### Урок 03. Знайомство з програмою CorelDRAW 12

Автор: за підручником В.С. Березовського

Дата: 2010-02-09

**Знайомство з програмою CorelDRAW 12**  
CorelDRAW — найпотужніша сучасна програма, призначена для роботи з векторною графікою.   
Інтерфейс CorelDRAW 12  
Після запуску програми відкривається вікно Быстрый запуск (Добро пожаловать в в CorelDRAW 12), в якому відображаються значки, що дають змогу вибрати варіант початку роботи з CorelDRAW:

* Новый (Новий пустий документ) — початок  роботи з новим документом;
* Последний (Перегляд нещодавно  використаних документів) — завантаження малюнка, який використовувався під час останнього сеансу;
* Открыть (Відкрити інший) — відображення діалогового вікна, де слід вибрати файл для його відкриття в CorelDRAW;
* Новый по шаблона (Створити з шаблону) — запуск майстра створення документа із заготівок.

Для того щоб розпочати знайомство з CorelDRAW, клацніть значок Новый (Новий пустий документ), і після завантаження програми відкриється її головне вікно з основними елементами інтерфейсу користувача.

У верхній частині вікна програми, як і в інших прикладних про­грамах Windows, розташований рядок заголовка. У ньому відобра­жаються назва програми та ім'я відкритого документа. Під рядком заголовка розташовано рядок меню. За умовчанням він містить назви дванадцяти меню, які об'єднують схожі за при­значенням команди.  
Простір, на якому малюють і редагують об'єкти, називається ро­бочою областю або вікном ілюстрації. Усі елементи всередині рамки, яка обмежує робочу область, можна вивести на друк. Якщо деякі об'єкти ви використовуєте як допоміжні засоби, розташуйте їх за межами вікна ілюстрації.  
Під рядком меню розташовано дві основні панелі — Стандарт (Стан­дарт) і Панель свойств (Панель властивостей), а вздовж лівої межі головного вікна — панель Набор инструментов (Набір інструментів). Кнопка кожного інструмента має на­зву — вона відобразиться, якщо ви ненадовго затримаєте вказівник миші на цій кнопці (не клацаючи!).   
Панель властивостей забезпечує швидке виконання операцій об­роблення виділеного об'єкта. Панель є інтерактивною: на ній відоб­ражаються властивості поточного об'єкта чи інструмента, тобто коли користувач виділяє об'єкт або вибирає інструмент, її вміст змінюється.

Основні інструменти програми, розташовані на панелі Набор инструментов (Набір інстру­ментів), яка дає змогу змінити режим роботи (наприклад, із ре­жиму малювання кіл перейти в режим виділення об'єктів), мас­штаб перегляду, вибрати допоміжні засоби. Інструменти об'єднано в групи, і ш,об дізнатися, які саме інструменти входять до певної групи, клацніть значок у вигляді чорного трикутника.

Зафарбовування об'єктів і змінення кольору контурів здійснюю­ться за допомогою палітри кольорів, яку за умовчанням розта­шовано вздовж правої межі вікна.  
Програма CorelDRAW підтримує великий набір палітр, їх вибір для відображення на екрані здійснюється в підменю Окно ► Цветовые палитрьі (Вікно ► Колірні палітри). У нижній частині вікна CorelDRAW міститься рядок стану, який інформує користувача про атрибути виділеного об'єкта, призна­чення команд меню і окремих інструментів.   
За допомогою програми створюються багатосторінкові документи, тому в інтерфейсі є такий елемент, як навігатор сторінок (лічиль­ник), що забезпечує переміщення між сторінками, а також дає змогу викликати команди, призначені для вставляння, видален­ня і перейменування сторінок.   
Звертаємо вашу увагу на такий елемент інтерфейсу програми CorelDRAW, як пристиковуване (докерне) вікно настройок. Докери містять основні параметри обробляння графічних і текстових об'єктів.   
Для того щоб відобра­зити докери на екрані, необхідно вибрати одну з команд підменю Окна ► Окна настройки (Вікна ► Вікна настройки).

Щоб навчитися працювати з елементами вікна програми Corel­DRAW, виконайте такі дії.

1. Запустіть CorelDRAW.  
2. У вікні Быстрый запуск (Швидкий запуск), що відкрилося, клац­ніть Новый (Новий пустий документ). Програма створить новий файл.   
3.  Клацніть правою кнопкою миші на вільному місці панелі інструментів.  
4.  У меню, що відкрилося, зніміть прапорець Строка меню (Рядок меню). Рядок меню зникне з крана. Встановіть цей прапорець, і рядок меню з'явиться знову.  
5.   Приховайте і відобразіть елементи інтерфейсу CorelDRAW.  
6.  Перетягніть набір інструментів у центр документа, щоб відобразити його у вигляді окремої панелі.

**Графічні примітиви**  
У програмі є кілька класів графічних об'єктів під загальною на­звою «графічні примітиви». Так називають елементарні, тобто ду­же прості фігури — прямокутник, квадрат, еліпс, багатокутник, спіраль тощо.  
На панелі інструментів ви поба­чите кнопки Прямоугольник (Прямокутник), Зллипс (Еліпс) і Мно-гоугольник (Багатокутник), після натискання яких буде надано доступ до панелей з іншими інструментами для створення при­мітивів.  
Розфарбовувати об' єкти в CorelDRAW дуже легко, але спочатку їх потрібно створити, причому ці об'єкти обов'язково мають бути замкненими. Щойно ви, скориставшись відповідним інструмен­том, відпустите кнопку миші, малювання об'єкта буде завершено, проте він залишиться виділеним (оточеним вісьмома квадратиками-маркерами). Клацніть мишею зразок прийнятного кольору, і виділений об'єкт буде зафарбовано.

**Створення прямокутників**  
Для швидкого створення прямокутників застосовується один із двох пропонованих програмою CorelDRAW інструментів:

1. Прямоугольник (Прямокутник) – простий інструмент, ш,о дає змогу створювати прямокутники та квадрати будь-яких пропорцій і розмірів, зокрема зі скругленими кутами;
2. Прямоугольник через 3 точки (Прямокутник через 3 точки) — призначений для створення прямокутників і квадратів за трьома точками; дає змогу створювати фігури, нахилені під довільним кутом.

У разі використання другого інструменту спочатку потрібно клац­нути на кінцях діагоналі прямокутника,  потім у його третій вер­шині. Четверту вершину буде добудовано автоматично.  
Якщо в процесі малювання прямокутника утримувати натиснутою клавішу Ctrl, програма створить квадрат (правильний прямокутник), а якщо  клавішу Shift, то положення центра створюваного об'єкта залишиться незмінним.  
Щоб створити прямокутник зі округленими кутами, намалюйте звичайний прямокутник за допо­могою інструмента Прямоугольник (Прямокутник) і на панелі власти­востей введіть для кожного його кута радіус округлення.

**Створення еліпсів, секторів і дуг**  
Для малювання еліпса та його похідних — сектора й дуги, які та­кож належать до групи графічних примітивів, — використовують інструмент Зллипс (Еліпс) чи Зллипс через **3** точки (Еліпс через 3 точки). Кола за допомогою інструмента Зллипс (Еліпс) створюю­ть у звичайний спосіб. А інструментом Зллипс через **3** точки (Еліпс через 3 точки) користуються так: виберіть його, натисніть кнопку миші, щ;об зафіксувати початкову точку першої діагоналі еліпса, і починайте переміщувати вказівник. У процесі перетягування мож­на, змінюючи нахил діагоналі, підібрати кут нахилу еліпса. Коли перша діагональ матиме потрібну довжину, відпустіть кнопку миші. Тепер, переміщуючи вказівник, ви побачите еліпс, крива якого проходить крізь початкову і кінцеву точки першої діагона­лі, а також поточну позицію вказівника, яка визначає довжину другої діагоналі еліпса. Клацніть мишею, і процес побудови фігу­ри буде завершено.

Щоб створити сектор або дугу, виберіть інструмент Зллипс (Еліпс), на панелі властивостей клацніть кнопку Сектор (Сектор) чи Дуга С (Дуга) і намалюйте об'єкт.

**Створення багатокутників, зірок і спіралей**

Угрупі Многоугольник (Багатокутник)  об'єднано інструменти, призначені для створення більш складних геометричних об'єктів: Многоугольник (Багатокутник), Звезда (Зірка) Сложная звезда (Складна зірка) Разлинованная бумага (Розлінований папір) і Спираль (Спіраль) На рис. наведено приклади зобра­жень, створених за допомогою цих інструментів.

За допомогою спіралі ви можете ефектно оформити свою компози­цію, розташувавши, наприклад, вздовж неї текст. Є два види спі­ралей: симетричні (відстань між витками однакова) і логарифміч­ні (відстань між витками збільшується від центра до зовнішньої межі). Симетричну спіраль можна легко і швидко намалювати, скориставшись інструментом Спираль (Спіраль). За допомогою властивостей можна задати кількість витків, вид спіралі (си­метрична чи логарифмічна), коефіцієнт розширення.

**Створення автофігур**  
Автофігури — це об'єкти, зовнішній вигляд яких можна зміню­вати, переміщуючи одну чи кілька точок (вузлів). На противагу зміненню розмірів об'єкта як єдиного цілого контрольні точки автофігури дають змогу динамічно перетворювати будь-яку її час­тину.  
Для створення автофігур використовують інструменти групи Основные фигуры (Основні фігури), а саме Основні фігури, Фігури стрілки, Блок-схеми, Фігури банера, Фігури виносок.

**Вибір, переміщення і видалення об'єктів**  
Робота з векторною графікою в програмі CorelDRAW передбачає переміщення, масштабування, розтягування, нахиляння, обертан­ня, зафарбовування, видалення об'єктів.  
Перш ніж виконати будь-яку з перелічених дій, об'єкти слід ви­брати (виділити). Зробити це можна за допомогою двох засобів.

* Інструмент Указатель (Вибір). Хоча цей інструмент не при­значений для створення графічних об'єктів, він, безумовно, є одним із найважливіших у CorelDRAW. Коли запускається програма, інструмент активізується за умовчанням і залиша­ється в такому стані, доки користувач не вибере інший. Щоб застосувати інструмент Указатель (Вибір), установіть його вка­зівник на об'єкті та клацніть мишею. Виділений об'єкт буде охоплено невидимою прямокутною рамкою, за периметром якої розташовано вісім чорних квадратиків (чотири бокових і чотири кутових) — маркерів виділення (рис. 10.17). їх на­явність свідчить про те, що з об'єктом можна виконувати подальші дії.
* Рамка для виділення. Щоб створити рамку для виділення, ак­тивізуйте інструмент Указатель (Вибір), натисніть ліву кнопку миші та, не відпускаючи Гі, переміщуйте вказівник. Відобра­зиться пунктирна рамка. Після того як ви відпустите кнопку, об'єкти, що потрапили всередину рамки, стануть виділеними. Зверніть увагу: всередині виділеного об'єкта є хрестик, який позначає геометричний центр об'єкта. Клацнувши цей значок і утримуючи кнопку миші натисну тою, ви можете перетягну­ти об'єкт будь-куди.
* Клавіші-модифікатори. Ще один спосіб вибору об'єктів поля­гає у використанні клавіш-модифікаторів (чи їх комбінацій).
  + Клавіша Shift. Щоб виділити відразу кілька об'єктів, клацніть по черзі кожний із них, утримуючи натисну тою клавішу Shift. Якш;о об'єкт потрібно виключити з набору виділених, клацніть його ш;е раз, знову-таки утримуючи клавішу Shift.
  + Клавіша Alt. Утримуючи цю клавішу натиснутою в проце­сі вибору за допомогою рамки, можна виділити не лише ті об'єкти, які повністю охоплені нею, а й ті, які ця рам­ка перетинає і яких дотикається.
  + Клавіша Tab. Натиснення клавіш Tab+Shift забезпечує ви­бір об'єктів у порядку їх створення, а натиснення лише клавіші Tab — у зворотній послідовності.

Переміщення об'єктів — одна з тих дій, що виконуються най­частіше. За потреби змінити розташування об'єкта на сторінці слід, скориставшись інструментом Указатель (Вибір), перетягти об'єкт у потрібному напрямку або вказати його нове місцеполо­ження на панелі властивостей.  
У будь-якій програмі однією з найпростіших операцій вважається видалення об'єктів — достатньо лише виділити «зайві» об'єкти і натиснути клавішу Delete.

Щоб навчитися користуватися інструментом Указатель (Вибір), ви­конайте такі дії.

1. Запустіть CorelDRAW і створіть новий файл. Намалюйте прямокутник, зірку та еліпс.

2.  Виберіть інструмент Указатель (Вибір) і клацніть ним прямокутник. Навколо нього з усіх боків з'являться маркери виділення. Клацніть за межами прямокутника, щоб зняти з нього виділення.

3.   Помістіть вказівник миші в середину прямокутника, клацніть та перемістіть його у верхній лівий кут екрана. Клацніть за межами прямокутника, ш;об зняти з нього виділення.

4.  Скориставшись інструментом Указатель (Вибір), створіть рамку виділення навколо зірки та кола.

5. Перемістіть виділені фігури у праву частину екрана та, натиснувши клавішу Delete, видаліть їх.