

**Михаил Бурлаков**

# **CorelDRAW** **X4**

Санкт-Петербург

«БХВ-Петербург»

2014

УДК 681.3.06  
ББК 32.973.26-018.2  
Б91

**Бурлаков М. В.**

Б91 CorelDRAW X4. — СПб.: БХВ-Петербург, 2014. — 784 с.: ил. —  
(В подлиннике)

ISBN 978-5-94157-930-3

Рассматриваются новые возможности программы CorelDRAW X4, такие как сохранение результата выполнения операции слияния информации, трассировка чертежей и штриховых рисунков, работа со слоями страниц документа, а также с текстовыми таблицами. 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, 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>
Редактор	<i>Игорь Цырульников</i>
Компьютерная верстка	<i>Натальи Караваевой</i>
Корректор	<i>Виктория Пиотровская</i>
Оформление обложки	<i>Елены Беляевой</i>
Зав. производством	<i>Николай Тверских</i>

Формат 70×100<sup>1</sup>/<sub>16</sub>. Усл. печ. л. 63,21. Доп. тираж 36 экз.  
"БХВ-Петербург", 191036, Санкт-Петербург, Гончарная ул., 20.

Отпечатано в цифровой типографии "Галерея печати "ИПК НП-Принт"  
190005, Санкт-Петербург, Измайловский пр., 29.

ISBN 978-5-94157-930-3

© Бурлаков М. В., 2008, 2014  
© Оформление, издательство "БХВ-Петербург", 2008, 2014

# Оглавление

<b>Введение</b> .....	<b>1</b>
Структура книги .....	2
Порядок работы .....	3
Принятые соглашения .....	4
<b>Глава 1. Знакомство с CorelDRAW X4</b> .....	<b>5</b>
Назначение .....	5
Достоинства .....	6
Широкая функциональность .....	6
Высокие эксплуатационные качества.....	6
Современные технические решения .....	7
Высокое качество цветопередачи .....	7
Высокий уровень сервиса .....	8
Формирование электронных версий документа.....	8
Недостатки .....	9
Недоработки программы.....	9
Сравнительные недостатки программы .....	11
Отличия от CorelDRAW X3 .....	11
Новые функции.....	11
Сохранение результата выполнения операции слияния информации .....	11
Выравнивание наклонного растрового изображения .....	12
Трассировка чертежей и штриховых рисунков.....	12
Работа со слоями страниц документа .....	12
Удобство регулировки положения в тексте объекта с оборкой .....	12
Работа с текстовыми таблицами .....	13
Публикация в Web разрабатываемых документов .....	13
Новые средства .....	13
Новые файловые форматы.....	13
Новые команды.....	14
Требования к компьютеру .....	17

<b>Глава 2. Интерфейс CorelDRAW X4.....</b>	<b>19</b>
Устройство интерфейса .....	19
Строка состояния .....	25
Меню команд.....	27
Блок инструментов.....	28
Интерактивные инструменты .....	39
Настройка параметров инструментов.....	40
Панели инструментов .....	40
Стандартная панель .....	41
Панель свойств.....	44
Дополнительные панели .....	45
Панель <i>Text</i> .....	46
Панель <i>Zoom</i> .....	47
Панель <i>Internet</i> .....	48
Панель <i>Print Merge</i> .....	50
Панель <i>Transform</i> .....	51
Панель <i>Macros</i> .....	52
Цветовые палитры.....	53
Выбор образца цвета по умолчанию.....	57
Раскраска объекта образцом цвета .....	58
Первый способ.....	58
Второй способ .....	58
Раскраска объекта цветовыми оттенками .....	59
Первый способ.....	59
Второй способ .....	59
Докеры.....	59
Диалоговые окна .....	62
Окно коррекции и эффектов.....	63
Справочная система .....	65
<b>Глава 3. Технологические возможности CorelDRAW X4.....</b>	<b>69</b>
Слои .....	69
Виды .....	76
Стили .....	79
Текстовые и графические стили.....	80
Создание нового стиля .....	83
Коррекция стиля (первый способ).....	84
Коррекция стиля (второй способ) .....	84
Применение стиля (первый способ).....	84
Применение стиля (второй способ).....	85

Цветовые стили.....	85
Создание нового цветового стиля .....	88
Формирование одного цвета-потомка.....	89
Формирование набора цветов-потомков .....	89
Коррекция элемента цветового стиля .....	90
Применение цветового стиля.....	90
Связи.....	91
Символы.....	94
Механизм OLE.....	99
Создание нового объекта OLE .....	102
Вставка в документ объекта OLE, целиком хранящегося в файле .....	102
Вставка в документ части другого документа как объекта OLE .....	102
Обработка объекта OLE.....	103
Интерактивность .....	104
Цветовые форматы.....	107
Форматы цветовых моделей.....	108
Форматы систем соответствия цветов.....	109
Табличные форматы.....	110
Дуплексный формат .....	111
Цветodelение.....	111
Печать с наложением и цветовые ловушки.....	113
Задание печати с наложением .....	114
Отображение объектов с печатью с наложением.....	114
Формирование цветовых ловушек.....	117
Цветовое управление .....	117
События.....	122
Макрокоманды и сценарии .....	124
Макрокоманды.....	124
Сценарии .....	127
Файловые форматы.....	129
Векторные форматы .....	129
Растровые форматы.....	136
Текстовые форматы.....	140
Прочие форматы.....	142
<b>Глава 4. Обработка векторных объектов.....</b>	<b>143</b>
Рисование линий .....	145
Рисование обычных линий .....	146
Инструмент <i>Freehand</i> .....	146
Инструмент <i>Polyline</i> .....	149
Инструмент <i>Bezier</i> .....	150

Инструмент <i>Pen</i> .....	153
Инструмент <i>3 Point Curve</i> .....	155
Рисование фигурных линий.....	156
Инструмент <i>Artistic Media</i> ▶ <i>Preset</i> .....	156
Инструмент <i>Artistic Media</i> ▶ <i>Calligraphic</i> .....	159
Инструмент <i>Artistic Media</i> ▶ <i>Pressure</i> .....	162
Рисование размерных линий и сносок.....	163
Инструмент <i>Dimension</i> .....	163
Рисование соединительных линий.....	167
Инструмент <i>Interactive Connector</i> ▶ <i>Angled connector</i> .....	167
Инструмент <i>Interactive Connector</i> ▶ <i>Straight connector</i> .....	170
Формирование фигур.....	172
Инструмент <i>Rectangle</i> .....	173
Инструмент <i>3 Point Rectangle</i> .....	177
Инструмент <i>Ellipse</i> .....	178
Инструмент <i>3 Point Ellipse</i> .....	181
Инструмент <i>Polygon</i> .....	182
Инструмент <i>Star</i> .....	185
Инструмент <i>Complex Star</i> .....	185
Инструмент <i>Spiral</i> .....	186
Инструмент <i>Graph Paper</i> .....	188
Инструмент <i>Smart Drawing</i> .....	190
Инструменты создания автофигур.....	191
Обработка линий и фигур.....	193
Инструмент <i>Shape</i> .....	194
Докер <i>Fillet/Scallop/Chamfer</i> .....	198
Инструмент <i>Knife</i> .....	200
Инструмент <i>Eraser</i> .....	202
Инструмент <i>Smudge Brush</i> .....	203
Инструмент <i>Roughen Brush</i> .....	206
Инструмент <i>Virtual Segment Delete</i> .....	208
Наложение и распыление изображений.....	209
Наложение изображения.....	209
Распыление изображений .....	212
Заливка .....	217
Равномерная заливка .....	217
Цветовая палитра .....	217
Инструмент <i>Fill</i> .....	218
Инструмент <i>Interactive Fill</i> .....	221
Докер <i>Color</i> .....	223
Докер <i>Color Styles</i> .....	225

Градиентная заливка .....	225
Инструмент <i>Interactive Fill</i> .....	225
Инструмент <i>Fill</i> .....	228
Заливка шаблоном .....	231
Инструмент <i>Interactive Fill</i> .....	231
Инструмент <i>Fill</i> .....	233
Заливка текстурой.....	235
Инструмент <i>Interactive Fill</i> .....	235
Инструмент <i>Fill</i> .....	238
Заливка узором PostScript .....	239
Инструмент <i>Interactive Fill</i> .....	239
Инструмент <i>Fill</i> .....	241
Заливка по сетке .....	242
Обводка .....	245
Выбор толщины линии обводки .....	247
Выбор стиля оформления линии обводки и ее наконечников .....	247
Выбор цвета линии обводки .....	248
Выбор произвольных параметров обводки.....	249
Операция "умной" заливки.....	250
Коррекция и цветовая обработка.....	252
Регулировка прозрачности .....	253
Равномерная регулировка прозрачности.....	256
Градиентная регулировка прозрачности .....	258
Регулировка прозрачности шаблоном .....	261
Регулировка прозрачности текстурой .....	263
Объединение объектов .....	266
Операция комбинирования.....	266
Операция слияния.....	266
Операция обрезки.....	267
Операция пересечения .....	267
Операция упрощения .....	268
Операция "передний минус задний" .....	268
Операция "задний минус передний" .....	269
Трансформация объектов .....	270
Инструмент <i>Pick</i> .....	271
Инструмент <i>Free Transform</i> .....	271
Докер <i>Transformation</i> .....	274
Создание эффектов .....	275
Скос.....	276
Переход.....	278
Контур.....	282

Искажение .....	285
Оболочка.....	288
Выдавливание .....	292
Тень .....	296
Линза .....	299
Перспектива .....	301
PowerClip .....	302
Создание образцов и шаблонов .....	304
Контурные образцы .....	304
Обработка стиля оформления линии .....	304
Обработка наконечника стрелки .....	305
Создание наконечника стрелки из объекта документа .....	305
Создание нового текстового символа .....	306
Шаблоны для заливки .....	306
Образцы изображений.....	307
Создание образца изображения для наложения.....	307
Создание набора образцов изображений для распыления.....	308
<b>Глава 5. Обработка растровых изображений .....</b>	<b>309</b>
Общие операции.....	312
Трансформация .....	312
Масштабирование изображения, находящегося в документе .....	313
Масштабирование импортируемого изображения .....	315
Поворот изображения .....	315
Наклон изображения.....	316
Зеркальный разворот изображения .....	317
Изменение размеров и разрешения.....	317
Увеличение размеров подложки .....	319
Работа с обтравочными контурами.....	320
Разрезка изображения на части .....	324
Обрезка изображения .....	325
Выравнивание наклонного изображения .....	326
Изменение связей.....	329
Применение цветового профиля .....	330
Обработка внешней программой .....	330
Операция растривания .....	331
Операция трассировки .....	333
Преобразование цветовых форматов .....	338
Команда <i>Black and White (1-bit)</i> .....	339
Команда <i>Duotone (8-bit)</i> .....	340
Команда <i>Paletted (8-bit)</i> .....	342



Другие команды.....	344
<i>Grayscale (8-bit)</i> .....	344
<i>RGB Color (24-bit)</i> .....	344
<i>Lab Color (24-bit)</i> .....	344
<i>CMYK Color (32-bit)</i> .....	345
Регулировка прозрачности.....	345
Регулировка прозрачности докером <i>Bitmap Color Mask</i> .....	345
Коррекция изображений.....	347
Тоновая коррекция.....	347
Команда <i>Contrast Enhancement</i> .....	348
Команда <i>Local Equalization</i> .....	351
Команда <i>Tone Curve</i> .....	352
Команда <i>Brightness/Contrast/Intensity</i> .....	354
Команда <i>Gamma</i> .....	355
Цветовая коррекция.....	355
Команда <i>Sample/Target Balance</i> .....	356
Команда <i>Color Balance</i> .....	358
Команда <i>Hue/Saturation/Lightness</i> .....	359
Команда <i>Selective Color</i> .....	360
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> .....	365
Команда <i>Image Adjustment Lab</i> .....	365
Создание эффектов.....	367
Подменю <i>Transform</i> .....	369
Команда <i>DeInterlace</i> .....	369
Команда <i>Invert</i> .....	370
Команда <i>Posterize</i> .....	371
Подменю <i>Correction</i> .....	372
Команда <i>Dust and Scratch</i> .....	372
Подменю <i>3D Effects</i> .....	373
Команда <i>3D Rotate</i> .....	373
Команда <i>Cylinder</i> .....	374
Команда <i>Emboss</i> .....	376
Команда <i>Page Curl</i> .....	377
Команда <i>Perspective</i> .....	379
Команда <i>Pinch/Punch</i> .....	380
Команда <i>Sphere</i> .....	382

Подменю <i>Art Strokes</i> .....	383
Команда <i>Charcoal</i> .....	384
Команда <i>Conte Crayon</i> .....	385
Команда <i>Crayon</i> .....	386
Команда <i>Cubist</i> .....	387
Команда <i>Impressionist</i> .....	389
Команда <i>Palette Knife</i> .....	390
Команда <i>Pastels</i> .....	392
Команда <i>Pen &amp; Ink</i> .....	393
Команда <i>Pointillist</i> .....	395
Команда <i>Scraperboard</i> .....	396
Команда <i>Sketch Pad</i> .....	397
Команда <i>Watercolor</i> .....	399
Команда <i>Water Marker</i> .....	400
Команда <i>Wave Paper</i> .....	401
Подменю <i>Blur</i> .....	403
Команда <i>Directional Smooth</i> .....	403
Команда <i>Gaussian Blur</i> .....	403
Команда <i>Jaggy Despeckle</i> .....	404
Команда <i>Low Pass</i> .....	405
Команда <i>Motion Blur</i> .....	405
Команда <i>Radial Blur</i> .....	407
Команда <i>Smooth</i> .....	408
Команда <i>Soften</i> .....	409
Команда <i>Zoom</i> .....	409
Подменю <i>Camera</i> .....	411
Команда <i>Diffuse</i> .....	411
Подменю <i>Color Transform</i> .....	411
Команда <i>Bit Planes</i> .....	411
Команда <i>Halftone</i> .....	413
Команда <i>Psychedelic</i> .....	414
Команда <i>Solarize</i> .....	415
Подменю <i>Contour</i> .....	417
Команда <i>Edge Detect</i> .....	417
Команда <i>Find Edges</i> .....	418
Команда <i>Trace Contour</i> .....	419
Подменю <i>Creative</i> .....	421
Команда <i>Crafts</i> .....	421
Команда <i>Crystalize</i> .....	422
Команда <i>Fabric</i> .....	424
Команда <i>Frame</i> .....	425

Команда <i>Glass Block</i> .....	427
Команда <i>Kid's Play</i> .....	429
Команда <i>Mosaic</i> .....	430
Команда <i>Particles</i> .....	431
Команда <i>Scatter</i> .....	433
Команда <i>Smoked Glass</i> .....	434
Команда <i>Stained Glass</i> .....	436
Команда <i>Vignette</i> .....	437
Команда <i>Vortex</i> .....	438
Команда <i>Weather</i> .....	440
Подменю <i>Distort</i> .....	441
Команда <i>Blocks</i> .....	442
Команда <i>Displace</i> .....	443
Команда <i>Offset</i> .....	445
Команда <i>Pixelate</i> .....	447
Команда <i>Ripple</i> .....	448
Команда <i>Swirl</i> .....	450
Команда <i>Tile</i> .....	452
Команда <i>Wet Paint</i> .....	453
Команда <i>Whirlpool</i> .....	455
Команда <i>Wind</i> .....	456
Подменю <i>Noise</i> .....	458
Команда <i>Add Noise</i> .....	458
Команда <i>Maximum</i> .....	459
Команда <i>Median</i> .....	460
Команда <i>Minimum</i> .....	461
Команда <i>Remove Moire</i> .....	462
Команда <i>Remove Noise</i> .....	462
Подменю <i>Sharpen</i> .....	463
Команда <i>Adaptive Unsharp</i> .....	463
Команда <i>Directional Sharpen</i> .....	464
Команда <i>High Pass</i> .....	464
Команда <i>Sharpen</i> .....	465
Команда <i>Unsharp Mask</i> .....	466
Подменю <i>Plug-Ins</i> .....	467
Команда <i>Embed Watermark</i> .....	467
Команда <i>Read Watermark</i> .....	468
<b>Глава 6. Обработка текста .....</b>	<b>469</b>
Типы текста .....	471
Преобразование типов текста .....	473

Типы шрифтов .....	474
Ввод текста .....	475
Ввод обычного текста .....	475
Ввод обычного текста в новую рамку документа .....	476
Ввод обычного текста в новую рамку объекта .....	477
Ввод обычного текста на новую разомкнутую дорожку .....	478
Ввод обычного текста на новую замкнутую дорожку .....	479
Ввод обычного текста в существующую рамку или на дорожку .....	480
Импорт обычного текста в новые рамки документа .....	480
Импорт обычного текста в произвольные области документа .....	483
Импорт обычного текста в существующий текстовый блок .....	483
Перенос обычного текста из одной области документа в другую .....	484
Изменение размещения обычного текста .....	485
Ввод художественного текста .....	486
Ввод художественного текста в тело документа .....	486
Ввод художественного текста на новую дорожку (первый способ) .....	488
Ввод художественного текста на новую дорожку (второй способ) .....	489
Ввод художественного текста в существующий текстовый блок .....	489
Импорт художественного текста в тело документа или на новую дорожку .....	490
Импорт художественного текста в существующий текстовый блок .....	491
Перенос художественного текста из одной области документа в другую .....	491
Изменение размещения художественного текста .....	491
Операции оформления .....	492
Оформление символов обычного текста .....	492
Оформление символов обычного текста в рамке документа .....	492
Оформление символов обычного текста в рамке объекта .....	493
Оформление символов обычного текста на дорожке .....	494
Оформление символов художественного текста .....	496
Оформление символов художественного текста в теле документа .....	496
Оформление символов художественного текста на дорожке .....	497
Оформление текстовой рамки объекта .....	498
Оформление текстовой дорожки .....	498
Масштабирование надписи художественного текста .....	499
Трансформация только дорожки .....	499
Трансформация дорожки вместе с художественным текстом .....	500
Изменение формы дорожки .....	500
Изменение параметров оформления дорожки .....	500
Перемещение текстовой надписи относительно дорожки .....	501
Перемещение текстовых символов вдоль дорожки .....	501

Форматирование текстовых символов.....	502
Форматирование текстовой надписи .....	502
Форматирование текста.....	504
Форматирование панелями инструментов .....	507
Панель свойств при работе с инструментами <i>Pick</i> и <i>Text</i> .....	507
Панель свойств при работе с инструментом <i>Shape</i> .....	509
Панель <i>Text</i> .....	511
Применение основных средств форматирования.....	511
Докер <i>Character Formatting</i> .....	512
Докер <i>Paragraph Formatting</i> .....	514
Окно <i>Tab Settings</i> .....	515
Окно <i>Column Settings</i> .....	516
Окно <i>Bullets</i> .....	517
Окно <i>Drop Cap</i> .....	518
Порядок форматирования .....	519
Форматирование в окне <i>Edit Text</i> .....	520
Форматирование докером <i>Object Properties</i> .....	521
Работа с интервальными маркерами и табуляторами .....	522
Редактирование текста.....	524
Окно <i>Edit Text</i> .....	526
Обработка обычного текста .....	528
Трансформация .....	528
Масштабирование рамки.....	529
Поворот рамки с текстом .....	529
Наклон рамки .....	530
Зеркальный разворот рамки.....	530
Изменение формы рамки документа.....	531
Изменение формы рамки объекта .....	531
Перемещение текстовых символов .....	532
Изменение размеров символов .....	532
Поворот символов .....	532
Перетекание текста.....	533
Формирование текстовых связей (первый способ).....	534
Формирование текстовых связей (второй способ) .....	535
Разрыв текстовых связей.....	535
Текстовые оборки.....	535
Обработка художественного текста .....	539
Трансформация .....	539
Масштабирование текстового блока или группы символов.....	540
Поворот текстового блока или группы символов.....	541
Наклон текстового блока или группы символов.....	541

Зеркальный разворот текстового блока или группы символов .....	542
Перемещение текстовых символов .....	542
Изменение размеров символов .....	543
Поворот символов .....	543
Изменение формы блока .....	544
Создание эффектов .....	544
Работа с текстовыми таблицами .....	546
Преобразование текста в кривые .....	551
Вставка текстовых символов .....	553
Вставка в документ символа из файла шрифта .....	554
Вставка в текст символа из документа .....	555
<b>Глава 7. Работа с документом.....</b>	<b>557</b>
Создание нового документа .....	558
Использование базового шаблона.....	558
Использование пользовательского шаблона.....	559
Использование библиотечного шаблона.....	559
Открытие и сохранение документов .....	561
Открытие документов .....	561
Сохранение документа.....	564
Импорт и экспорт информации.....	566
Операция импорта .....	567
Импорт документов CorelDRAW .....	572
Операция экспорта .....	572
Форматирование документа.....	574
Форматирование панелью свойств .....	575
Форматирование в окне <i>Options</i> .....	576
Макетирование документа .....	577
Формирование схемы макета для обычного документа .....	578
Формирование схемы макета для ярлыков .....	579
Манипуляция страницами .....	580
Навигатор страниц.....	580
Команды меню <i>Layout</i> .....	581
Вставка новых страниц.....	581
Создание копии открытой страницы.....	582
Переименование страниц .....	582
Удаление страниц .....	583
Переход на другую страницу .....	583
Изменение ориентации страницы.....	583
Сортировщик страниц.....	583
Команды контекстных меню .....	584

Работа с линейками, направляющими и сеткой .....	585
Работа с линейками .....	587
Управление выводом линеек на экран .....	587
Изменение масштаба измерения линеек .....	587
Регулировка положения центра координат линеек .....	587
Настройка параметров линеек .....	588
Фиксация параметров линеек .....	588
Работа с обычными направляющими .....	589
Создание новой направляющей .....	589
Перемещение направляющей .....	589
Поворот направляющей .....	589
Удаление направляющей .....	590
Настройка параметров направляющих .....	590
Фиксация параметров направляющих .....	590
Работа с заказными направляющими .....	590
Работа с динамическими направляющими .....	591
Управление отображением направляющих .....	591
Настройка параметров направляющих .....	591
Работа с сеткой .....	591
Управление выводом сетки на экран .....	591
Настройка параметров сетки .....	592
Фиксация параметров сетки .....	592
Работа в режимах привязки .....	592
Перемещение объектов .....	594
Перемещение объектов в видимой области документа .....	594
Перемещение с возможным копированием объектов инструментом <i>Pick</i> .....	594
Выравнивание и распределение объектов .....	595
Перемещение объектов между страницами документа .....	598
Перемещение объектов через буфер обмена .....	599
Перемещение объектов через компоновочную зону .....	599
Перемещение объектов внутри текущего слоя страницы документа .....	599
Перемещение объекта командами подменю <i>Order</i> меню <i>Arrange</i> .....	599
Перемещение объекта докером <i>Object Manager</i> .....	600
Перемещение объектов между слоями документа .....	600
Копирование объектов .....	601
Копирование перемещением исходного объекта .....	601
Копирование командой <i>Duplicate</i> .....	601
Копирование вкладкой <i>Position</i> докера <i>Transformation</i> .....	602
Копирование докером <i>Step and Repeat</i> .....	602

Обрезка содержимого документа .....	603
Поиск и замена информации .....	604
Поиск объектов командой <i>Find Objects</i> .....	605
Замена параметров объектов командой <i>Replace Objects</i> .....	607
Поиск и замена текстовой информации .....	609
Слияние информации при печати.....	610
Печать документа.....	616
Команда <i>Print</i> .....	616
Вкладка <i>General</i> .....	617
Вкладка <i>Layout</i> .....	619
Вкладка <i>Separations</i> .....	620
Вкладка <i>Prepress</i> .....	622
Вкладка <i>PostScript</i> .....	623
Вкладка <i>Misc</i> .....	624
Вкладка <i>Preflight</i> .....	624
Команда <i>Print Preview</i> .....	625
Команда <i>Print Setup</i> .....	627
Создание электронных документов.....	627
Обработка исходного документа .....	628
Ввод гиперссылок и закладок .....	629
Докер <i>Internet Bookmark Manager</i> .....	632
Вставка объектов Интернета .....	632
Формирование изображения для Web.....	634
Создание документов в формате HTML .....	638
Команда <i>HTML</i> .....	638
Команда <i>Flash embedded in HTML</i> .....	641
Создание документа в формате PDF.....	644
<b>Глава 8. Настройка параметров CorelDRAW X4.....</b>	<b>647</b>
Параметры интерфейса.....	649
Вкладка <i>Workspace</i> .....	650
Вкладка <i>General</i> .....	651
Вкладка <i>Display</i> .....	652
Вкладка <i>Edit</i> .....	653
Вкладка <i>Snap to Objects</i> .....	654
Вкладка <i>Dynamic Guides</i> .....	655
Вкладка <i>Warnings</i> .....	656
Вкладка <i>VBA</i> .....	656
Вкладка <i>Save</i> .....	657
Вкладка <i>Memory</i> .....	658
Вкладка <i>PowerTRACE</i> .....	658



Вкладка <i>Plug-Ins</i> .....	659
Вкладки второй категории <i>Text</i> .....	659
Вкладка <i>Text</i> .....	659
Вкладка <i>Paragraph</i> .....	660
Другие вкладки категории <i>Text</i> .....	661
Вкладки второй категории <i>Toolbox</i> .....	661
Вкладка <i>Connector Tool</i> .....	661
Вкладка <i>Dimension Tool</i> .....	661
Вкладка <i>Angular Dimension Tool</i> .....	662
Вкладка <i>Ellipse Tool</i> .....	662
Вкладка <i>Eraser Tool</i> .....	663
Вкладка <i>Freehand/Bezier Tool</i> .....	663
Вкладка <i>Graph Paper Tool</i> .....	664
Вкладка <i>Knife Tool</i> .....	664
Вкладка <i>Mesh Fill Tool</i> .....	664
Вкладка <i>Pick Tool</i> .....	664
Вкладка <i>Rectangle Tool</i> .....	665
Вкладка <i>Smart Drawing Tool</i> .....	665
Вкладка <i>Spiral Tool</i> .....	666
Вкладка <i>Table Tool</i> .....	666
Вкладка <i>Zoom, Hand Tool</i> .....	666
Вкладки второй категории <i>Customization</i> .....	667
Вкладка <i>Command Bars</i> .....	667
Вкладка <i>Commands</i> .....	669
Вкладка <i>Color Palette</i> .....	677
Вкладка <i>Application</i> .....	678
Параметры документа .....	678
Вкладка <i>Document</i> .....	678
Вкладка <i>General</i> .....	679
Вкладки второй категории <i>Page</i> .....	679
Вкладка <i>Page</i> .....	679
Вкладка <i>Size</i> .....	679
Вкладка <i>Layout</i> .....	681
Вкладка <i>Label</i> .....	681
Вкладка <i>Background</i> .....	682
Другие вкладки .....	682
Общие параметры программы .....	684
Вкладка <i>Global</i> .....	684
Вкладки второй категории <i>Printing</i> .....	684
Вкладка <i>Bitmap Effects</i> .....	685

Вкладки второй категории <i>Filters</i> .....	685
Вкладка <i>Filters</i> .....	685
Вкладка <i>Associate</i> .....	687
<b>Глава 9. Команды меню CorelDRAW X4.....</b>	<b>689</b>
Команды меню <i>File</i> .....	689
Команды меню <i>Edit</i> .....	694
Команды меню <i>View</i> .....	698
Команды меню <i>Layout</i> .....	701
Команды меню <i>Arrange</i> .....	701
Команды меню <i>Effects</i> .....	704
Команды меню <i>Bitmaps</i> .....	709
Команды меню <i>Text</i> .....	713
Команды меню <i>Table</i> .....	716
Команды меню <i>Tools</i> .....	717
Команды меню <i>Window</i> .....	719
Команды меню <i>Help</i> .....	721
<b>ПРИЛОЖЕНИЯ .....</b>	<b>723</b>
<b>Приложение 1. Быстрые клавиши CorelDRAW X4.....</b>	<b>725</b>
Меню <i>File</i> .....	725
Меню <i>Edit</i> .....	725
Меню <i>View</i> .....	726
Меню <i>Arrange</i> .....	726
Меню <i>Effects</i> .....	727
Меню <i>Text</i> .....	728
Меню <i>Table</i> .....	728
Меню <i>Tools</i> .....	729
Меню <i>Window</i> .....	729
Меню <i>Help</i> .....	730
<b>Приложение 2. Используемые термины.....</b>	<b>731</b>
<b>Предметный указатель .....</b>	<b>745</b>

# Введение

В книге, которую вы держите в руках, описывается последняя (четырнадцатая) версия популярной программы векторной графики CorelDRAW. Эта программа, которая называется CorelDRAW X4, входит в состав пакета графических программ CorelDRAW Graphics Suite X4, 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 X4, 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 X4. 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 X4"* приводятся самые общие сведения о рассматриваемой программе. Здесь представлена следующая информация о CorelDRAW X4: назначение, основные достоинства и недостатки программы, отличия от предыдущей версии, а также ресурсы компьютера, требуемые для работы.

В *главе 2 "Интерфейс CorelDRAW X4"* описывается пользовательский интерфейс программы, без ознакомления с которым невозможно освоение конкретных операций, рассматриваемых в книге.

*Глава 3 "Технологические возможности CorelDRAW X4"* 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 X4"* описываются установочные параметры программы. Как известно, рассматриваемая программа обладает очень широкими возможностями настройки ее параметров. Каждый пользователь, работающий в CorelDRAW X4, 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 X4"* 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 X4, 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 установленными на нем программой векторной графики CorelDRAW X4. 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 X4 (*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 X4 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:
  - команда **To Front Of Page** (Вверх по толщине страницы) подменю **Order** (Упорядочить) меню **Arrange** (Расположить);
  - команда **Arrange ▶ Order ▶ To Front Of Page** (Расположить ▶ Упорядочить ▶ Вверх по толщине страницы);
- при ссылке на один из пяти образцов инструментов, входящих в состав рабочего инструмента **Artistic Media** (Комплект художника) CorelDRAW X4, 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).

# Глава 1



## Знакомство с CorelDRAW X4

### Назначение

Программа векторной графики CorelDRAW X4 входит вместе с программой растровой графики Corel PHOTO-PAINT X4 и несколькими дополнительными программами в состав графического пакета CorelDRAW Graphics Suite X4 (четырнадцатая версия), недавно выпущенного в свет известной фирмой-производителем графических программных продуктов Corel Corporation. Назначением CorelDRAW X4 является разработка макетов документов, в которых преобладает графическая информация, с целью их публикации в качестве типографской продукции и в электронном виде.

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 X4. Вместе с тем, ее функциональные возможности существенно шире, чем у других известных программ подобного типа (Adobe FreeHand и Adobe Illustrator).

Фактически, CorelDRAW X4 представляет собой некий гибрид программы векторной графики, издательской программы (верстка печатных документов), а также программы разработки электронных документов. Это дает основание рассматривать CorelDRAW X4 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 X4, 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 X4 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 X4 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 X4 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 X4 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 X4, что позволяет обмениваться ими между пользователями, работающими на различных компьютерах.

## Современные технические решения

В CorelDRAW X4 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 X4;
- слияние информации при печати;
- работа с текстовыми таблицами.

## Высокое качество цветопередачи

Программа CorelDRAW X4 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 X4, может быть не только распечатан, но и преобразован в электронную форму с сохранением его в одном из двух файловых форматов:

- HTML — применяется в Интернете (при сохранении изображений в отдельных файлах формата 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 X4 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 X4 от ее предыдущей версии:

- ❑ 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;
- ❑ при равномерной регулировке прозрачности объекта с помощью рабочего инструмента **Transparency** (Интерактивная прозрачность) не функционирует режим задания уровня прозрачности в диалоговом окне **Uniform Transparency** (Равномерная прозрачность), открываемом кнопкой **Edit Transparency** панели свойств;
- ❑ не работают два элемента настройки параметров рабочего инструмента **Roughen Brush** (Разрыхляющая кисть), расположенные крайними справа на панели свойств;
- ❑ не работает флажок **Redraw complex objects** вкладки **Workspace** ▶ **Toolbox** ▶ **Pick Tool** (Рабочая область ▶ Блок инструментов ▶ Инструмент "Выбор") диалогового окна **Options** (Параметры), подключающий режим перерисовки на экране комплексных объектов при их перемещении или трансформации с помощью мыши;
- ❑ не подключаются через гиперссылки к объектам документа заданные аудио- и видеофайлы;
- ❑ не переносятся примечания, заданные в исходном документе, в формируемый электронный документ PDF-формата;

- ❑ не допускается наклон художественного текста, находящегося на дорожке (такая возможность имела в CoreDRAW 12);
- ❑ отсутствует имевшийся в старых версиях CoreDRAW важный режим настройки на панели свойств параметров форматирования для стиля обычного текста по умолчанию;
- ❑ невозможна автоматизации выполнения с помощью макрокоманд каких-либо операций с текстовыми объектами документа, а также многих операций обработки растровых изображений (в частности, по созданию в них эффектов фильтрации);
- ❑ некорректно автоматизируется с помощью макрокоманды операция создания векторной фигуры звезды (вместо нее будет формироваться выпуклый многоугольник);
- ❑ программа аварийно завершает свою работу при применении кнопки **Reduce Nodes** (Удалить лишние узелки) к выделенным узелкам обтравочного контура растрового изображения при использовании рабочего инструмента **Shape** (Форма).

К числу новых недоработок CoreDRAW X4, которые удалось обнаружить автору, относятся следующие:

- ❑ не обеспечивается выбор в списке **Target Frame** панели инструментов **Internet** (Интернет) требуемого режима отображения в окне Web-обозревателя новой страницы электронного документа (при любом выбранном пункте данного списка всегда подключается режим вывода новой страницы в прежнем окне обозревателя, что характерно для пункта **\_self**);
- ❑ исчезают выделяющие маркеры вокруг выделенного объекта документа при настройке параметров его текстовой оборки с помощью дополнительной панели, открываемой кнопкой **Wrap Paragraph Text** панели свойств (это затрудняет идентификацию данного объекта при наличии других объектов с оборками);
- ❑ не работает целый ряд элементов настройки параметров команды **Quick Trace** (Быстрая трассировка) меню **Bitmaps** (Растровая графика), которые расположены на новой вкладке **Workspace ▶ PowerTRACE** (Рабочая область ▶ Эффективная трассировка) диалогового окна **Options** (Параметры);
- ❑ отсутствует в основном меню программы важное подменю команд **Insert Internet Object** (Вставить объект Интернета) по созданию объектов Интернета, что требует его установки самим пользователем.

## Сравнительные недостатки программы

В CorelDRAW X4 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 X3

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

## Новые функции

Перечислим наиболее важные новые функции программы CorelDRAW X4.

### Сохранение результата выполнения операции слияния информации

В предыдущих версиях программы CorelDRAW операция слияния информации, состоящая в формировании нескольких копий печатного документа, отличающихся между собой текстовыми надписями, выводимыми в опреде-

ленных местах, должна была быть обязательно завершена до закрытия данного документа. Теперь же результат выполнения операции слияния информации может быть сохранен в новом многостраничном документе. Это позволяет его редактировать и распечатывать в любое время, чего нельзя было делать раньше (см. разд. "Слияние информации при печати" гл. 7).

## **Выравнивание наклонного растрового изображения**

Если в документ CorelDRAW X4 импортировано фотографическое изображение, у которого линия горизонта имеет некоторый наклон, вызванный перекосом съемочной камеры, то теперь такое изображение вы можете без труда выпрямить с помощью новой команды **Straighten Image** (Выпрямить изображение) меню **Bitmaps** (Растровая графика) (см. разд. "Общие операции" гл. 5, подразд. "Выравнивание наклонного изображения").

## **Трассировка чертежей и штриховых рисунков**

В CorelDRAW X4 существенно расширилась функция трассировки растровой графики. Теперь стало возможно трассировать чертежи и штриховые рисунки, чего не было раньше (см. разд. "Операция трассировки" гл. 5).

## **Работа со слоями страниц документа**

Раньше все рабочие страницы документа CorelDRAW состояли из одинакового количества слоев. При этом созданные направляющие были общими для всех страниц документа и размещались в одном из слоев его главной страницы. Теперь же слои стали независимыми для страниц документа. Это означает, что каждая рабочая страница включает слой направляющих и любое заданное количество обычных слоев, где располагаются объекты документа. Это позволяет более гибко управлять содержимым документа при его перемещении по толщине документа, отображении на экране и выводе на печать. (См. разд. "Слои" гл. 3.)

## **Удобство регулировки положения в тексте объекта с оборкой**

Раньше вид в документе символов обычного текста, внутри которого находился некоторый объект с оборкой (вокруг него происходит обтекание текста) нельзя было наблюдать в процессе перемещения данного объекта мышью для нахождения наиболее подходящего для него положения. Теперь же это стало возможно, что существенно облегчает выполнение указанной операции (см. разд. "Обработка обычного текста" гл. 6, подразд. "Текстовые оборки").

## Работа с текстовыми таблицами


В программе CorelDRAW X4 появилась новая функция по работе с текстовыми таблицами. Теперь стало возможно создавать и обрабатывать в документе таблицы без помощи предназначенных для этой цели внешних программ, доступ к которым обеспечивает существующий в CorelDRAW механизм связывания и внедрения объектов (см. разд. "Работа с текстовыми таблицами" гл. 6).

## Публикация в Web разрабатываемых документов

Если вы хотите обменяться мнениями с сетевыми пользователями о созданных вами или ими графических документах, то теперь это стало возможно с помощью нового докера **ConceptShare**. Он обеспечивает доступ к Web-сайту **CorelDRAW ConceptShare**, на котором документы CorelDRAW X4 могут публиковаться с целью обмена мнениями заинтересованных лиц об их достоинствах и недостатках.

## Новые средства

К числу новых средств программы CorelDRAW X4 относятся:

- рабочий инструмент  **Table** (Таблица), который предназначен для работы с текстовыми таблицами документа. В частности, он позволяет выполнять следующие операции: создавать новые таблицы, вводить в существующую таблицу текстовую информацию, выделять отдельные ячейки таблицы с целью их обработки, регулировать положение разделительных линий между столбцами и строками таблицы;
- докер **ConceptShare**, обеспечивающий доступ к Web-сайту **CorelDRAW ConceptShare**, который может публиковать документы, разрабатываемые в CorelDRAW X4, с целью их коллективного обсуждения сетевыми пользователями.

## Новые файловые форматы

Перечислим три новых векторных формата, с которыми стало возможно работать в программе CorelDRAW X4:

- **DST** — векторный файловый формат (расширение — `dst`). Используется в шаблонных файлах, создаваемых в программе векторной графики Corel Designer (бывшей Micrografx Designer). В CorelDRAW X4 применяется следующими командами меню **File** (Файл): **Open** (Открыть) и **Import** (Импорт);

- **MGX** — векторный файловый формат (расширение — `mgx`). Является собственным форматом программы векторной графики Corel Designer (бывшей Micrografx Designer). В CorelDRAW X4 применяется следующими командами меню **File: Open** и **Import**;
- **PUB** — векторный файловый формат (полное название — Microsoft Publisher, расширение — `pub`). Является собственным форматом издательской программы Microsoft Publisher. В CorelDRAW X4 применяется следующими командами меню **File: Open** и **Import**.

Перечислим два новых растровых формата, с которыми стало возможно работать в данной программе:

- **JPEG 2000** — растровый файловый формат (расширение — `jp2`). Является новой разновидностью формата JPEG, используемого в Web. Обладает расширенными возможностями сжатия информации в файле, а также хранения различных описательных данных (размеров изображения, тоновой шкалы, цветового пространства и информации об авторских правах разработчика). В CorelDRAW X4 применяется следующими командами меню **File (Файл): Import** (Импорт), **Export** (Экспорт) и **Web Image Optimizer** (Оптимизатор изображения для Web);
- **RAW** — растровый файловый формат (полное название — Raw camera, расширение — `raw`). Широко используется в современных цифровых фото- и видеокамерах. Поддерживается многими графическими приложениями и компьютерными платформами. Позволяет сохранять изображения многих цветовых форматов. Не поддерживает цветовой профиль и слои. В CorelDRAW X4 применяется командой **Import** меню **File**.

## Новые команды

Перечислим новые команды CorelDRAW X4, указав их назначение.

Меню **File** (Файл) содержит четыре новых команды:

- **Save As Template** (Сохранить как шаблон) — позволяет сохранить документ в файле формата CDT в качестве шаблона для создания на его основе новых документов;
- **Print Merge ▶ Merge to New Document** (Слияние при печати ▶ Слить в новый документ) — создает из документа с выполненной в нем операцией слияния информации новый многостраничный документ с целью его последующей обработки и сохранения;
- **Publish Page To ConceptShare** (Публикация на ConceptShare) — открывает новый докер **ConceptShare**, обеспечивающий доступ к Web-сайту под



названием **CorelDRAW ConceptShare** в случае предварительного подключения к сети Интернет. Этот сайт позволяет публиковать документы, разрабатываемые в CorelDRAW X4, с целью их коллективного обсуждения сетевыми пользователями;

- **Document Properties** (Свойства документа) — позволяет не только получать общую информацию об открытом документе и его содержимом, автоматически собираемую программой, но и задавать дополнительную информацию о документе, а именно: его заголовок, назначение, имя автора, авторские права, ключевые слова, описание и рейтинг.

Меню **View** (Вид) включает одну новую команду — **View Manager** (Диспетчер видов), которая управляет выводом на экран одноименного докера.

Меню **Layout** (Макет) содержит одну новую команду — **Duplicate Page** (Создать копию страницы), которая создает копию открытой страницы документа.

Меню **Bitmaps** (Растровая графика) включает три новых команды:

- **Straighten Image** (Выпрямить изображение) — используется для выравнивания в документе растровых изображений прямоугольной формы, имеющих наклонные линии горизонта;
- **Centerline Trace ▶ Technical Illustration** (Трассировка по центральной линии ▶ Техническая иллюстрация) — для выбранного растрового изображения документа выполняет трассировку указанных типа и стиля с настройкой параметров данной операции;
- **Centerline Trace ▶ Line Drawing** (Трассировка по центральной линии ▶ Рисование линии) — имеет назначение, аналогичное предыдущей команде.

Меню **Text** (Текст) содержит две новых команды:

- **Insert Formatting Code ▶ Tab** (Вставить код форматирования ▶ Табуляция) — вставляет в обрабатываемый текст документа символ табуляции;
- **WhatTheFont?!** — позволяет идентифицировать любой шрифт, используемый в англоязычном тексте любого объекта документа (не только текстового) с помощью сайта [www.whatthefont.com](http://www.whatthefont.com), для чего необходимо предварительно подключиться к Интернету.

Новое меню **Table** (Таблица) включает следующие команды:

- **Create New Table** (Создать новую таблицу) — позволяет создать новую таблицу с параметрами, заданными в ее одноименном диалоговом окне;

- **Convert Text to Table** (Преобразовать текст в таблицу) — преобразует в таблицу выделенный блок обычного или художественного текста, фрагменты которого отделены друг от друга заданными символами;
- шесть команд подменю **Insert** (Вставить) по вставке в таблицу новых строк и столбцов: **Row Above** (Строка выше), **Row Below** (Строка ниже), **Column Left** (Столбец слева), **Column Right** (Столбец справа), **Insert Rows** (Вставить строки) и **Insert Columns** (Вставить столбцы);
- четыре команды подменю **Select** (Выделить) по выделению элементов таблицы: **Cell** (Ячейка), **Row** (Строка), **Column** (Столбец) и **Table** (Таблица);
- три команды подменю **Delete** (Удалить) по удалению элементов таблицы: **Row** (Строка), **Column** (Столбец) и **Table** (Таблица);
- две команды подменю **Distribute** (Распределить) по выравниванию размеров выделенных элементов таблицы: **Rows Evenly** (Строки равномерно) и **Columns Evenly** (Столбцы равномерно);
- **Merge Cells** (Объединить ячейки) — объединяет в одну ячейку группу выделенных смежных ячеек;
- **Split into Rows** (Разбить на строки) — разбивает по вертикали на заданное количество ячеек каждую из предварительно выделенных ячеек таблицы;
- **Split into Columns** (Разбить на столбцы) — разбивает по горизонтали на заданное количество ячеек каждую из выделенных ячеек таблицы;
- **Unmerge cells** (Разъединить ячейки) — образует исходные ячейки из той выделенной ячейки таблицы, в которой они были ранее объединены командой **Merge Cells**;
- **Convert Table to Text** (Преобразовать таблицу в текст) — преобразует выбранную таблицу в блок обычного текста.

Меню **Tools** (Инструменты) содержит в подменю **Macros** (Макрокоманды) три новых команды по работе с макрокомандами: **Cancel Recording** (Отменить запись), **Record Temporary Macro** (Записать временную макрокоманду) и **Run Temporary Macro** (Запустить временную макрокоманду).

Меню **Tools** (Инструменты) включает три новых команды:

- **Welcome screen** (Экран с приглашениями) — открывает управляющую панель CorelDRAW X4, на пяти вкладках которой находится различная информация с гиперссылками, относящаяся к созданию и открытию графических документов, а также к изучению этой программы и обновлению ее файлов;
- **Highlight What's New ▶ Since Version X3** (Отметить новые элементы ▶ От версии X3) — подключает режим выделения бежевым цветом те инст-

рументы и команды CorelDRAW X4, которые отсутствовали или отличались от соответствующих элементов предыдущей версии данной программы.

## Требования к компьютеру

Сформулируем требования к ресурсам персонального компьютера, обеспечивающие установку программы векторной графики CorelDRAW X4 (всех программ графического пакета CorelDRAW Graphics Suite X4), а также нормальную работу в ней (в них):

- процессор — не ниже Pentium III, 800 МГц или AMD Athlon XP;
- оперативная память — не менее 512 Мбайт;
- дисковая память, требуемая для установки:
  - только программы CorelDRAW X4 — 370 Мбайт;
  - всего пакета программ — 750 Мбайт;
- свободная дисковая память — 200 Мбайт;
- монитор — размером не менее 17 дюймов с разрешением экрана не ниже 1024 × 768 точек;
- устройство чтения компакт-дисков;
- Web-обозреватель — Internet Explorer 6.0 или выше;
- операционная система — Windows XP или Windows Vista.



## Глава 2



# Интерфейс CorelDRAW X4

Программа векторной графики CorelDRAW X4, 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 X4 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 CorelDRAW X4 на экране появится ее управляющая панель, на пяти вкладках которой находится различная информация с гиперссылками, относящаяся к созданию и открытию графических документов, а также к изучению этой программы и обновлению ее файлов (рис. 2.1).

Перечислим назначение вкладок данной панели:

- Quick Start** (Быстрый старт) — создание новых документов и открытие существующих;
- What's New** (Что нового) — ознакомление с новыми возможностями CorelDRAW X4;

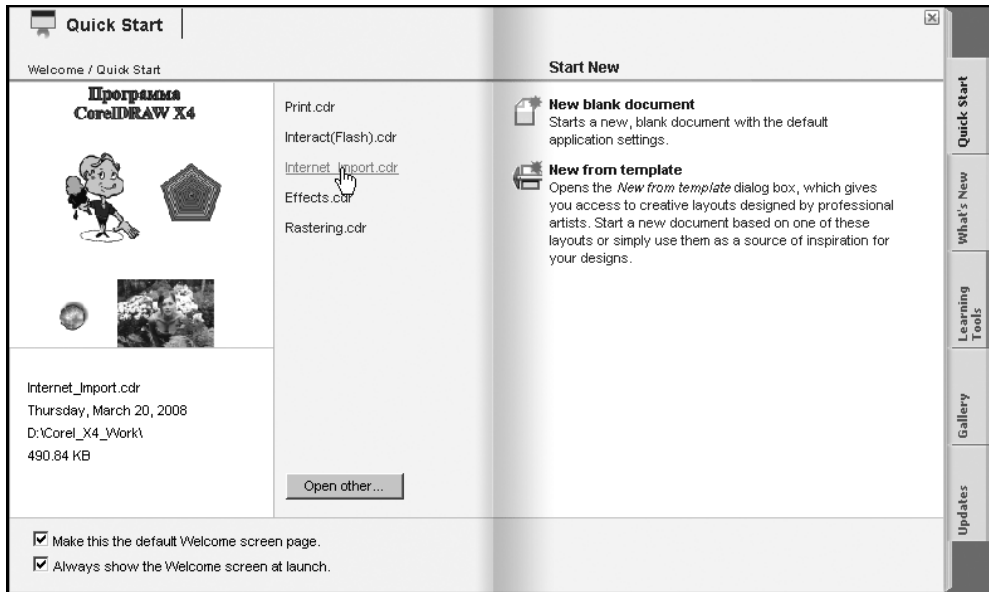


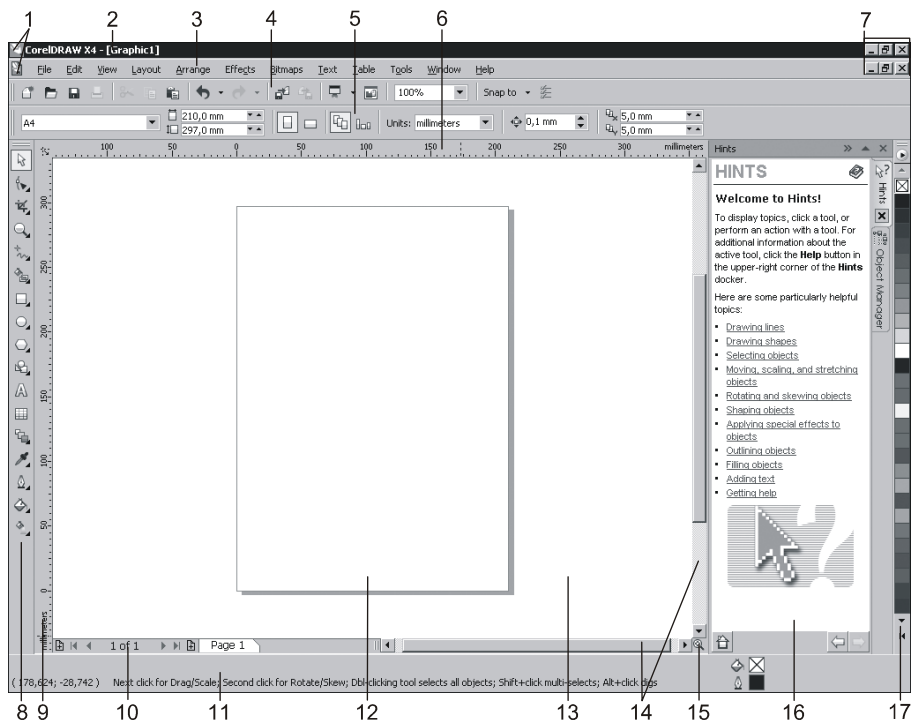
Рис. 2.1. Управляющая панель CorelDRAW X4

- ❑ **Learning Tools** (Изучение инструментов) — доступ к обучающей информации из различных источников;
- ❑ **Gallery** (Галерея) — доступ к Web-сайтам с иллюстративной информацией с целью ее использования в разрабатываемых документах;
- ❑ **Updates** (Обновления) — задание режимов автоматического обновления файлов CorelDRAW X4, а также обеспечение такого обновления в ручном режиме.

Внизу управляющей панели расположены два флажка, назначение которых состоит в следующем:

- ❑ **Make this the default Welcome screen page** — подключает режим открытия по умолчанию текущей вкладки панели (обычно это вкладка **Quick Start**);
- ❑ **Always show the Welcome screen at launch** — подключает режим вывода на экран данной панели при каждом запуске программы.

Пользовательский интерфейс программы CorelDRAW X4 является современным интерфейсом плоского типа, который характеризуется тем, что кнопка выделяется на экране (более темным цветом и квадратной рамочкой) лишь при ее выборе указателем. Благодаря этому ускоряется поиск нужных инструментов в программе и снижается вероятность их ошибочного выбора.



**Рис. 2.2.** Окно программы CorelDRAW X4. 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; 12 — страница документа; 13 — компоновочная зона; 14 — полосы прокрутки; 15 — навигатор документа; 16 — докеры; 17 — цветовая палитра

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

Поскольку CorelDRAW X4 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 окна программы;
- строка заголовка окна 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 другие). 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, то есть 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 документов.



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.)

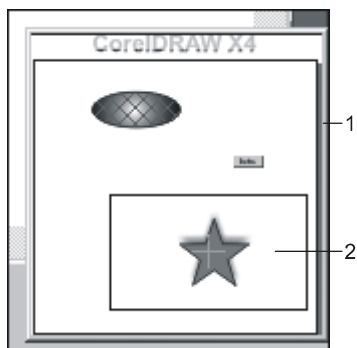
- Цветовая палитра располагается на экране справа. Она представляет собой набор цветовых образцов, позволяющих раскрашивать объекты документа. В программе можно одновременно работать с несколькими цветовыми палитрами, находящимися в открытом состоянии. (См. разд. "Цветовые палитры" данной главы.)
- Рабочая 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 квадратного значка с изображением лупы, 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 CorelDRAW X4 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 X4 находится на панели **Status Bar** (Строка состояния), обычно располагаемой внизу окна программы. Она может включать один или два ряда справочной информации. По умолчанию отображаются два ряда, которые содержат такие сведения (рис. 2.4):

□ вверху:

- слева и в центральной части — информацию о выделенных объектах и слоях документа, в которых эти объекты находятся;
- 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.

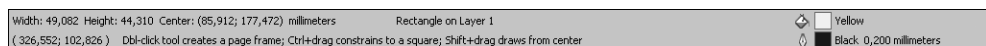


Рис. 2.4. Вариант строки состояния CorelDRAW X4 с двумя рядами информации

В строке состояния может также отображаться и другая служебная информация, не упомянутая ранее. 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 X4 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 двенадцати 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 X4 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 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 X4 (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 X4 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 X4 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 50 (в CorelDRAW X3 их было 49).

### ПРИМЕЧАНИЕ

CorelDRAW X4 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.

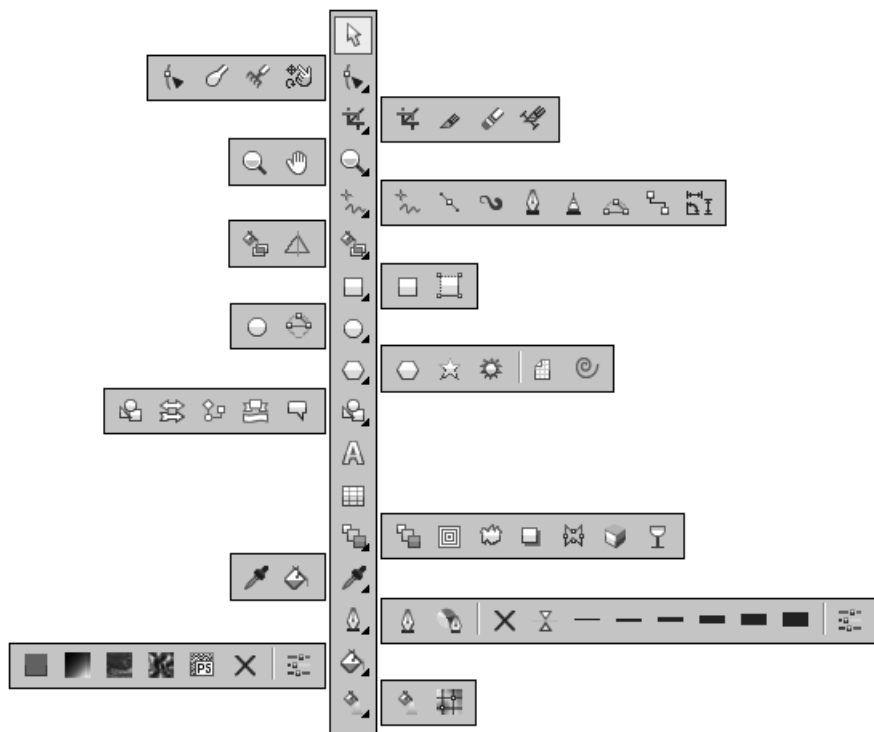


Рис. 2.5. Блок инструментов программы

На рис. 2.5 изображены все рабочие инструменты, входящие в состав блока инструментов CoreDRAW X4. 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 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.


При работе с дополнительными панелями блока инструментов в CorelDRAW X4 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 X4 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 группо-





вого 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;
- регулировка геометрических параметров стандартных геометрических фигур с помощью управляющих узелков и маркеров.

 Рабочий инструмент **Smudge Brush** (Мажущая кисть) находится во второй ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. С помощью данного инструмента можно изменять форму векторного объекта, имеющего контур Безье, путем воздействия им на этот контур (с той или иной стороны) при нажатой кнопке мыши. Область воздействия инструмента имеет эллиптическую форму, параметры которой регулируются.

 Рабочий инструмент **Roughen Brush** (Разрыхляющая кисть) расположен во второй ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. Инструмент позволяет сформировать зубцы в контуре Безье векторного объекта путем перемещения вдоль выбранного участка этого контура. Параметры зубцов регулируются.


 Рабочий инструмент **Free Transform** (Произвольная трансформация) находится во второй ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. Данный инструмент предназначен для выполнения в интерактивном режиме операций трансформации выделенного объекта: поворот, зеркальный разворот, масштабирование и наклон. Тип трансформации указывается на панели свойств, а результат обработки определяется положением инструмента (указателя мыши) относительно объекта, который зафиксирован в момент нажатия кнопки мыши, а также манипуляцией им после нажатия кнопки.


 Рабочий инструмент **Crop** (Обрезка) расположен в третьей ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. Выполняет операцию обрезки содержимого текущей страницы документа, удаляя из нее ту часть информации, которая не попадает в регулируемую область кадрирования прямоугольной формы.


 Рабочий инструмент **Knife** (Нож) находится в третьей ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. Инструмент используется для выполнения трех функций относительно векторных объектов:


- разрывает контур объекта в месте воздействия на него;
- разбивает объект с замкнутым контуром на части по произвольной линии, которую создает пользователь;
- изменяет форму объекта с произвольным контуром (замкнутым или разомкнутым).

Инструмент **Knife** позволяет также разделить растровое изображение на части по произвольной линии разреза.

 Рабочий инструмент **Eraser** (Ластик) расположен в третьей ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша — <X>. Инструмент позволяет сделать полностью прозрачной ту область выделенного объекта векторного или растрового типа, на которую он воздействует. В том случае, если данная область полностью отделяет друг от друга некоторые части обрабатываемого объекта, преобразовать эти части в отдельные объекты можно с помощью команды **Arrange ▶ Break Apart** (Расположить ▶ Разъединить).

 Рабочий инструмент **Virtual Segment Delete** (Удаление виртуального сегмента) находится в третьей ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша отсутствует. Позволяет выполнить обработку контуров векторных объектов, наложенных друг на друга, путем удаления тех их видимых частей, на которых производятся щелчки мышью. Удаляемый участок контура, выбираемый указателем в момент выполнения щелчка мышью, ограничивается ближайшими к указателю точками пересечения данного контура с другими контурами перекрывающихся объектов документа.

 Рабочий инструмент **Zoom** (Масштаб) расположен в четвертой ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша — <Z>. Инструмент регулирует масштаб отображения документа в рабочем окне. Щелчок левой кнопкой мыши увеличивает масштаб в два раза, а щелчок правой кнопкой (или левой при нажатой клавише <Shift>) приводит к уменьшению масштаба в два раза. Выделение прямоугольной области документа (при нажатой кнопке мыши) полностью отображает данную область на экране при максимально возможных ее размерах.

 Рабочий инструмент **Hand** (Рука) находится в четвертой ячейке блока инструментов. Быстрая клавиша — <H>. Инструмент позволяет переместить документ (при нажатой кнопке мыши) в его рабочем окне. Дублирует работу полос прокрутки окна документа.