

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®

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>Натали Смирновой</i>
Корректор	<i>Наталия Першакова</i>
Дизайн серии	<i>Игоря Цырульников</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 70×100¹/₁₆. 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
Цветodelение	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 CorelDRAW 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

Глава 3



Технологические возможности CorelDRAW X3

Любая программа, предназначенная для разработки документов, обладает набором возможностей (назовем их технологическими), которые облегчают реализацию ее основных функций или лежат в их основе. К числу таких возможностей программы CorelDRAW X3 отнесем работу со слоями, видами, стилями, связями, символами, механизмом OLE, интерактивными состояниями, цветами, событиями, макрокомандами (сценариями) и файлами. Умение использовать технологические возможности CorelDRAW X3 является необходимым условием для профессиональной работы компьютерного дизайнера в этой программе.

Слои

Слои используются при обработке различных графических документов. Для растрового документа, представляющего собой изображение растровой графики, в каждом слое может находиться всего один объект. Если же документ относится к векторному типу (в том числе и создаваемый в CorelDRAW X3), то в отдельном его слое может находиться любое количество объектов различных типов, располагаемых по отношению друг к другу в произвольном порядке.

Создание любых графических документов невозможно без использования слоев. В CorelDRAW X3 слои документа выполняют следующие функции:

- ☐ управление отображением, печатью и редактированием объектов документа и линий разметки (направляющих и сетки), распределенных по отдельным слоям;
- ☐ перемещение объектов по толщине документа: как между слоями, так и внутри каждого из них;

- формирование шаблонных объектов, располагаемых в одном и том же месте на всех страницах документа.

Для выполнения в рассматриваемой программе различных операций со слоями документа используется докер **Object Manager** (Диспетчер объектов), который открывается одноименной командой подменю **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно).

На рис. 3.1 показан докер **Object Manager** в процессе обработки документа, изображенного слева в своем рабочем окне. Чтобы вам легче было проанализировать содержимое рабочего окна докера, опишем состав представленного документа, который состоит из двух слоев и двух страниц. На первой его странице расположены три объекта: два векторных (фигуры эллипса и звезды, из которых первая имеет интерактивные состояния) и объект Интернета (кнопка). На второй странице находится одно растровое изображение. В компоновочной зоне документа размещена надпись художественного текста с эффектом скоса, которая выделена. Документ также содержит одну вертикальную направляющую.

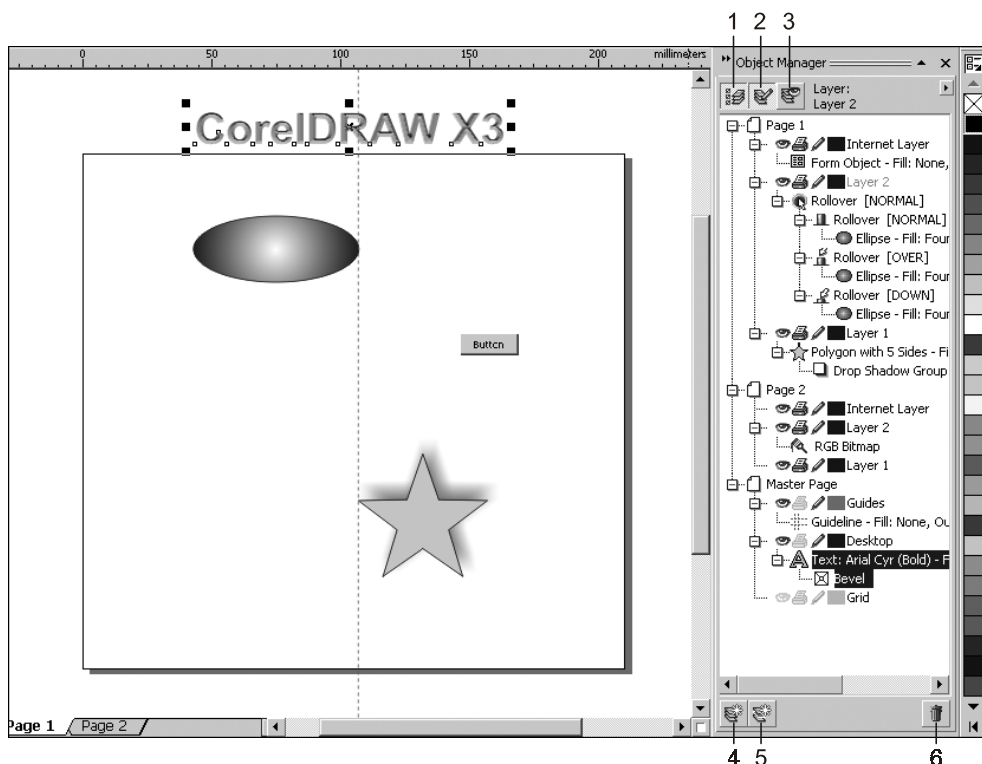


Рис. 3.1. Докер **Object Manager** в процессе работы

Рассмотрим устройство докера **Object Manager** (Диспетчер объектов). Он содержит следующие элементы:

- ☐ рабочее окно с вложенными списками объектов и линий разметки, относящимися к отдельным страницам документа;
- ☐ шесть кнопок управления (три из них расположены сверху докера, а три — внизу);
- ☐ контекстное меню докера, открываемое кнопкой со значком черного треугольника (в правом верхнем углу);
- ☐ контекстные меню рабочего окна докера, относящиеся к отдельным элементам списков и открываемые правой кнопкой мыши.

В рабочем окне докера расположены вложенные списки объектов (с линиями разметки), относящиеся к отдельным страницам и слоям активного документа (см. рис. 3.1). На верхнем уровне иерархии (вложения) каждого такого списка находится либо текущая рабочая страница (**Page ...**), либо главная страница документа (**Master Page**). Главная страница управляет работой следующих составных частей документа:

- ☐ направляющих, располагаемых в слое **Guides** (Направляющие);
- ☐ объектов компоновочной зоны, относящихся к слою **Desktop** (Рабочий стол);
- ☐ шаблонных объектов, размещаемых в главных слоях (**Master Layer ...**), создаваемых пользователем;
- ☐ сетки, относящейся к слою **Grid** (Сетка).

На втором уровне иерархии списка находятся отдельные слои, а на третьем — объекты, относящиеся к этим слоям и текущей странице документа. Если документ содержит объекты Интернета, то все они будут размещаться в отдельном слое, расположенном над всеми остальными слоями документа (см. рис. 3.1).

Рассмотрим (в порядке слева направо) управляющие элементы, находящиеся в строке списка второго уровня иерархии, который относится к некоторому слою определенной страницы документа.

- ☐ Три управляющих значка с изображениями глаза, принтера и карандаша. Первый из них означает видимость на экране объектов текущего слоя данной страницы документа, второй — возможность их распечатки, а третий — возможность редактирования. При щелчке на любом из этих значков он станет блеклым (серого цвета), при этом соответствующая функция будет отключена, а при повторном щелчке — снова будет активизирована.
- ☐ Значок прямоугольника, цвет которого определяет раскраску контуров объектов данного слоя при отображении на экране только их. При двой-

ном щелчке на этом значке откроется список образцов цветов, в котором вы можете выбрать новый цвет раскраски контуров объектов текущего слоя. Переход в режим отображения контуров может быть выполнен одним из двух способов:

- для представления в контурах всех объектов документа выполните команду **Simple Wireframe** (Упрощенный каркас) или **Wireframe** (Каркас) меню **View** (Вид);
 - для представления в контурах только объектов выбранного слоя документа установите указатель на строке данного слоя, откройте правой кнопкой мыши контекстное меню и выполните команду **Properties** (Свойства); в открывшемся диалоговом окне **Layer <n> Properties** (Свойства слоя <n>) (см. рис. 3.2), где *n* — порядковый номер текущего слоя, установите флажок **Override full color view** (для ограничения действия данной функции только текущей страницей документа установите также флажок **Apply all property changes to the current page only**), после чего закройте окно щелчком на кнопке **OK**.
- Название текущего слоя. Чтобы его изменить, подведите к нему указатель мыши, откройте правой кнопкой мыши контекстное меню и выполните команду **Rename** (Переименовать), перейдя в режим редактирования надписи. После ввода с клавиатуры нового названия слоя щелкните мышью в любом свободном месте рабочего окна докера.

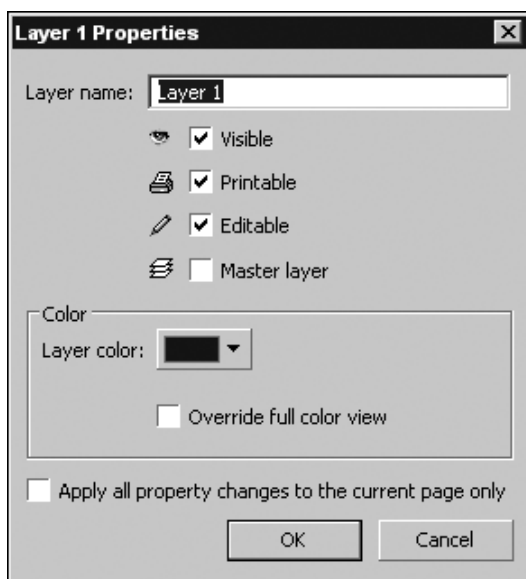


Рис. 3.2. Диалоговое окно **Layer <n> Properties**

Поясним назначение шести кнопок управления докера **Object Manager** (Диспетчер объектов), указав в квадратных скобках их номера, приведенные на рис. 3.1.

На верхней панели докера расположены:

- [1] — кнопка **Show Object Properties**, подключающая режим отображения в рабочем окне докера параметров заливки и обводки объектов документа;
- [2] — кнопка **Edit Across Layers** задающая режим редактирования объектов, находящихся во всех слоях документа;
- [3] — кнопка **Layer Manager View**, активизирующая режим работы с диспетчером слоев, при котором в рабочем окне докера отображаются лишь элементы списков, относящиеся ко второму уровню иерархии (т. е. слои);

Внизу докера находятся:

- [4] — кнопка **New Layer**, создающая новый рабочий слой;
- [5] — кнопка **New Master Layer**, создающая новый главный слой, предназначенный для размещения шаблонных объектов, отображаемых на всех страницах документа;
- [6] — кнопка **Delete**, удаляющая выделенный элемент списка.

Докер **Object Manager** (Диспетчер объектов) позволяет выполнять различные операции с объектами и слоями документа с помощью управляющих значков списков, кнопок управления докера, а также команд контекстных меню. Кроме того, вы можете манипулировать элементами списков с помощью мыши путем перетаскивания их мышью (при нажатой ее кнопке) из одного места в другое. Таким образом, с помощью этого докера можно выполнять следующие операции:

- переходить на любую страницу документа;
- выделять отдельные объекты и слои;
- перемещать объекты по толщине документа (как между различными его слоями, так и внутри текущего слоя);
- изменять порядок расположения слоев в документе;
- группировать объекты, находящиеся на одной странице документа.

Контекстное меню докера **Object Manager**, открываемое кнопкой в правом верхнем углу, содержит следующие одиннадцать команд:

- **New Layer** (Новый слой) — создает в документе новый рабочий слой, который располагается над всеми существующими рабочими слоями, за исключением слоя с объектами Интернета, если он имеется;
- **New Master Layer** (Новый главный слой) — создает в документе новый главный слой, предназначенный для размещения шаблонных объектов;

- ❑ **Delete Layer** (Удалить слой) — удаляет активный слой документа, выделенный в рабочем окне докера;
- ❑ **Move To Layer** (Переместить в слой) — перемещает выделенный объект в другой слой документа, выбранный щелчком мыши в окне докера (с сохранением положения этого объекта на текущей странице документа);
- ❑ **Copy To Layer** (Скопировать в слой) — копирует выделенный объект в другой слой документа, выбранный щелчком мыши (с сохранением его положения на текущей странице документа);
- ❑ **Hide/Show Object Properties** (Спрятать/Показать свойства объекта) — управляет отображением в рабочем окне докера параметров заливки и обводки объектов;
- ❑ **Edit Across Layers** (Редактировать во всех слоях) — подключает режим редактирования объектов, находящихся во всех слоях документа, а не только в активном слое (наличие галочки в названии команды свидетельствует об активизации данного режима);
- ❑ **Expand To Show Selection** (Открыть список для выделенного объекта) — задает режим раскрытия ветви вложенного списка с объектами документа, относящейся к некоторому объекту, выделенному в документе;
- ❑ **Show Pages And Layers** (Показать страницы и слои) — отображает в рабочем окне докера только элементы списков, относящиеся к первым двум уровням его иерархии (страницы и слои документа);
- ❑ **Show Pages** (Показать страницы) — отображает в окне докера только элементы списков, относящиеся к первому уровню иерархии (страницы);
- ❑ **Show Layers** (Показать слои) — отображает в окне докера только страницы документа, а также слои, относящиеся к главной странице.

Кроме контекстного меню самого докера **Object Manager**, есть также три контекстных меню его рабочего окна, открываемых правой кнопкой мыши: 1) меню для текущей страницы (при установке указателя на ее название), 2) меню для текущего слоя и 3) меню для текущего объекта. Первое из них полностью идентично меню навигатора страниц, третье — меню рабочего окна документа, относящемуся к выделенному объекту, а второе, относящееся к текущему слою документа, содержит следующие семь команд:

- ❑ **Visible** (Видимые) — управляет режимом отображения объектов выбранного слоя документа;
- ❑ **Printable** (Печатаемые) — управляет режимом вывода на печать этих объектов;
- ❑ **Editable** (Редактируемые) — управляет режимом редактирования объектов данного слоя;

- ❑ **Master** (Главные) — преобразует объекты, находящиеся в текущем слое документа (на различных страницах), в шаблонные объекты, отображаемые на каждой странице; данная операция выполняется путем преобразования текущего рабочего слоя документа в главный слой;
- ❑ **Delete** (Удалить) — удаляет выбранный слой;
- ❑ **Rename** (Переименовать) — подключает режим переименования текущего слоя;
- ❑ **Properties** (Свойства) — открывает диалоговое окно **Layer <n> Properties** (Свойства слоя <n>) с параметрами настройки выбранного слоя (см. рис. 3.2).

Виды

Вид (вид документа) представляет собой вариант отображения на экране в заданном масштабе некоторой страницы документа или ее отдельной области. В CorelDRAW X3 с видами документа допускается выполнение следующих операций:

- ❑ формирование в документе различных видов;
- ❑ манипуляция видами (переход от одного вида к другому);
- ❑ сохранение созданных видов в файле документа.

Использование видов повышает эффективность обработки графического документа, поскольку снижает потери времени, связанные с переходами между отдельными его участками.

Все операции с видами выполняются с помощью докера **View Manager** (Диспетчер видов), который открывается одноименной командой подменю **Dockers** (Докеры) меню **Window** (Окно).

На рис. 3.3 и 3.4 докер **View Manager** показан в процессе работы с некоторым двухстраничным документом (он тот же, что и на рис. 3.1). На первом рисунке активизирован вид View 1, отображающий на экране первую страницу документа в единичном масштабе, а на втором — два вида: View 2 (уменьшенный масштаб первой страницы) и View 3 (увеличенный масштаб второй страницы).

Рассмотрим устройство докера **View Manager** (Диспетчер видов), который включает следующие элементы:

- ❑ рабочее окно, содержащее список видов документа;
- ❑ семь кнопок управления (вверху докера);
- ❑ контекстное меню докера с кнопкой для его раскрытия со значком черного треугольника (в правом верхнем углу);

- контекстное меню рабочего окна докера, раскрываемое правой кнопкой мыши.

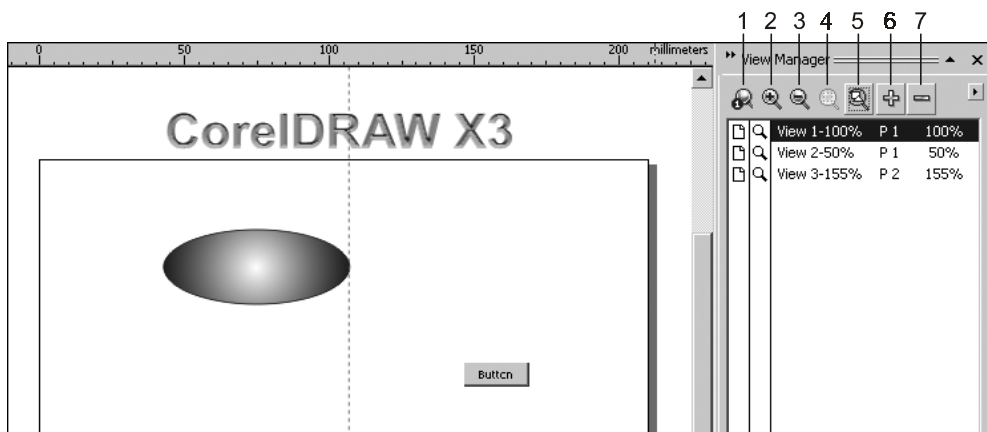


Рис. 3.3. Пример использования докера **View Manager**
(активизирован первый вид документа)

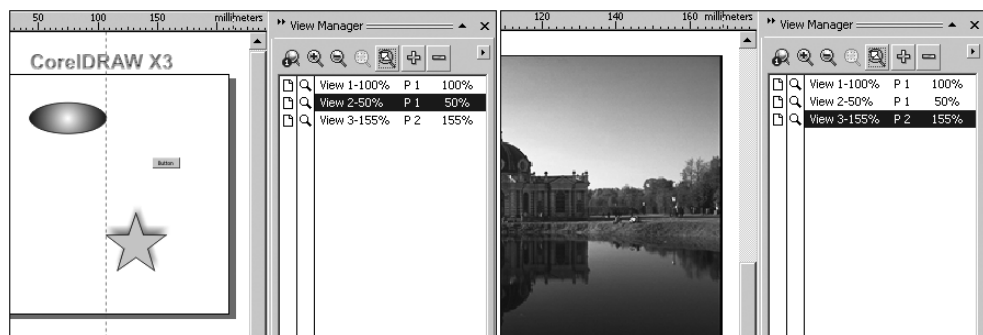


Рис. 3.4. Пример использования докера **View Manager**
(активизированы второй и третий виды документа)

В рабочем окне докера находится список видов, созданных в документе. Каждая строка списка, относящаяся к некоторому виду, содержит следующие элементы управления и информацию (в порядке слева направо):

- два управляющих значка с изображениями страницы документа и лупы;
- наименование вида, доступное для редактирования;
- номер страницы документа (с буквой "P" впереди, относящейся к текущему виду);
- масштаб отображения данной страницы (в процентах).