовых символов.....	522
Изменение размеров символов.....	522
Поворот символов.....	523

Перетекание текста	523
Формирование текстовых связей (первый способ)	524
Формирование текстовых связей (второй способ)	525
Разрыв текстовых связей	525
Текстовые оборки.....	526
Порядок создания оборки (первый способ).....	527
Порядок создания оборки (второй способ).....	528
Обработка художественного текста.....	529
Трансформация.....	529
Масштабирование текстового блока или группы символов.....	530
Поворот текстового блока или группы символов.....	531
Наклон текстового блока или группы символов.....	531
Зеркальный разворот текстового блока или группы символов.....	532
Перемещение текстовых символов.....	532
Изменение размеров символов.....	533
Поворот символов.....	533
Изменение формы блока.....	533
Создание эффектов.....	534
Преобразование текста в кривые.....	536
Порядок преобразования.....	537
Вставка текстовых символов.....	538
Вставка в документ символа из файла шрифта.....	539
Вставка в текст символа из файла шрифта.....	541
Вставка в текст объекта документа.....	542
Глава 7. Работа с документом	545
Создание нового документа.....	546
Использование базового шаблона.....	546
Использование пользовательского шаблона.....	546
Использование библиотечного шаблона.....	547
Открытие и сохранение документов.....	549
Открытие документов.....	549
Порядок открытия.....	549
Сохранение документа.....	551
Порядок сохранения.....	553
Импорт и экспорт информации.....	554
Операция импорта.....	554
Порядок импорта.....	557
Импорт документов CorelDRAW.....	560
Операция экспорта.....	561
Порядок экспорта.....	561
Форматирование документа.....	563
Форматирование панелью свойств.....	563
Порядок форматирования.....	565
Форматирование в окне <i>Options</i>	565
Порядок форматирования.....	565

Макетирование документа	566
Формирование схемы макета для обычного документа.....	567
Формирование схемы макета для ярлыков	568
Манипуляция страницами	569
Навигатор страниц	569
Команды меню <i>Layout</i>	570
Вставка новых страниц	570
Удаление страниц	571
Переименование страниц	571
Переход на другую страницу.....	572
Изменение ориентации страницы	572
Сортировщик страниц	572
Команды контекстных меню	573
Работа с линейками, направляющими и сеткой.....	574
Работа с линейками.....	576
Управление выводом линеек на экран	576
Изменение масштаба измерения линеек	576
Регулировка положения центра координат линеек	576
Настройка параметров линеек	576
Фиксация параметров линеек	577
Работа с обычными направляющими	577
Создание новой направляющей.....	577
Перемещение направляющей.....	578
Поворот направляющей	578
Удаление направляющей	578
Настройка параметров направляющих.....	578
Фиксация параметров направляющих.....	579
Работа с динамическими направляющими.....	579
Управление отображением направляющих.....	579
Настройка параметров направляющих.....	579
Работа с сеткой	580
Управление выводом сетки на экран	580
Настройка параметров сетки	580
Фиксация параметров сетки.....	580
Работа в режимах привязки	581
Перемещение объектов.....	582
Перемещение объектов в видимой области документа	583
Перемещение с возможным копированием объектов	
инструментом <i>Pick</i>	583
Выравнивание и распределение объектов	583
Перемещение объектов между страницами документа.....	587
Перемещение объектов через буфер обмена	587
Перемещение объектов через компоновочную зону	587
Перемещение объектов внутри текущего слоя документа	588
Перемещение объекта командами подменю <i>Order</i> меню <i>Arrange</i>	588
Перемещение объекта докером <i>Object Manager</i>	588
Перемещение объектов между слоями документа.....	589

Копирование объектов	589
Копирование перемещением исходного объекта	590
Копирование командой <i>Duplicate</i>	590
Копирование вкладкой <i>Position</i> докера <i>Transformation</i>	591
Копирование докером <i>Step and Repeat</i>	591
Обрезка содержимого документа	592
Порядок обрезки	592
Поиск и замена информации	593
Поиск объектов командой <i>Find Objects</i>	594
Порядок работы	595
Замена параметров объектов командой <i>Replace Objects</i>	596
Порядок работы	597
Поиск и замена текстовой информации	598
Порядок работы с командой <i>Find Text</i>	599
Порядок работы с командой <i>Replace Text</i>	599
Слияние информации при печати	600
Порядок слияния информации	603
Печать документа	604
Команда <i>Print</i>	605
Вкладка <i>General</i>	605
Вкладка <i>Layout</i>	608
Вкладка <i>Separations</i>	609
Вкладка <i>Prepress</i>	611
Вкладка <i>PostScript</i>	612
Вкладка <i>Misc</i>	612
Вкладка <i>Preflight</i>	613
Команда <i>Print Preview</i>	613
Команда <i>Print Setup</i>	616
Создание электронных документов	616
Обработка исходного документа.....	616
Ввод гиперссылок и закладок	617
Порядок ввода информации первым способом	618
Порядок ввода информации вторым способом	619
Докер <i>Internet Bookmark Manager</i>	620
Вставка объектов Интернета	621
Формирование изображения для Web	623
Порядок работы	625
Создание документов в формате HTML.....	626
Команда <i>HTML</i>	626
Команда <i>Flash embedded in HTML</i>	630
Создание документа в формате PDF	633
Порядок создания документа	633
Глава 8. Настройка параметров CoreDRAW X3	637
Параметры интерфейса.....	640
Вкладка <i>Workspace</i>	640
Порядок настройки	640

Вкладка <i>General</i>	641
Вкладка <i>Display</i>	642
Вкладка <i>Edit</i>	643
Вкладка <i>Snap to Objects</i>	643
Вкладка <i>Dynamic Guides</i>	645
Вкладка <i>Warnings</i>	646
Вкладка <i>VBA</i>	646
Вкладка <i>Save</i>	647
Вкладка <i>Memory</i>	647
Вкладка <i>Plug-Ins</i>	648
Вкладки второй категории <i>Text</i>	648
Вкладка <i>Text</i>	648
Вкладка <i>Paragraph</i>	649
Другие вкладки категории <i>Text</i>	650
Вкладки второй категории <i>Toolbox</i>	650
Вкладка <i>Connector Tool</i>	650
Вкладка <i>Dimension Tool</i>	650
Вкладка <i>Angular Dimension Tool</i>	651
Вкладка <i>Ellipse Tool</i>	651
Вкладка <i>Eraser Tool</i>	652
Вкладка <i>Freehand/Bezier Tool</i>	652
Вкладка <i>Graph Paper Tool</i>	652
Вкладка <i>Knife Tool</i>	653
Вкладка <i>Mesh Fill Tool</i>	653
Вкладка <i>Pick Tool</i>	653
Вкладка <i>Rectangle Tool</i>	654
Вкладка <i>Smart Drawing Tool</i>	654
Вкладка <i>Spiral Tool</i>	654
Вкладка <i>Zoom, Hand Tool</i>	655
Вкладки второй категории <i>Customization</i>	655
Вкладка <i>Command Bars</i>	656
Вкладка <i>Commands</i>	657
Вкладка <i>Color Palette</i>	663
Вкладка <i>Application</i>	664
Параметры документа.....	665
Вкладка <i>Document</i>	665
Вкладка <i>General</i>	665
Вкладки второй категории <i>Page</i>	666
Вкладка <i>Page</i>	666
Вкладка <i>Size</i>	666
Вкладка <i>Layout</i>	667
Вкладка <i>Label</i>	668
Вкладка <i>Background</i>	668
Другие вкладки	669
Общие параметры программы	670

Вкладка <i>Global</i>	671
Вкладки второй категории <i>Printing</i>	671
Вкладка <i>Bitmap Effects</i>	672
Вкладки второй категории <i>Filters</i>	672
Вкладка <i>Filters</i>	672
Вкладка <i>Associate</i>	673
Глава 9. Команды меню CorelDRAW X3.....	675
Команды меню <i>File</i>	675
Команды меню <i>Edit</i>	679
Команды меню <i>View</i>	684
Команды меню <i>Layout</i>	686
Команды меню <i>Arrange</i>	687
Команды меню <i>Effects</i>	690
Команды меню <i>Bitmaps</i>	694
Команды меню <i>Text</i>	698
Команды меню <i>Tools</i>	701
Команды меню <i>Window</i>	703
Команды меню <i>Help</i>	705
ПРИЛОЖЕНИЯ.....	707
Приложение 1. Быстрые клавиши CorelDRAW X3.....	709
Меню <i>File</i>	709
Меню <i>Edit</i>	709
Меню <i>View</i>	710
Меню <i>Arrange</i>	710
Меню <i>Effects</i>	711
Меню <i>Text</i>	712
Меню <i>Tools</i>	713
Меню <i>Window</i>	713
Меню <i>Help</i>	714
Приложение 2. Используемые термины.....	715
Предметный указатель.....	729

Введение

В книге, которую вы держите в руках, описывается последняя (тринадцатая) версия популярной программы векторной графики CorelDRAW. Эта программа, которая называется CorelDRAW X3, входит в состав пакета графических программ CorelDRAW Graphic Suite X3, недавно выпущенного в свет известной фирмой — производителем программных графических продуктов Corel Corporation.

Книга объединяет в себе учебное пособие и справочник. Ее можно использовать как при практическом освоении описываемой программы "с нуля", так и при более углубленном изучении ее теми пользователями, которые давно уже в ней работают. Эти качества стали возможны благодаря следующим принципам, на которых базируется изложение автором материала:

- тщательно продуманный порядок изложения информации, которая сопровождается многочисленными иллюстрациями, что позволяет использовать книгу в качестве учебника;
- полнота справочной информации о программе CorelDRAW X3, в том числе о ее достоинствах и недостатках, новых функциях и средствах, а также почти обо всех параметрах настройки и режимах работы;
- строгая систематизация материала, основанная на описании не отдельных инструментальных средств и режимов работы программы, а выполняемых в ней операций по обработке графических документов;
- подробное описание действий пользователя по выполнению конкретных операций;
- предоставление необходимых сведений о прикладной области, в которой используется данная программа.

Все эти качества представленного материала позволят вам, уважаемый пользователь, быстро и качественно освоить программу векторной графики CorelDRAW X3. Книга рассчитана на широкий круг пользователей.

Структура книги

Данная книга состоит из введения, девяти глав, двух приложений и предметного указателя. Дадим им краткую характеристику.

В *главе 1 "Знакомство с CorelDRAW X3"* приводятся самые общие сведения о рассматриваемой программе. Здесь представлена следующая информация о CorelDRAW X3: назначение, основные достоинства и недостатки программы, отличия от предыдущей версии, а также ресурсы компьютера, требуемые для работы.

В *главе 2 "Интерфейс CorelDRAW X3"* описывается пользовательский интерфейс программы, без ознакомления с которым невозможно освоение конкретных операций, рассматриваемых в книге.

Глава 3 "Технологические возможности CorelDRAW X3" посвящена тем способам, приемам и техническим средствам программы, которые лежат в основе многих операций по обработке графических документов. Вы их также должны изучить, прежде чем перейти к рассмотрению основных функций программы.

В *главе 4 "Обработка векторных объектов"* приводится подробная информация об операциях обработки объектов векторной графики. Здесь, а также в следующих трех главах книги, описываются способы выполнения различных операций, а также даются их сравнительные характеристики. Кроме того, в начале каждой из этих глав указываются достоинства и недостатки программы в отношении тех ее функций, которые рассматриваются ниже.

Глава 5 называется *"Обработка растровых изображений"*, *глава 6* — *"Обработка текста"*, а *глава 7* — *"Работа с документом"*. В этих трех главах приводится подробная информация об операциях, выполняемых в отношении растровых и текстовых объектов, а также самого графического документа.

В *главе 8 "Настройка параметров CorelDRAW X3"* описываются установочные параметры программы. Как известно, рассматриваемая программа обладает очень широкими возможностями настройки ее параметров. Каждый пользователь, работающий в CorelDRAW X3, должен знать все эти параметры и уметь их регулировать, чтобы создать для себя наилучшие условия для практического решения стоящих перед ним задач.

Глава 9 "Команды меню CorelDRAW X3" содержит краткую справочную информацию обо всех командах основного меню программы, с указанием ссылок на те разделы книги, в которых эти команды описываются более подробно. Данная глава может быть полезна в тех случаях, когда у вас возникнет проблема в отношении какой-либо команды меню, и необходимо быстро получить справку по ней.

В *приложении 1* указаны быстрые клавиши программы CorelDRAW X3, а в *приложении 2* — алфавитный список основных терминов векторной графики, которые необходимо знать каждому пользователю, работающему в этой программе и изучающему ее по данной книге.

В конце книги приведен подробный предметный указатель, являющийся основным средством поиска в книге необходимой справочной информации.

Порядок работы

Независимо от того, как вы собираетесь использовать эту книгу: в качестве учебного пособия или для получения справочной информации — обязательным условием является наличие у вас компьютера с установленной на нем программой векторной графики CorelDRAW X3. Это связано с тем, что осваивать конкретные операции, описанные в книге, лучше всего при их практическом повторении на компьютере.

Чтобы получить справку по конкретному вопросу, воспользуйтесь предметным указателем. В нем вы найдете ссылки на те страницы книги, где находится нужная вам информация. Если в программе предусмотрены различные способы выполнения интересующей вас операции, то в книге они, как правило, приведены все. Поэтому, перейдя на конкретную страницу, отмеченную в указателе, просмотрите весь соответствующий раздел, чтобы получить полную информацию о выбранной операции.

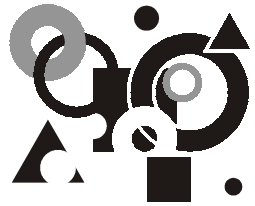
Заметим при этом, что в предметном указателе систематизирована основная, но не вся информация, представленная в книге. В частности, в нем отсутствуют ссылки на описания команд меню и быстрые клавиши программы CorelDRAW X3 (*глава 9* и *приложение 1*), а также термины векторной графики (*приложение 2*). Поэтому альтернативным способом поиска в книге необходимой информации является ее оглавление, в котором весь материал систематизирован в порядке, удобном для практического освоения программы.

Если вы хотите использовать данную книгу в качестве учебного пособия, мы рекомендуем начать ее последовательное чтение с самого начала. При этом вам не нужно подробно знакомиться со всеми альтернативными способами выполнения различных операций или изучать все описываемые параметры или файловые форматы. Достаточно лишь в них ориентироваться. Все, что вам требуется при этом делать, — запустить в работу CorelDRAW X3 и следовать тем инструкциям, которые приведены в книге. Если в процессе чтения материала вам встретится незнакомый термин, воспользуйтесь *приложением 2*, находящимся в самом конце книги.

Принятые соглашения

Прежде чем приступить к работе с книгой, познакомьтесь с теми соглашениями, которые в ней используются для описания команд и инструментов рассматриваемых программ:

- названия всех команд и элементов управления выделены **полужирным** начертанием;
- когда речь идет о мыши (щелчок, двойной щелчок), то имеется в виду левая, основная кнопка мыши; правая кнопка всегда указывается дополнительно;
- если в тексте есть ссылка на отдельную клавишу, то она дается в угловых скобках; при ссылке на комбинацию клавиш каждая из них заключается в угловые скобки, а между собой эти клавиши объединяются знаком "+";
- если в конце названия команды меню или элемента управления стоит многоточие, свидетельствующее о некоторой задержке в ее выполнении, то в тексте книги это многоточие будет опущено;
- при ссылке на некоторую команду основного меню (с указанием подменю, если команда входит и в него) название этой команды может указываться двумя способами, например: 1) команда **In Front Of** (Перед) подменю **Order** (Упорядочить) меню **Arrange** (Расположить) или 2) команда **Arrange ▶ Order ▶ In Front Of** (Расположить ▶ Упорядочить ▶ Перед);
- при ссылке на один из пяти образцов инструментов, входящих в состав рабочего инструмента **Artistic Media** (Комплект художника) CorelDRAW X3, будет использовано следующее обозначение: **Artistic Media ▶ Sprayer** (Комплект художника ▶ Распылитель), где **Sprayer** — один из таких инструментов. Аналогичное соглашение будет действовать и в отношении двух разновидностей рабочего инструмента **Interactive Connector** (Интерактивный соединитель);
- для установления взаимно-однозначного соответствия между открытой вкладкой диалогового окна **Options** (Параметры) и ее представлением в списке категорий настроек в книге дается не фактическое название выбранной вкладки, отображаемое в этом окне, а перечень наименований категорий, к которым она относится, например: **Workspace ▶ Customization ▶ Command Bars** (Рабочая область ▶ Настройка ▶ Командные панели).



Знакомство с CorelDRAW X3

Назначение

Программа векторной графики CorelDRAW X3 входит вместе с программой растровой графики Corel PHOTO-PAINT X3 и несколькими дополнительными программами в состав графического пакета CorelDRAW Graphic Suite X3 (тринадцатая версия), недавно выпущенного в свет известной фирмой — производителем графических программных продуктов Corel Corporation. Назначением CorelDRAW X3 является разработка макетов документов, в которых преобладает графическая информация, с целью их публикации в качестве типографской продукции и в электронном виде.

Примечание

Как известно, число "13" для многих людей является мистическим. Именно этот факт, по мнению автора книги, заставил разработчиков нового программного пакета подстраховаться от возможного снижения уровня его продаж путем указания в качестве его текущей версии сочетания "X3" вместо числа "13". Фактически буква "X" представляет собой здесь римское обозначение числа десять.

Программы, позволяющие обрабатывать векторную графику наряду с растровыми изображениями и текстовой информацией, обычно называют *программами векторной графики*. Это название можно отнести и к программе CorelDRAW X3. Вместе с тем, ее функциональные возможности существенно шире, чем у других известных программ подобного типа (Macromedia FreeHand и Adobe Illustrator).

Фактически CorelDRAW X3 представляет собой некий гибрид программы векторной графики, издательской программы (верстка печатных документов), а также программы разработки электронных документов. Это дает основание рассматривать CorelDRAW X3 как универсальную *графико-издательскую программу*, не имеющую в настоящее время аналогов на рынке

прикладных программных продуктов, предназначенных для разработки документов.

Примечание

На практике термин "графико-издательская программа" не применяется, хотя он более точно отражает возможности программы CorelDRAW X3, чем традиционно используемые определения "программа векторной графики" и "графическая программа".

Достоинства

Перечислим основные достоинства рассматриваемой программы, выделяющие ее среди других современных графических и издательских программ.

Широкая функциональность

CorelDRAW X3 позволяет обрабатывать самую разнообразную информацию, представляемую в документе в виде векторных и растровых объектов, блоков обычного и художественного текста, объектов OLE (они создаются в других приложениях), а также объектов Интернета (используются при электронной публикации).

Программа предоставляет пользователю возможность работы с многостраничными документами, для которых допускается форматирование отдельных страниц, их нумерация, а также компоновка на печатных листах, что характерно для обычных издательских программ. Она позволяет формировать электронные версии разрабатываемых документов для их публикации в Интернете или на компакт-дисках.

По широте функциональных возможностей CorelDRAW X3 намного превосходит любые другие существующие графические и издательские программы. Она позволяет делать многое из того, что доступно различным программам векторной и растровой графики, текстовым редакторам, а также программам верстки печатных и электронных документов.

Высокие эксплуатационные качества

CorelDRAW X3 обладает удобством и простотой эксплуатации, гибкостью и широтой диапазона настройки установочных параметров. Справочная система программы предоставляет пользователю всю необходимую информацию, как по его запросам, так и в контекстном режиме.

В программе применен современный *интерфейс плоского типа*, который характеризуется тем, что инструменты, находящиеся на различных панелях, отображаются в виде обычных плоских рисунков, а выделение одного из них происходит только при установке на нем указателя. В число рабочих инструментов программы входит целая группа интерактивных инструментов, с которыми очень удобно работать благодаря расположению элементов управления параметрами инструмента рядом с обрабатываемым объектом. Конструкция перестраиваемой панели свойств, предназначенной для настройки параметров выполняемой операции, доведена до совершенства, а количество других панелей инструментов сведено к минимуму.

Установочные параметры CorelDRAW X3 могут быть настроены и сохранены в файле в качестве нового образца пользовательского интерфейса. Это позволяет создавать любое количество таких интерфейсов и применять их в зависимости от решаемых задач или склонностей пользователей программы. Предусмотрена возможность импорта и экспорта образцов интерфейсов CorelDRAW X3, что позволяет обмениваться ими между пользователями, работающими на различных компьютерах.

Современные технические решения

В CorelDRAW X3 реализованы самые современные технические решения по обработке в документе объектов различных типов. Наиболее впечатляющими операциями обработки являются следующие:

- создание различных геометрических фигур как путем предварительного выбора их формы, так и их рисованием от руки;
- формирование размерных и соединительных линий различных типов;
- наложение и распыление изображений вдоль контуров векторных объектов;
- оформление векторных объектов заливками шести типов, а также применение к ним операции "умной" заливки;
- встроенная в программу функция высококачественной трассировки растровых изображений;
- регулировка прозрачности векторных и растровых изображений;
- создание десяти эффектов векторной графики;
- создание в растровых изображениях документа многих эффектов фильтрации, предусмотренных в программе растровой графики Corel PHOTO-PAINT X3;
- слияние информации при печати.

Высокое качество цветопередачи

Программа CorelDRAW X3 обладает высоким качеством цветопередачи благодаря следующим свойствам:

- современному механизму цветового управления программой, который базируется на использовании стандартных цветовых профилей;
- большому набору библиотек стандартных и составных цветов;
- возможности выполнения операции цветоделения для гексахромной печати (шестью базовыми цветами), которая характеризуется повышенным качеством цветопередачи в печатных оттисках.

Высокий уровень сервиса

Он достигается за счет следующих функций программы:

- поиск в документе объектов с заданными атрибутами оформления, а также замена одних заданных атрибутов объектов на другие;
- возврат к любому промежуточному состоянию документа с целью изменения последующих операций по его обработке;
- интерактивное цветовое управление программой с помощью диалогового окна **Color Management** (Цветовое управление), представляющего собой управляемую схему взаимодействия составных частей компьютерной системы, по которой производится цветовая коррекция содержимого обрабатываемого документа;
- создание и использование макрокоманд VBA с помощью известного приложения Microsoft Visual Basic 6.3 с целью автоматизации обработки объектов в документах.

Формирование электронных версий документа

Документ, обрабатываемый в CorelDRAW X3, может быть не только распечатан, но и преобразован в электронную форму с сохранением его в одном из двух векторных файловых форматов:

- HTML — применяется в Интернете (при сохранении изображений в отдельных файлах форматов GIF, JPEG, PNG или Flash);
- PDF — доступен для любых видов электронной публикации.

В программе предусмотрены все необходимые функции для полной разработки электронных графических документов, в том числе:

- ❑ вставка в объекты документа закладок и гиперссылок, обеспечивающих связи между отдельными объектами и страницами данного документа, а также между текущим документом и другими сетевыми документами;
- ❑ вставка в документ объектов Интернета (флажки, переключатели, списки, кнопки и т. п.), выполняющих различные управляющие или информационные функции при электронной публикации документа в Web;
- ❑ формирование в объектах документа интерактивных состояний, создающих (при электронной публикации документа) эффекты интерактивности под воздействием мыши на области срабатывания этих объектов.

Недостатки

Все существующие недостатки программы CorelDRAW X3 можно разбить на две группы:

- ❑ недоработки, вызванные ошибками разработчиков или нарушением заданных условий эксплуатации программы;
- ❑ сравнительные недостатки, связанные с невыполнением отдельных функций, которые реализованы в других графических и издательских программах.

Недоработки программы

Перечислим те недоработки, которые достались программе CorelDRAW X3 от ее предыдущей версии:

- ❑ при раскрытии нескольких стационарных докеров они могут располагаться не традиционным образом (в виде вкладок), а друг под другом, что существенно ограничивает доступ к ним;

Примечание

Указанный недостаток не является существенным, поскольку перекомпоновку стационарных докеров можно легко выполнить с помощью мыши путем временного перевода каждого из них в плавающую форму, а затем — снова в стационарную.

- ❑ не работает режим формирования пунктирной линии вокруг комбинированного объекта при его перемещении или трансформации (этот режим задается на панели свойств кнопкой **Draw Complex Objects When Moving**

or Transforming при использовании рабочего инструмента **Pick** (Выбор) и отсутствии в документе выделенных объектов);

- ❑ многие установленные шрифты недоступны для использования при работе с русскоязычным текстом (названия таких шрифтов представляются серым цветом, а не черным);
- ❑ в плавающих докерах заголовки отображаются всегда, даже при снятом флажке **Show titles on floating dockers**, находящемся на вкладке **Workspace ► General** (Рабочая область ► Общие) диалогового окна **Options** (Параметры). И только в случае установки этого флажка и последующего его сброса данный режим отключится в текущем сеансе работы программы.

К числу новых недоработок CorelDRAW X3, которые удалось обнаружить автору, относятся следующие:

- ❑ при работе с докером **View Manager** (Диспетчер видов) может сохраняться выделение синим цветом строки прежнего вида при переходе к новому (щелчком мыши на его строке). Чтобы этого не происходило, следует перед выбором нового вида отменить выделение строки текущего вида щелчком на ней;
- ❑ не подключаются через гиперссылки к объектам документа заданные аудио и видеофайлы;
- ❑ отсутствует режим индикации на экране областей заливки и обводки векторных объектов, печатаемых с наложением, если только это объекты не раскрашены стандартными цветами;
- ❑ не работают два элемента настройки параметров рабочего инструмента **Roughen Brush** (Разрыхляющая кисть), расположенные крайними справа на панели свойств;
- ❑ в режиме заливки узором PostScript список **PostScript Fill Texture**, находящийся на панели свойств, раскрывается вверх, а не вниз, что делает недоступными многие его пункты (чтобы обеспечить полный доступ к данному списку следует перевести панель свойств в плавающее состояние и сместить ее вниз);
- ❑ происходит сбой форматирования текста, вводимого в рамку объекта, представляющую собой стандартную фигуру эллипса (чтобы такой сбой устранить, необходимо перед вводом текста в данную фигуру преобразовать ее контур в кривую Безье);
- ❑ не допускается наклон художественного текста, находящегося на дорожке (в CorelDRAW 12 такая возможность имела);
- ❑ не работает функция вставки заказных необязательных дефисов в режиме ввода текста, который подключается флажком **When typing** в диалоговом

окне команды **Custom Optional Hyphens** (Заказные необязательные дефисы) меню **Text** (Текст);

- отсутствует имевшийся ранее важный режим настройки на панели свойств параметров форматирования для стиля обычного текста по умолчанию;
- программа аварийно завершает свою работу в следующих двух случаях:
 - при применении кнопки **Reduce Nodes** (Удалить лишние узелки) к выделенным узелкам обтравочного контура растрового изображения при использовании рабочего инструмента **Shape** (Форма);
 - при реализации дополнительного режима импорта EPS-файла (переключатель **Place as encapsulated PostScript** диалогового окна **Import EPS**), если только этот файл не был сформирован в данной программе.

Сравнительные недостатки программы

В CorelDRAW X3 отсутствует ряд функций, которые реализованы в программе векторной графики Adobe Illustrator и издательской программе QuarkXPress. Перечислим основные из них:

- создание многослойных изображений для растровых и текстовых объектов документа (Illustrator);
- оформление линий обводки мозаичными узорами (Illustrator);
- формирование фигурных рамок многоугольных форм при наложении изображений на контуры векторных объектов (Illustrator);
- создание в документе целых наборов потомков выбранных символов, а также обработка таких наборов (Illustrator);
- отсутствие стандартных библиотек символов, входящих в установочный комплект программы (Illustrator);
- работа с текстом, имеющим вертикальную ориентацию строк (Illustrator);
- ввод обычного текста во внутреннюю область разомкнутого контура (Illustrator);
- обработка больших документов, хранящихся в нескольких файлах (QuarkXPress);
- создание плавающих колонтитулов, списков и предметных указателей (QuarkXPress).


Отличия от CorelDRAW 12

Данный раздел предназначен для тех пользователей, которые хорошо знают двенадцатую версию программы CorelDRAW и хотят быстро познакомиться с новыми функциями ее тринадцатой версии, описываемой в книге. Это позволит им значительно сократить время, требуемое для освоения программы.

Новые функции

Перечислим наиболее важные новые функции программы CorelDRAW X3.

Обрезка содержимого документа

Суть данной функции, которая реализуется с помощью нового рабочего инструмента  **Crop** (Обрезка), состоит в удалении из обрабатываемого документа тех частей видимых на экране объектов (всех или только выделенных), которые не входят в заданную область кадрирования прямоугольной формы, допускающую поворот на некоторый угол.

Создание фасок в векторных контурах

Если вам необходимо сформировать фаски различных форм в местах соединения прямых участков векторных контуров, то это стало возможным легко делать с помощью нового докера **Fillet/Scallop/Chamfer** (Выпуклая/Вогнутая/Прямая фаска).


Трассировка

В CorelDRAW X3 появилась высокоэффективная встроенная функция трассировки растровых изображений документа, которая ранее отсутствовала. Она реализуется с помощью семи новых команд, составляющих подменю **Trace Bitmap** (Трассировать растр) меню **Bitmaps** (Растровая графика).

Эффект скоса

Новый эффект скоса, создаваемый в объектах векторной графики, состоит в имитации вида объемного объекта, образованного из исходного векторного объекта путем добавления к нему некоторой толщины, скоса его краев и подсветки направленным источником. Данный эффект создается с помощью нового докера **Bevel** (Скос).

"Умная" заливка

Суть указанной новой функции состоит в равномерной заливке и обводке тех областей существующих векторных объектов или самого документа, которые образованы замкнутыми цепочками векторных контуров. Она реализуется с помощью нового рабочего инструмента  **Smart Fill** (Умная заливка).

Формирование серии копий объекта

Если вам необходимо сформировать несколько копий исходного объекта, смещенных на одинаковое расстояние друг относительно друга, то это легко можно будет сделать с помощью нового докера **Step and Repeat** (Шаг с повторением).

Размещение текста на дорожке

Если раньше при выполнении операции размещения текста на дорожке (команда **Fit Text To Path** (Разместить текст на дорожке) меню **Text** (Текст)) текст всегда располагался в начале контура дорожки, то теперь вы можете отрегулировать его положение в интерактивном режиме как вдоль, так и поперек дорожки.

Быстрый поиск шрифтов

Поиск требуемого рабочего шрифта стал намного удобней в связи с тем, что в списке шрифтов название каждого из них дается в том начертании, которое ему соответствует (раньше этого не было).

Новые возможности печати с наложением

В CorelDRAW X3 появились две новые функции, относящиеся к печати с наложением красок объектов документа. Первая из этих функций состоит в управлении режимами печати с наложением для растровых объектов документа, а вторая — в имитации вида на экране объектов, печатаемых с наложением (справедливости ради следует заметить, что вторая функция имеет существенные недостатки).

Общая коррекция растровых изображений

Новая функция тоновой и цветовой коррекции растровых изображений документа была перенесена в данную программу из Corel PHOTO-PAINT X3.

Она реализуется с помощью команды **Convert to Bitmap** (Преобразовать в растр) меню **Bitmaps** (Растровая графика).

Параметры безопасности для PDF-документов






При создании электронного документа файлового формата PDF из исходного документа CorelDRAW X3 вы можете задать для него различные параметры доступа. Для этой цели служит новая вкладка **Security** (Безопасность) диалогового окна **Publish To PDF** (Публикация в формате PDF).

Выделение цветом новых инструментов и команд

В CorelDRAW X3 появилась очень удобная сервисная функция, состоящая в выделении бежевым цветом тех инструментов и команд данной программы, которые отсутствовали или отличались от соответствующих элементов ее заданной старой версии. Эта функция реализуется с помощью пяти новых команд, составляющих подмену **Highlight What's New** (Отметить новые элементы) меню **Help** (Помощь).

Новые рабочие инструменты

Перечислим (в алфавитном порядке) шесть новых рабочих инструментов программы CorelDRAW X3, отсутствующих в ее предыдущей версии:

-  **Banner Shapes** (Формы знамен) — позволяет формировать пять автофигур в виде знамен (данный инструмент заменил старый инструмент **Star Shapes** (Формы звезд));
-  **Complex Star** (Сложная звезда) — используется для формирования фигур полых звезд (в CorelDRAW12 это мог делать инструмент **Polygon**);
-  **Crop** (Обрезка) — выполняет обрезку содержимого текущей страницы документа, удаляя из нее ту часть информации, которая не попадает в регулируемую область кадрирования прямоугольной формы;
-  **Smart Fill** (Умная заливка) — выполняет операцию "умной" заливки, состоящую в равномерной заливке и обводке тех областей документа, которые образованы замкнутыми цепочками векторных контуров;
-  **Star** (Звезда) — предназначен для формирования фигур обычных звезд (в CorelDRAW12 для этой цели использовался инструмент **Polygon** (Многоугольник)).

Новые докеры

Перечислим шесть новых докеров данной программы, указав их назначение:

- ❑ **Bevel** (Скос) — создание эффекта скоса в объектах векторной графики;
- ❑ **Character Formatting** (Форматирование символов) — настройка параметров форматирования символов текста любого типа (данный докер заменил вкладку **Character** (Символ) старого диалогового окна **Format Text** (Форматировать текст), которое в CorelDRAW X3 отсутствует);
- ❑ **Fillet/Scallop/Chamfer** (Выпуклая/Вогнутая/Прямая фаска) — предназначен для формирования фасок (скосов) трех разновидностей: выпуклых, вогнутых и прямых в местах соединения прямых участков векторных контуров;
- ❑ **Hints** (Подсказки) — автоматически выводит на экран справочную информацию об используемом рабочем инструменте;
- ❑ **Paragraph Formatting** (Форматирование абзацев) — настройка параметров форматирования абзацев текста любого типа (данный докер заменил вкладку **Paragraph** (Абзац) старого диалогового окна);
- ❑ **Step and Repeat** (Шаг с повторением) — позволяет создать группу дубликатов выбранного объекта, смещенных друг относительно друга и от исходного объекта на заданные расстояния.

Новые диалоговые окна

Перечислим наиболее важные новые диалоговые окна CorelDRAW X3, указав их назначение:

- ❑ **Bullets** (Маркеры) — настройка параметров оформления маркерами абзацев текста обычного типа. Данное окно открывается одноименной командой меню **Text** (Текст). Оно пришло на смену вкладке **Effects** (Эффекты) старого диалогового окна **Format Text** (Форматировать текст), которое здесь отсутствует;
- ❑ **Column Settings** (Настройки колонок) — настройка параметров колонок для обычного текста. Данное окно открывается командой **Columns** (Колонки) меню **Text**. Оно заменило вкладку **Columns** старого диалогового окна **Format Text**;
- ❑ **Drop Cap** (Буквица) — настройка параметров оформления буквицами абзацев обычного текста. Данное окно открывается одноименной командой меню **Text**. Оно заменило вкладку **Effects** старого диалогового окна **Format Text**;
- ❑ **Image Adjustment Lab** (Средство коррекции изображения) — настройка параметров общей коррекции выбранного растрового изображения. Дан-

ное окно открывается одноименной командой меню **Bitmaps** (Растровая графика);

- ❑ **PowerTrace** (Эффективная трассировка) — настройка параметров трассировки растрового изображения документа. Данное окно открывается шестью командами подменю **Trace Bitmap** (Трассировать растр) меню **Bitmaps**;
- ❑ **Tab Settings** (Настройки табуляторов) — настройка параметров табуляции для текста обычного типа. Данное окно открывается командой **Tab** (Табуляторы) меню **Text**. Оно пришло на смену вкладки **Tab** старого диалогового окна **Format Text**.

Новые команды

Перечислим новые команды CoreIDRAW X3, указав их назначение.

Меню *Edit*

Меню **Edit** (Правка) содержит две новые команды:

- ❑ **Step and Repeat** (Шаг с повторением) — открывает одноименный докер, позволяющий создать группу дубликатов исходного объекта, смещенных друг относительно друга и от исходного объекта на заданные расстояния;
- ❑ **Overprint Bitmap** (Печать растровой графики с наложением) — подключает режим печати с наложением выбранного растрового изображения, расположенного на векторных объектах документа с раскраской стандартными цветами.

Меню *View*

Меню **View** (Вид) включает новую команду **Enhanced with Overprints** (Улучшенный с печатью с наложением), подключающую одноименный режим отображения объектов документа. Этот режим отличается от улучшенного режима (команда **Enhanced**) следующими двумя свойствами: 1) имитирует печать с наложением красок для векторных объектов, раскрашенных стандартными цветами; 2) не отображает на экране перекрестную штриховку для объектов со связями.

Меню *Arrange*

Меню **Arrange** (Расположить) содержит две новые команды, входящие в подменю **Order** (Упорядочить): **To Front Of Page** (Вверх по толщине страницы) и **To Back Of Page** (Вниз по толщине страницы).

Меню *Effects*

Меню **Effects** (Эффекты) включает две новые команды:

- ❑ **Bevel** (Скос) — раскрывает одноименный докер, предназначенный для создания в векторных объектах эффекта скоса;
- ❑ **Create Boundary** (Создать границу) — создает новый векторный объект с текущими параметрами заливки и обводки, который располагается поверх исходных выделенных объектов любых типов, а его форма определяется внешними границами данных объектов.

Меню *Bitmaps*

Меню **Bitmaps** (Растровая графика) содержит следующие новые команды:

- ❑ **Auto Adjust** (Автокоррекция) — выполняет автоматическую общую коррекцию выбранного растрового изображения, в результате которой в нем достигается цветовой и тоновой балансы;
- ❑ **Image Adjustment Lab** (Средство коррекции изображения) — предназначена для общей коррекции растровых изображений документа в ручном режиме;
- ❑ в подменю **Trace Bitmap** (Трассировать растр) семь команд, предназначенных для трассировки растровых изображений документа. К ним относятся: **Quick Trace** (Быстрая трассировка), **Line Art** (Линейная графика), **Logo** (Логотип), **Detailed Logo** (Подробный логотип), **Clipart** (Графический клип), **Low Quality Image** (Изображение низкого качества) и **High Quality Image** (Изображение высокого качества). Первая из этих команд выполняет трассировку без настройки параметров данной операции, а остальные шесть — с настройкой.

Меню *Text*

Меню **Text** (Текст) включает следующие новые команды:

- ❑ **Character Formatting** (Форматирование символов) — раскрывает одноименный докер, предназначенный для форматирования символов текста любого типа;
- ❑ **Paragraph Formatting** (Форматирование абзацев) — раскрывает одноименный докер, используемый для форматирования абзацев текста любого типа;
- ❑ **Tabs** (Табуляторы) — расстановка табуляторов в тексте обычного типа;
- ❑ **Columns** (Колонки) — настройки параметров колонок в обычном тексте;
- ❑ **Bullets** (Маркеры) — оформление маркерами абзацев обычного текста;
- ❑ **Drop Cap** (Буквица) — оформление буквицами абзацев обычного текста;

- ❑ в подменю **Insert Formatting Code** (Вставить код форматирования) 10 команд по расстановке служебных символов в обычном тексте: **Em Space** (Широкий пробел), **En Space** (Узкий пробел), **1/4 Em Space** (Четверть узкого пробела), **Non-breaking Space** (Неразрывный пробел), **Column/Frame Break** (Разрыв колонки/рамки), **Em Dash** (Широкое тире), **En Dash** (Узкое тире), **Non-breaking Hyphen** (Неразрывный дефис), **Optional Hyphen** (Необязательные дефисы) и **Custom Optional Hyphens** (Заказные необязательные дефисы);
- ❑ обновленная команда **Fit Text To Path** (Разместить текст на дорожке) — предназначена для размещения блока обычного или художественного текста вдоль текстовой дорожки, в качестве которой можно использовать любой векторный контур;
- ❑ **Use Hyphenation** (Использовать переносы) — подключает режим автоматической расстановки переносов в выбранном блоке обычного текста;
- ❑ **Hyphenation Settings** (Настройки переносов) — используется для настройки параметров текстовых переносов;
- ❑ **Font List Options** (Параметры списка шрифтов) — раскрывает вкладку **Workspace** ▶ **Text** ▶ **Fonts** (Рабочая область ▶ Текст ▶ Шрифты) диалогового окна **Options** (Параметры) для настройки параметров текстовых и символьных шрифтов.

Меню *Help*

Меню **Help** (Помощь) содержит следующие новые команды:

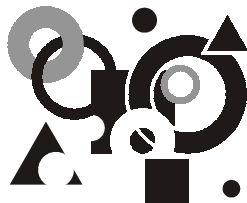
- ❑ **Hints** (Подсказки) — раскрывает одноименный докер, в который выводится справочная информация об используемом рабочем инструменте;
- ❑ **Insights from the Experts** (Уроки мастерства от экспертов) — раскрывает окно Web-обозревателя с загрузкой в него начальной страницы документа, содержащей учебные статьи от ведущих экспертов по графическому пакету CorelDRAW Graphics Suite X3;
- ❑ в подменю **Highlight What's New** (Отметить новые элементы) — пять новых команд:
 - **Since Version 12** (От версии 12), **Since Version 11** (От версии 11), **Since Version 10** (От версии 10), **Since Version 9** (От версии 9) — каждая из этих команд подключает режим выделения бежевым цветом тех инструментов и команд CorelDRAW X3, которые отсутствовали или отличались от соответствующих элементов старой версии данной программы, указанной в названии команды;
 - **No Highlight** (Не отмечать) — отменяет режим выделения измененных элементов программы CorelDRAW X3.

Требования к компьютеру

Сформулируем требования к ресурсам персонального компьютера, обеспечивающие установку программы векторной графики CorelDRAW X3 (всех программ графического пакета CorelDRAW Graphic Suite X3), а также нормальную работу в ней (в них):

- процессор — не ниже Pentium III, 600 МГц;
- оперативная память — 256 Мбайт;
- дисковая память, требуемая для установки:
 - только программы CorelDRAW X3 — 240 Мбайт;
 - всего пакета программ — 285 Мбайт;
- свободная дисковая память — 200 Мбайт;
- монитор — размером не менее 17-ти дюймов с разрешением экрана не ниже 1024×768 точек;
- устройство чтения компакт-дисков;
- операционная система — Windows 2000/XP.

Глава 2



Интерфейс CorelDRAW X3

Программа векторной графики CorelDRAW X3, как и ее предыдущие версии, обладает высокими эксплуатационными качествами за счет совершенства пользовательского интерфейса. Данный интерфейс характеризуется следующим набором качеств:

- удобство и простота эксплуатации;
- привлекательный внешний вид;
- широкие возможности настройки.

В частности, CorelDRAW X3 позволяет работать с несколькими вариантами пользовательского интерфейса, которые отличаются друг от друга командами меню, быстрыми клавишами, панелями инструментов, а также установочными параметрами программы. Тот или иной вариант интерфейса выбирается (создается) в зависимости от решаемых в программе задач или от пристрастий дизайнеров, работающих на компьютере.

Устройство интерфейса

При запуске программы на экране появится управляющая панель **CorelDRAW X3** с набором кнопок и гиперссылок, предназначенных для открытия окна программы в одном из шести режимов (рис. 2.1).

К числу этих кнопок и гиперссылок относятся:

- кнопка **New** (Новый), используемая для формирования нового графического документа;
- список гиперссылок с названиями пяти документов, открывавшихся последними, который позволяет открыть один из этих документов (этот список расположен над надписью **Recently Used** (Последние использованные));

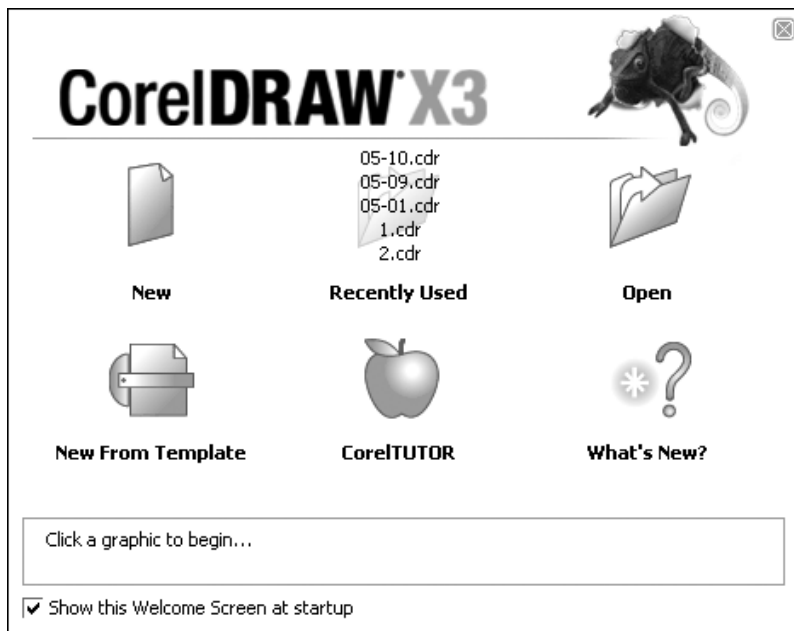


Рис. 2.1. Панель CorelDRAW X3

- ❑ кнопка **Open** (Открыть), используемая для открытия любого документа, хранящегося в файле на диске;
- ❑ кнопка **New From Template** (Новый из шаблона), с помощью которой открывается одноименное диалоговое окно с целью выбора одного из библиотечных шаблонов программы, на основе которого будет создан новый документ;
- ❑ кнопка **CorelTUTOR** (Учебник CorelTUTOR), используемая для создания нового документа и последующего открытия окна Web-обозревателя, в который загружается электронный учебник программы CorelDRAW X3;
- ❑ кнопка **What's New?** (Что нового?), предназначенная для вывода на экран раздела справочной системы CorelDRAW X3, содержащего сведения о новых возможностях этой программы.

Если перед щелчком на выбранной кнопке или гиперссылке снять флажок **Show this Welcome Screen at startup** (При запуске показать эту панель с приглашением), то при следующих запусках программы будет применяться установленный вами режим без вывода данной панели на экран.

Пользовательский интерфейс программы CorelDRAW X3 является современным интерфейсом плоского типа, который характеризуется тем, что объемный вид кнопки инструмента появляется лишь при ее выборе указателем.

Благодаря этому ускоряется поиск нужных инструментов в программе и снижается вероятность их ошибочного выбора.

На рис. 2.2 изображено окно программы при открытии в нем нового документа.

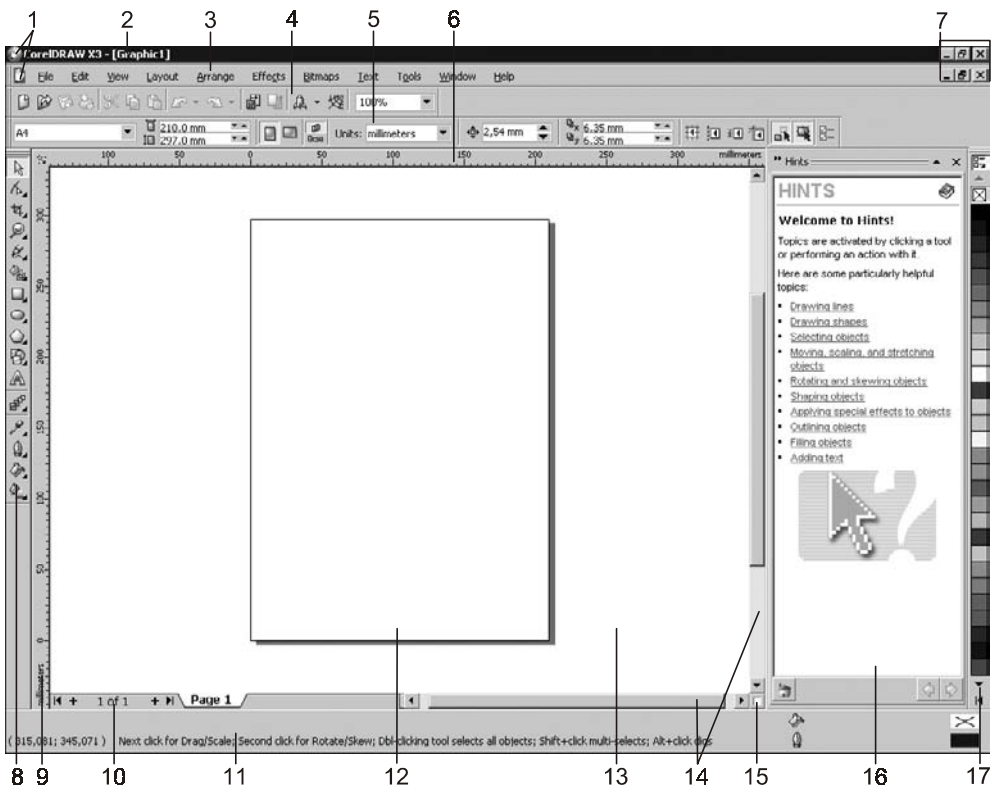


Рис. 2.2. Окно программы CorelDRAW X3.

Здесь: 1 — системные меню; 2 — заголовок программы; 3 — строка меню; 4 — стандартная панель; 5 — панель свойств; 6 — горизонтальная линейка; 7 — системные кнопки; 8 — блок инструментов; 9 — вертикальная линейка; 10 — навигатор страниц; 11 — строка состояния; X3 — страница документа; 13 — компоновочная зона; 14 — полосы прокрутки; 15 — навигатор документа; 16 — докер; 17 — цветовая палитра

Поскольку CorelDRAW X3 работает в операционной среде Windows, интерфейс программы содержит стандартный набор элементов, известных каждому пользователю:

- системные кнопки программы и документа **Свернуть**, **Восстановить/Развернуть** и **Закреть**;

- системные меню программы и документа;
- строка заголовка программы;
- строка заголовка документа (при неполном его открытии).

Рассмотрим другие составные части интерфейса программы, которые изображены на рис. 2.2.

- *Строка меню* (menu bar) находится под заголовком программы. Представляет собой панель, где указаны названия списков команд основного меню программы, сгруппированные по функциональному признаку. Чтобы открыть определенный список, нужно щелкнуть на соответствующем названии. (См. разд. "Меню команд" настоящей главы.)
- *Стандартная панель* (standard bar) размещена под строкой меню. Постоянно присутствует на экране и включает инструменты, позволяющие выполнять наиболее распространенные операции по работе с документами (создание, открытие, сохранение, печать и др.). Размещение инструментов на панели и их состав фиксированы, благодаря чему ими легко оперировать. (См. разд. "Панели инструментов" данной главы.)
- *Панель свойств* (property bar) расположена под стандартной панелью. Данная панель постоянно присутствует на экране и содержит элементы управления и индикации, которые используются для настройки параметров активного рабочего инструмента. Обладает свойством трансформации, т. е. ее состав и вид изменяются в зависимости от применяемого рабочего инструмента и выполняемой операции. (См. разд. "Панели инструментов" настоящей главы.)
- *Блок инструментов* (toolbox) находится слева на экране. Этот блок представляет собой вертикальную панель с кнопками управления, которые называются рабочими инструментами и применяются для выполнения различных операций с объектами документа. В каждой ячейке блока могут размещаться один или несколько инструментов. Если инструментов несколько, то в правом нижнем углу ячейки указывается черная треугольная метка. При щелчке на ней открывается дополнительная панель с инструментами, которые относятся к данной ячейке блока. (См. разд. "Блок инструментов" данной главы.)
- *Строка состояния* (status bar) размещается вдоль нижнего края окна программы. Позволяет отобразить текущую информацию о применяемом инструменте и выполняемой операции, а также цвет или узор заливки и цвет обводки выбранного объекта. (См. разд. "Строка состояния" настоящей главы.)
- *Докеры* обычно принимают стационарную форму и размещаются на экране справа (могут быть также представлены в плавающей форме). Используются для работы с системными средствами программы и различной вспомогательной информацией, необходимой при обработке до-

кументов. Если в программу загружено несколько докеров, они либо размещаются на отдельных панелях, либо представляются в виде нескольких вкладок одной панели с открытием одной из них (переход на новую вкладку выполняется с помощью щелчка на ее ярлычке). (См. разд. "Докеры" настоящей главы.)

- *Цветовая палитра* располагается на экране справа. Она представляет собой набор цветовых образцов, позволяющих раскрашивать объекты документа. В программе можно одновременно работать с несколькими цветовыми палитрами, находящимися в открытом состоянии. (См. разд. "Цветовые палитры" данной главы.)
- *Рабочая область* программы находится между блоком инструментов (слева), панелью свойств (вверху), стационарными докерами или цветовой палитрой (справа) и строкой состояния (внизу). В данной области находятся одно или несколько рабочих окон с открытыми документами. Обычно работа в программе выполняется с одним документом, который открывается на экране полностью (см. рис. 2.2). Однако возможна одновременная обработка и нескольких открытых документов, находящихся в рабочей области.
- *Рабочее окно* документа предназначено для размещения в нем открытого документа, а также для управления его перемещением и отображением на экране. В данном окне представлен такой стандартный набор элементов:
 - в верхней части — заголовок окна при его неполном открытии, содержащий следующие элементы (в порядке слева направо): системное меню, название документа и системные кнопки управления;
 - в центральной части — область обработки, где отображается содержимое документа и производится его обработка;
 - в нижней части (в порядке слева направо): навигатор страниц, горизонтальная полоса прокрутки, навигатор документа;
 - справа — вертикальная полоса прокрутки.
- *Рабочая область документа* отображается в видимой области рабочего окна документа. Состоит из двух частей: открытой страницы (двух открытых страниц) макета документа и периферийной области, которая называется *компоновочной зоной*. Края страницы отображаются на экране сплошной линией с тенью.
- *Компоновочная зона* предназначена для формирования, обработки и временного хранения объектов документа, которые можно в дальнейшем разместить на ее страницах и вывести на печать. Если некоторый объект находится в компоновочной зоне, то при переходе от одной страницы документа к другой его положение не меняется. Та максимально возможная область открытого документа, которая может отображаться в рабочем окне, называется *монтажным столом*.

Примечание

В программе допускается работа с многостраничными документами. В таком документе страницы могут отличаться своими размерами и ориентацией.

- *Навигатор страниц* является составной частью рабочего окна документа. Он представлен в виде набора элементов управления (кнопок управления, ярлычков страниц и контекстных меню для этих ярлычков), с помощью которых можно производить различные операции по манипуляции страницами активного документа. (См. разд. "Манипуляция страницами документа" гл. 7.)
- *Навигатор документа* представлен в виде небольшого белого значка квадратной формы, который находится в правом нижнем углу рабочего окна документа (в месте стыка двух полос прокрутки). Позволяет регулировать область документа, отображаемую в его рабочем окне, в том случае, если открытые страницы отображаются не полностью. Для работы с навигатором документа следует поместить указатель в его внутреннюю область и нажать кнопку мыши. При этом откроется рабочее окно навигатора с миниатюрой изображения открытых страниц, в котором регулируется область отображения документа. Это происходит путем перемещения рамки, очерчивающей данную область (рис. 2.3). Чтобы завершить работу с навигатором, достаточно отпустить кнопку мыши.

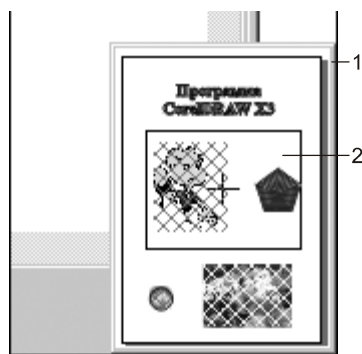


Рис. 2.3. Навигатор документа в процессе работы.
Здесь: 1 — рабочее окно навигатора документа;
2 — область отображения документа в рабочем окне

Интерфейс CoreDRAW X3 содержит также диалоговые окна, дополнительные панели инструментов и справочную систему программы. Диалоговые окна предназначены для настройки параметров команд и рабочих инструментов, а также установочных параметров программы (см. разд. "Диалоговые окна" данной главы). С помощью панелей инструментов выполняются различные операции, которые относятся к определенным режимам работы

программы (см. разд. "Панели инструментов" настоящей главы). Справочная система предоставляет пользователю необходимую помощь при работе с программой, а также позволяет изучить ее самостоятельно (см. разд. "Справочная система" данной главы).

Ниже подробно рассматриваются наиболее важные элементы интерфейса программы.

Строка состояния

Строка состояния CorelDRAW X3 находится на панели **Status Bar** (Строка состояния), обычно располагаемой внизу окна программы. Она может включать один или два ряда справочной информации.



Рис. 2.4. Вариант строки состояния CorelDRAW X3 с двумя рядами информации

По умолчанию отображаются два ряда, которые содержат такие сведения (рис. 2.4):

вверху:

- слева и в центральной части — информацию о выделенных объектах документа;
- справа — прямоугольный образец заливки, слева от которого указывается тип заливки или ее цвет; при двойном щелчке на этом образце открывается диалоговое окно с параметрами заливки используемого типа;

внизу:

- слева — текущие координаты указателя;
- в центре — перечень действий, которые можно выполнить с помощью выбранного рабочего инструмента;
- справа — прямоугольный образец обводки, слева от которого указываются цвет и толщина обводки; при двойном щелчке на этом образце открывается диалоговое окно **Outline Pen** (Контурное перо) с параметрами обводки.

В строке состояния может также отображаться и другая служебная информация, не упомянутая выше. Здесь, в частности, вы можете указать текущие состояния управляющих клавиш <Caps Lock>, <Num Lock> и <Scroll Lock>. Перечень сведений, выводимых в строке состояния, а также место их размещения задаются в режиме настройки ее параметров (см. разд. "Параметры интерфейса" гл. 8).

Некоторые операции по настройке параметров строки состояния производятся с помощью ее контекстного меню. Для открытия контекстного меню строки состояния выполните следующие действия:

1. Установите указатель в любое место строки состояния, щелкните правой кнопкой мыши и в открывшемся общем контекстном меню панелей инструментов выберите пункт **Customize** (Настроить).
2. Выберите пункт **Status Bar**.

В результате откроется вложенное меню команд строки состояния, содержащее 16 команд, среди которых чаще всего используются следующие команды:

- Reset to Default** (Восстановить строку состояния) — задание исходных параметров строки состояния, применяемых в программе по умолчанию;
- в подменю **Size** (Размер):
 - **One Line** (Один ряд) — отображение верхнего ряда строки;
 - **Two Lines** (Два ряда) — отображение двух рядов строки;
- в подменю **Position** (Положение):
 - **Top** (Вверху) — размещение строки состояния вверху экрана (под строкой меню);
 - **Bottom** (Внизу) — расположение строки внизу экрана;
- Properties** (Свойства) — открытие диалогового окна **Options** (Параметры) с целью настройки параметров строки состояния.

Управление выводом на экран строки состояния производится командой **Status Bar**, имеющей два местоположения:

- подменю **Toolbars** (Панели инструментов) основного меню **Window** (Окно);
- контекстное меню любой открытой панели, раскрываемое щелчком правой кнопкой мыши в свободном месте этой панели.

Галочка в названии этой команды является признаком наличия строки состояния на экране.

Меню команд

Программа CorelDRAW X3 содержит различные команды, которые для удобства использования сгруппированы определенным образом в виде раскрывающихся списков (в том числе и вложенных). Эти списки называются *меню команд*. В зависимости от месторасположения этих меню и того, как в них выполняется группировка команд, различают основные и контекстные (вспомогательные) меню.

Основное меню программы содержит наиболее важные команды, сгруппированные по своему функциональному назначению в одиннадцати списках.

Такие списки расположены в свернутом состоянии в виде строки меню, которая находится под заголовком программы (см. рис. 2.2). (Команды основного меню программы CorelDRAW X3 описаны в гл. 9.)

Контекстное меню включает группу команд, которые связаны с определенным элементом интерфейса или обрабатываемым объектом и размещены в непосредственной близости от него. Данное меню открывается одним из двух способов (в зависимости от его принадлежности):

- щелчком правой кнопки мыши при установке указателя на соответствующем элементе интерфейса программы, обрабатываемом объекте или в свободной области документа;
- щелчком левой кнопки мыши на кнопке открытия меню активного докера (с меткой черного треугольника), находящейся в правом верхнем углу докера.

Как правило, контекстное меню содержит все команды, относящиеся к данному элементу или объекту. Это позволяет значительно повысить эффективность обработки документа, так как не требует времени на поиск нужных команд в основном меню программы. Кроме того, во многих контекстных меню можно работать с командами, которых вообще нет в основном меню.

Рассмотрим функции различных надписей и меток, которые могут встречаться в названиях пунктов основного и контекстных меню программы:

- значок в виде черного треугольника в конце пункта указывает на наличие подменю команд. При установке на нем указателя открывается дополнительный список команд (он также может быть вложенным);
- символ многоточия в конце названия пункта указывает, что при выполнении данной команды будет возникать некоторая задержка, связанная с настройкой параметров команды (в открывшемся диалоговом окне или докере) или с манипуляцией мышью;
- указание группы клавиш (со знаком "+" между ними) или клавиши в конце пункта означает, что данная команда выполняется путем совместного нажатия этих клавиш, которые в данном случае называются *быстрыми*;
- подчеркивание символа в названии пункта меню указывает на то, что при нажатии соответствующей клавиши, которую называют *горячей*, будет выбран данный пункт меню и команда выполнится;

Примечание

В отличие от быстрых клавиш, горячие клавиши действуют только при открытии соответствующего списка команд основного меню программы. Для выполнения необходимой команды с помощью горячих клавиш следует предварительно нажать клавишу <Alt>. Горячие клавиши позволяют не только выполнять команды меню, но и задавать состояние дискретных параметров в диалоговых окнах CorelDRAW X3 (клавиша <Alt> там также используется).

- серый цвет с белым отливом, применяемый для отображения пункта меню, указывает на то, что данная команда в настоящий момент недоступна для использования;
- метка-галочка слева от названия команды активизирует режим, определяемый названием данной команды. Например, галочка в пункте **Guidelines** (Направляющие) меню **View** (Вид) устанавливает режим отображения направляющих, при отсутствии галочки указанный режим будет отключен.

В программе CorelDRAW X3 предусмотрен режим настройки команд основного и контекстных меню. С его помощью вы сможете не только изменить состав команд любого имеющегося меню, но и указать для этих команд новые быстрые и горячие клавиши (см. разд. "Параметры интерфейса" гл. 8).

Блок инструментов

Блок инструментов программы CorelDRAW X3 представляет собой набор кнопок управления, которые сгруппированы в одном месте (на одной основной и нескольких дополнительных панелях) и позволяют выполнять наиболее важные операции по формированию и обработке объектов документа. Такие кнопки называются *рабочими инструментами* (или просто *инструментами*), их общее количество в данной программе составляет 49 (в CorelDRAW 12 их было 45).

Примечание

CorelDRAW X3 содержит много других инструментов, находящихся на специально предназначенных для них панелях, которые называются *панелями инструментов*. В отличие от рабочих инструментов они выполняют более узкие функции.

На рис. 2.5 изображены все рабочие инструменты, входящие в состав блока инструментов CorelDRAW X3. Здесь основная панель блока находится по середине, а дополнительные — слева и справа от нее.

Основная панель блока инструментов постоянно присутствует на экране (если, конечно, установлен режим отображения блока), а дополнительные панели открываются только при переносе из них инструментов на основную панель. Такой перенос необходим потому, что для работы в программе можно применять лишь четырнадцать инструментов, находящихся на основной панели.

В том случае, если в некоторой ячейке данной панели расположено несколько инструментов (фактически они размещаются на соответствующей дополнительной панели), то в ее правом нижнем углу находится небольшая

черная метка. Если установить указатель на такой метке и выполнить щелчок кнопкой мыши или установить указатель в любом месте ячейки, нажать на кнопку мыши и удерживать ее в нажатом состоянии некоторое время, то на экране отобразится дополнительная панель с инструментами, которые относятся к данной ячейке. Чтобы перенести выбранный инструмент на основную панель, требуется поместить на нем указатель и щелкнуть кнопкой мыши. В результате указанный инструмент займет место в ячейке основной панели блока инструментов, и его кнопка будет находиться в активном состоянии, при этом дополнительная панель закроется.

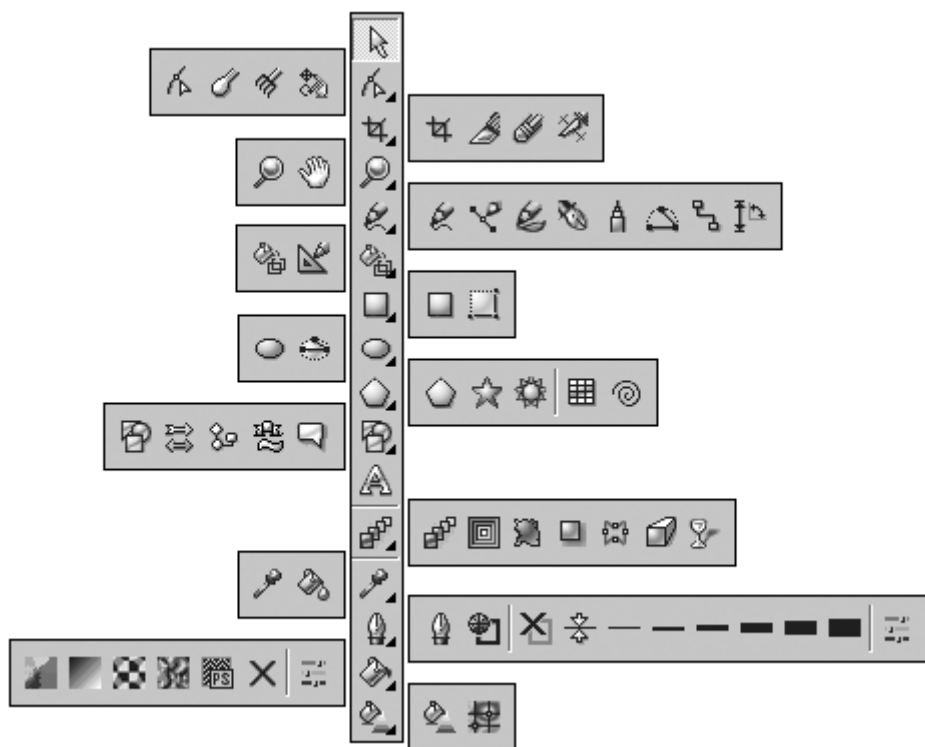


Рис. 2.5. Блок инструментов программы


При работе с дополнительными панелями блока инструментов в CorelDRAW X3 следует учитывать и такую особенность: в том случае, если какая-либо из этих панелей уже открыта, и при этом указатель перемещается из текущей ячейки основной панели блока в другую ячейку, имеющую черную метку, то открывается дополнительная панель, которая относится к данной ячейке, а предыдущая панель закрывается.

Управление выводом на экран блока инструментов производится командой **Toolbox** (Блок инструментов), имеющей два местоположения:

- подменю **Toolbars** (Панели инструментов) основного меню **Window** (Окно);
- контекстное меню любой открытой панели, раскрываемое щелчком правой кнопкой мыши в свободном месте этой панели.


Галочка в названии этой команды является признаком наличия блока инструментов на экране.

Рассмотрим рабочие инструменты CorelDRAW X3 в порядке их размещения в блоке инструментов программы (с отсчетом сверху вниз для основной панели блока и слева направо для дополнительных панелей), указав при этом изображения кнопок инструментов и быстрые клавиши.

 Рабочий инструмент **Pick** (Выбор) находится в первой ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. Этот инструмент предназначен для выполнения следующих четырех операций:

- выделение одного или нескольких объектов;
- перемещение по области документа выбранного объекта с возможным его копированием;
- трансформация объекта (масштабирование, поворот и наклон);
- выделение составной части группового объекта.

Для выделения группы объектов следует выполнить на них последовательные щелчки (при нажатой клавише <Shift>) или создать (при нажатой кнопке мыши) прямоугольную выделяющую область, полностью охватывающую эти объекты. Перемещение объекта производится при нажатой левой кнопке мыши (если перед отпусканием данной кнопки щелкнуть правой кнопкой мыши, то этот объект будет скопирован). Трансформация объекта выполняется с помощью выделяющих маркеров. Для выделения некоторой части группового объекта следует нажать клавишу <Ctrl> и щелкнуть на данной части объекта.

 Рабочий инструмент **Shape** (Форма) расположен во второй ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша — <F10>. Инструмент выполняет три функции:

- обработка векторных контуров Безье с помощью узелков и контрольных точек (чтобы обработать этим инструментом контур стандартной геометрической фигуры, его необходимо предварительно преобразовать в кривую Безье командой **Arrange ▶ Convert To Curves** (Расположить ▶ Преобразовать в кривые));
- выделение в блоке текста любых текстовых символов для их форматирования;