Windows



CorelDRAW®

РУКОВОДСТВО

Последнее обновление: сентябрь 2022 г.

© Corel Corporation, 2022. Все права защищены.

Руководство пользователя CorelDRAW®

Corel, логотип Corel, Corel DESIGNER, CorelDRAW, логотип воздушного шара CorelDRAW, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PHOTO-PAINT, PowerClip, PowerTRACE, WinZip и WordPerfect являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации Corel Corporation в Канаде, США и (или) Канаде. Apple, Apple Pencil, Core ML, Mac, MacBook Pro, macOS, Sidecar и Touch Bar являются товарными знаками компании Apple Inc.

Все прочие названия компаний, продуктов и услуг, логотипы, торговые марки и любые зарегистрированные или незарегистрированные товарные знаки используются только в целях идентификации и остаются исключительной собственностью соответствующих владельцев. Использование любых торговых марок, имен, логотипов или любой другой информации, изображений или материалов, имеющих отношение к третьей стороне, не подразумевает автоматическое согласие на данное использование. Мы отказываемся от любых имущественных интересов в отношении такой информации, изображений, материалов, знаков и имен третьих лиц. Неполный список выданных патентов можно найти на сайте www.corel.com/patent

Образцы изображений предоставляются третьими сторонами и используются и/или модифицируются по разрешению, если иное не согласовано с такими сторонами.

Сведения о технических характеристиках, ценах, упаковке, технической поддержке и получении информации о продукте (далее «спецификации») относятся только к английской версии, предназначенной для розничной продажи. Спецификации для всех других версий (включая версии на других языках) могут отличаться.

201312

Оглавление

Начало работы....21

Установка пакета CorelDRAW Graphics Suite....23

Требования к системе....23

Подготовка к установке....23

Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite....24

Параметры установки....24

Изменение и исправление установки....26

Удаление CorelDRAW Graphics Suite....27

Часто задаваемые вопросы....27

Учетные записи и услуги Corel....29

Проверка подлинности в CorelDRAW Graphics Suite....29

Настройки учетной записи....30

Обновления....30

Изменение учетных данных пользователя....30

Конфиденциальность и профиль....31

Служба поддержки Corel....32

Отправка отзывов....32

Новые возможности CorelDRAW Graphics Suite....33

Обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite, сентябрь 2022 г....33

Обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite, март 2022 г....34

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5....39

CorelDRAW Graphics Suite 2021....41

Ресурсы обучения....49

Справка....49

Окно настройки «Обучение»....51

Справка и подсказки....52

Советы....53

Экран приветствия....54

Руководство по началу работы....54

Практические проекты....55

Видеопособия....55
Веб-сайт для разработчиков....56
Руководство по развертыванию в сети....56
Ресурсы Интернета....56
Запуск и настройка....57
Запуск и завершение работы CorelDRAW....57
Выбор языка....57
Настройки запуска....58
Основы CorelDRAW....59
Векторная графика и растровые изображения....59
Создание и открытие рисунков....60
Сканирование изображений....65
Работа с несколькими рисунками....66
История, возврат и повтор действий....67
Масштабирование, панорамирование и прокрутка....68
Предварительный просмотр рисунков....72
Режимы просмотра....73
Виды....74
Сохранение рисунков....75
Заблокированные файлы....77
Резервное копирование и восстановление файлов....77
Добавление сведений о рисунке и их просмотр....79
Закрытие рисунков....79
Обзор основных задач....80
Отключение предупреждающих сообщений....80
Просмотр системной информации....81
Редактирование во время печати, сохранения и экспорта документов....81
Обзор рабочего пространства CorelDRAW....83
Термины CorelDRAW....83
Окно приложения....84
Стандартная панель инструментов....86

Набор инструментов....89
Панель свойств....103
Окна настройки....104
Строка состояния....106
Навигатор документов....106
Выбор рабочего пространства....106
Творческие инструменты и содержимое....109
Типы содержимого....109
Просмотр содержимого в окне инспектора....111
Поиск клипарта и других локальных и сетевых ресурсов....112
Работа с изображениями и управление ими с помощью окна настройки Ресурсы....115
Работа с облачными ресурсами....117
Работа со связанными ресурсами....119
Управление содержимым в окне настройки «Лоток»....122
Покупка приложений, подключаемых модулей и содержимого....123
Изменение местоположений содержимого....124
Сенсорные устройства и круговые манипуляторы....127
Сенсорные функции....127
Устройства с цветовым кругом....129
Совместная работа....135
Рабочий процесс совместной работы....135
CorelDRAW.app, CorelDRAW и Cloud....135
Проверка и отзывы....138
Совместная работа над текстом....146
Работа с системой управления документами из CorelDRAW Graphics Suite....149
Знакомство с системами управления документами....149
Начало работы с Microsoft SharePoint....149
Внесение документов в библиотеку и извлечение документов....151
Просмотр документов и их свойств....152
Линии, фигуры и абрисы....153
Линии, абрисы и мазки кистью....155

Линии....155
Параллельное рисование....165
Каллиграфические линии и заготовки линий....167
LiveSketch....169
Форматирование линий и абрисов....176
Добавление наконечников линий и кривых....182
Копирование, преобразование, удаление и замена абрисов....184
Мазки кисти....186
Мазки кисти и рисование стилусом....188
Распыление объектов вдоль линии....189
Соединительные и выносные линии....192
Размерные линии....196
Чувствительные к нажиму перья и устройства....199
Фигуры....203
Прямоугольники и квадраты....203
Эллипсы, окружности, дуги и секторы....206
Многоугольники и звезды....208
Спирали....210
Сетки....211
Стандартные фигуры....212
Функция распознавания фигур....213
Формирование объектов....215
Объекты кривых....216
Выбор и перемещение узлов....217
Выравнивание и распределение узлов....219
Управление сегментами....227
Соединение кривых....228
Копирование и вырезание сегментов....229
Добавление, удаление и соединение узлов....230
Типы узлов....232
Преобразование узлов....233

Разделение пути объектов кривых... 233
Отражение изменений в объектах кривых... 234
Наклон и растягивание объектов... 235
Размазывание и смазывание объектов... 237
Применение эффекта грубой кисти для объекта... 240
Сглаживание объектов... 242
Изменение формы путем притягивания или отталкивания узлов... 243
Применение эффектов искажения... 245
Добавление эффектов скручивания... 247
Формирование объектов с помощью оболочек... 248
Обрезка и удаление объектов... 256
Разделение объектов... 261
Исключение объектов... 263
Скругления, выемки и фаски на углах... 265
Объединение и пересечение объектов... 268
Объекты PowerClip... 269
Параметры узлов, маркеров и векторных изображений... 275
Симметричное рисование... 279
Создание симметрии... 280
Редактирование симметрии... 282
Соединение кривых в группах симметрии... 285
Удаление симметрии и разрыв связей симметрии... 286
Чертеж в перспективе... 289
Рисование в перспективе... 290
Изменение групп перспективы... 295
Разделение групп перспективы... 300

Объекты, символы и слои... 303
Объекты... 305
Выделение объектов... 306
Преобразование объектов... 309
Копирование, дублирование и удаление объектов... 312

Создание объектов на основе замкнутых областей ... 316
Создание границы вокруг объектов ... 316
Края размытого объекта ... 317
Использование координат объекта для рисования и изменения объектов ... 318
Копирование свойств, преобразований и эффектов объекта ... 326
Клонирование объектов ... 328
Расположение объектов ... 329
Выравнивание и распределение объектов ... 331
Применение сглаживания объектов ... 335
Привязка объектов ... 336
Динамические направляющие ... 340
Направляющие выравнивания ... 344
Изменение порядка объектов ... 348
Изменение размера и масштабирование объектов ... 349
Поворот и зеркальное отражение объектов ... 352
Изменение объектов в окне настройки «Свойства» ... 354
Расположение объектов вдоль пути ... 356
Группировка объектов ... 361
Объединение объектов ... 363
Блокировка объектов ... 364
Поиск и замена объектов ... 365
Скрытие и отображение объектов ... 367
Ограничение объектов ... 368
Экспорт объектов ... 369
Штрихкоды ... 369
Связывание и встраивание объектов ... 371
Вставка связанных или встроенных объектов ... 371
Редактирование связанных или встроенных объектов ... 372
QR-коды ... 375
Вставка QR-кодов ... 375
Редактирование QR-кодов ... 376

Проверка QR-кодов ... 379
Слои ... 381
Создание слоев ... 381
Просмотр слоев, страниц и объектов ... 385
Изменение свойств слоя ... 387
Поиск, перемещение и копирование слоев и объектов ... 390
Символы ... 393
Создание, редактирование и удаление символов ... 393
Использование символов в рисунках ... 396
Обменивайтесь символами между рисунками ... 397
Управление коллекциями и библиотеками ... 398
Справочник: Символы ... 400
Управление и отслеживание проектов ... 403
Настройка базы данных проекта ... 403
Назначение и копирование данных объекта ... 404
Просмотр и печать данных объекта ... 405
Отслеживание времени выполнения проекта ... 406

Цвет, заливки и прозрачности ... 413
Цвет ... 415
Цветовые модели ... 415
Глубина цвета ... 417
Выбор цветов ... 418
Поиск и замена цветов ... 424
Палитра документа ... 426
Создание и редактирование цветовых палитр ... 428
Упорядочение и отображение цветовых палитр ... 431
Отображение и скрытие цветовых палитр ... 433
Настройка свойств цветовой палитры ... 435
Заливки ... 437
Однородные заливки ... 438
Фонтанные заливки ... 438

Заливки векторным и растровым узором... 443
Заливки двухцветным узором... 448
Заливки текстурой... 450
Заливки PostScript... 452
Заливки сетки... 453
Применение заливок для областей... 456
Работа с заливками... 458
Прозрачность объекта... 461
Однородная прозрачность... 462
Градиентная прозрачность... 463
Прозрачность узора... 466
Прозрачность текстуры... 469
Копирование, фиксирование и удаление прозрачностей... 471
Режимы слияния... 472
Поиск, управление и сохранение заливок и эффектов прозрачности... 475
Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности... 475
Управление заливками и эффектами прозрачности... 478
Сохранение заливок и эффектов прозрачности... 480
Управление цветом... 481
Сведения об управлении цветом... 481
Начало работы с управлением цветом... 486
Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей... 489
Назначение цветовых профилей... 491
Преобразование цветов в другие цветовые профили... 491
Параметры преобразования цвета... 492
Программная цветопроба... 492
Заготовки управления цветом... 495
Политики управления цветом... 496
Управление цветами при открытии документов... 498
Управление цветами при импорте и вставке файлов... 499
Управление цветами для печати... 499

Использование безопасного рабочего процесса CMYK ... 500
Управление цветами для просмотра в Интернете ... 500

Специальные эффекты ... 501
Векторные и растровые эффекты ... 503
Растровые эффекты ... 503
Векторные эффекты ... 508
Применение растровых эффектов ... 510
Категории специальных эффектов ... 517
Трехмерные эффекты ... 517
Художественные мазки ... 522
Размытие ... 529
Камера ... 535
Преобразование цвета ... 539
Контур ... 541
Коррекция ... 543
Творческие эффекты ... 543
Специальные эффекты ... 550
Искажение ... 551
Шум ... 557
Повышение резкости ... 560
Текстура ... 563
Линзы ... 569
Применение линз ... 569
Редактирование линз ... 571
Добавление трехмерных эффектов ... 573
Создание контура для объектов ... 573
Применение перспективы ... 577
Создание вытягиваний ... 580
Создание эффектов скоса ... 584
Добавление падающих теней и внутренних теней ... 587
Добавление блок-теней ... 592

Перетекание объектов... 596
Мозаика... 603
Векторная мозаика (эффект «Пуантилизм»)... 603
Растровая мозаика (эффект PhotoCocktail)... 607
Добавление движения и фокусировка... 611
Эффекты «Воздействия»... 611

Текст... 619
Добавление текста и операции с текстом... 621
Импорт и вставка текста... 621
Фигурный текст... 623
Простой текст... 624
Добавление столбцов в текстовые фреймы... 628
Объединение и связь рамок простого текста... 629
Выравнивание текста по базовой сетке... 632
Выбор текста... 633
Поиск, редактирование и преобразование текста... 634
Смещение, поворот, отражение и переворот текста... 636
Перемещение текста... 638
Обтекание текста... 639
Расположение текста вдоль пути... 640
Специальные знаки, символы и глифы... 642
Встраивание графики... 647
Унаследованный текст... 647
Форматирование текста... 649
Выбор шрифтов и гарнитур шрифтов... 649
Формат символов... 652
Изменение цвета текста... 654
Кернинг диапазона символов... 655
Изменение регистра и прописных букв... 656
Функции OpenType... 657
Вариативные шрифты... 663

Регулировка интервала между символами и словами... 664
Регулировка интервала между строками и абзацами... 666
Создание маркированных и нумерованных списков... 668
Буквицы... 672
Изменение положения и угла символа... 673
Выравнивание текста... 674
Добавление табуляций и отступов... 677
Текстовые стили... 678
Перенос текста... 678
Коды форматирования... 681
Служебные символы... 682
Работа с текстом на разных языках... 683
Форматирование азиатского текста... 683
Правила переноса строк в азиатском тексте... 684
Поддержка шрифтов OpenType для азиатского текста... 685
Форматирование многоязычного текста... 686
Правильное отображение текста на любом языке... 687
Управление шрифтами... 689
Изменение шрифта по умолчанию... 689
Подстановка шрифтов... 690
Встроенные шрифты... 691
Просмотр шрифтов... 692
Фильтрация шрифтов... 694
Поиск шрифтов... 695
Приобретение дополнительных шрифтов... 697
Выбор шрифтов... 697
Corel Font Manager... 699
Средства проверки правописания... 701
Быстрое исправление... 701
Проверка орфографии и грамматики... 703
Тезаурус... 705

Работа с языками ... 706
Настройка средств проверки правописания ... 707
Стили проверки ... 708
Списки слов ... 709
Проверка статистики ... 711
Справочник: Средства проверки правописания ... 711

Шаблоны и стили ... 721
Шаблоны ... 723
Использование шаблонов ... 723
Поиск шаблонов ... 724
Управление шаблонами ... 727
Создание шаблонов ... 728
Редактирование шаблонов ... 729
Стили и наборы стилей ... 731
Создание стилей и наборов стилей ... 732
Применение стилей и наборов стилей ... 734
Редактирование стилей и наборов стилей ... 735
Управление и применение свойств объекта по умолчанию ... 737
Экспорт и импорт таблиц стилей ... 739
Назначение клавиш быстрого вызова для стилей или наборов стилей ... 739
Поиск объектов с определенным стилем или набором стилей ... 740
Разрыв связи между объектами и стилями или наборами стилей ... 740
Цветовые стили ... 741
Создание и применение цветовых стилей ... 741
Редактирование цветовых стилей ... 744
Просмотр цветовых стилей ... 748
Экспорт и импорт цветовых стилей ... 749
Разрыв связи между цветовым стилем и объектом ... 750

Страницы и макеты ... 751
Страницы ... 753

Макет страницы ... 753
Фон страницы ... 756
Виды страниц ... 757
Добавление, дублирование и удаление страниц ... 762
Выбор и активация страниц ... 764
Изменение размера страниц ... 766
Размещение и упорядочение страниц ... 769
Переименование страниц ... 770
Поиск страниц ... 770
Экспорт страниц ... 771
Вставка номеров страниц ... 771
Инструменты компоновки ... 775
Линейки ... 775
Калибровка линеек ... 777
Сетка документа и пиксельная сетка ... 777
Базовая сетка ... 779
Настройка направляющих ... 780
Изменение направляющих ... 783
Масштаб рисунка ... 784
Таблицы ... 787
Добавление таблиц ... 787
Выбор, перемещение и навигация по компонентам таблицы ... 789
Вставка и удаление строк и столбцов таблицы ... 791
Изменение размера ячеек, строк и столбцов таблицы ... 793
Форматирование таблиц и ячеек ... 794
Текст в таблицах ... 797
Преобразование таблиц в текст ... 798
Слияние и разделение таблиц и ячеек ... 799
Управление таблицами как объектами ... 800
Добавление изображений, графики и фонов в таблицы ... 801
Импорт таблиц ... 801

Растровые изображения ... 803
Работа с растровыми изображениями ... 805
Преобразование векторной графики в растровые изображения ... 805
Импорт растровых изображений ... 807
Обрезка изображения ... 807
Размеры и разрешение растрового изображения ... 808
Выпрямление растровых изображений ... 812
Коррекция искажений перспективы ... 814
Удаление артефактов и шумов с изображений JPEG ... 815
Удаление пылинок и царапин с растровых изображений ... 816
Повышение резкости изображений ... 816
Изменение и маскирование цветов в растровых изображениях ... 818
Лаборатория по корректировке изображений ... 819
Настройка цвета и тона ... 825
Фильтр цветовой кривой ... 833
Преобразование цвета и тона ... 836
Редактирование растровых изображений с помощью Corel PHOTO-PAINT ... 837
Цветовые режимы растровых изображений ... 839
Изменение цветового режима растровых изображений ... 839
Преобразование растровых изображений в черно-белые ... 840
Изменение растровых изображений на двухцветные изображения ... 841
Преобразование растровых изображений в цветовой режим палитры ... 843
Трассировка ... 847
Трассировка растровых изображений ... 847
Элементы управления PowerTRACE ... 850
Предварительный просмотр результатов трассировки ... 853
Точная настройка результатов трассировки ... 853
Настройка цветов в результатах трассировки ... 856
Параметры трассировки по умолчанию ... 858
Советы по трассировке растровых изображений ... 859
файлы RAW ... 861

Использование файлов камеры RAW ... 861
Импорт файлов RAW в CorelDRAW ... 862
Настройка цвета и тона файлов RAW ... 864
Повышение резкости файлов RAW и уменьшение шума ... 867
Предварительный просмотр файлов RAW и получение сведений об изображении ... 868

Печать ... 871
Основы печати ... 873
Печать работ ... 873
Создание макетов заданий на печать ... 874
Предварительный просмотр заданий на печать ... 875
Стили печати ... 876
Точная настройка заданий на печать ... 877
Точная передача цветов при печати ... 878
Печать на принтере PostScript ... 880
Слияние при печати ... 883
Сводки по подготовке ... 886
Подготовка файлов для поставщиков услуг печати ... 887
Подготовка файлов для поставщика услуг печати ... 887
Компоновки макета ... 888
Метки принтера ... 890
Сохранение связей OPI ... 893
Цветоделения ... 893
Треппинг и наложение цветов ... 894
Параметры треппинга In-RIP ... 897
Печать на пленке ... 900
Подготовка баннеров для печати ... 901
Работа с поставщиком услуг печати ... 903

Веб-графика ... 905
Создание объектов для использования в Интернете ... 907
Создание веб-графики с пиксельной точностью ... 907

Экспорт растровых изображений для использования в Интернете ... 908
Экспорт и выгрузка растровых изображений в WordPress ... 914
Сохранение и применение веб-заготовок ... 915
Экспорт объектов с прозрачными цветами и фонами ... 915
Веб-совместимый текст ... 916
Ролловеры ... 916
Закладки и гиперссылки ... 918
Добавление горячих точек и альтернативного текста в объекты ... 919

Форматы файлов ... 921
Импорт и экспорт файлов и ресурсов ... 923
Импорт файлов ... 923
Экспорт файлов ... 927
Экспорт объектов и страниц ... 930
Экспорт в PDF ... 933
Экспорт в PDF ... 933
Гиперссылки, закладки и эскизы в файлах PDF ... 936
Комментарии в файлах PDF ... 936
Уменьшение размера файла PDF ... 937
Текст и шрифты в файлах PDF ... 938
Кодировка файлов PDF ... 940
Параметры просмотра файлов EPS ... 940
Параметры управления цветами в файлах PDF ... 941
Параметры безопасности файлов PDF ... 942
Оптимизация файлов PDF ... 944
Сводки по подготовке PDF ... 945
Подготовка файлов PDF для поставщика услуг печати ... 945
Работа с приложениями пакета Office ... 947
Импорт файлов из приложений пакета Office ... 947
Экспорт файлов в приложения пакета Office ... 947
Добавление объектов в документы ... 947
Поддерживаемые форматы файлов ... 949

Adobe Illustrator (AI)..... 950
Шрифт Adobe Type 1 (PFB)..... 953
Растровое изображение Windows (BMP)..... 953
Растровое изображение OS/2 (BMP)..... 954
Метафайл компьютерной графики (CGM)..... 955
CorelDRAW (CDR)..... 955
Corel Presentation Exchange (CMX)..... 956
Corel PHOTO-PAINT (CPT)..... 957
Библиотека символов Corel (CSL)..... 957
Ресурс курсоров (CUR)..... 957
Microsoft Word (DOC, DOCX или RTF)..... 958
Microsoft Publisher (PUB)..... 959
Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 или DRW)..... 960
AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)..... 961
Инкапсулированный PostScript (EPS)..... 963
PostScript (PS или PRN)..... 967
GIF..... 968
Формат HEIF (High Efficiency Image File Format)..... 969
JPEG (JPG)..... 969
JPEG 2000 (JP2)..... 970
Kodak Photo CD Image (PCD)..... 971
PICT (PCT)..... 973
PaintBrush (PCX)..... 973
Adobe Portable Document Format (PDF)..... 974
Файл плоттера HPGL (PLT)..... 976
Переносимая сетевая графика (PNG)..... 978
Adobe Photoshop (PSD)..... 979
Corel Painter (RIF)..... 980
Масштабируемая векторная графика (SVG)..... 981
Adobe Flash (SWF)..... 984
TARGA (TGA)..... 985

TIFF ... 986
Шрифт TrueType (TTF) ... 987
Visio (VSD) ... 987
Google Web Picture (WEBP) ... 988
Документ WordPerfect (WPD) ... 990
Графика WordPerfect (WPG) ... 990
Форматы файлов камеры Raw ... 991
Сжатое растровое изображение вейвлета (WI) ... 991
Формат метафайла Windows (WMF) ... 991
Дополнительные форматы файлов ... 992
Форматы, которые рекомендуется использовать для импорта графики ... 993
Форматы, которые рекомендуется использовать для экспорта графики ... 994
Общие замечания по импорту текстовых файлов ... 994

Настройка и автоматизация ... 997
Настройка CorelDRAW ... 999
Выбор параметров ... 999
Настройка графических процессоров ... 1000
Сохранение и восстановление настроек по умолчанию ... 1001
Создание рабочих пространств ... 1002
Импорт и экспорт рабочих пространств ... 1002
Настройка внешнего вида рабочего пространства ... 1003
Настройка клавиш быстрого вызова ... 1006
Настройка меню ... 1007
Настройка панелей инструментов и других панелей команд ... 1009
Настройка набора инструментов ... 1012
Настройка панели свойств ... 1013
Настройка строки состояния ... 1014
Настройка фильтров ... 1015
Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев ... 1017
Макросы ... 1017
Сценарии JavaScript ... 1025

Справочник..... 1027
CorelDRAW для пользователей Adobe Illustrator..... 1029
Сравнение терминов..... 1029
Сравнение инструментов..... 1030
Использование рабочего пространства Adobe Illustrator..... 1033
Глоссарий..... 1035

Начало работы

Установка пакета CorelDRAW Graphics Suite 23

Учетные записи и услуги Corel 29

Новые возможности CorelDRAW Graphics Suite 33

Ресурсы обучения 49

Запуск и настройка 57

Основы CorelDRAW 59

Обзор рабочего пространства CorelDRAW 83

Творческие инструменты и содержимое 109

Сенсорные устройства и круговые манипуляторы 127

Совместная работа 135

Работа с системой управления документами из CorelDRAW Graphics Suite 149



Установка пакета CorelDRAW Graphics Suite

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Требования к системе» (стр. 23)
- «Подготовка к установке» (стр. 23)
- «Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite» (стр. 24)
- «Параметры установки» (стр. 24)
- «Изменение и исправление установки» (стр. 26)
- «Удаление CorelDRAW Graphics Suite» (стр. 27)
- «Часто задаваемые вопросы» (стр. 27)

Требования к системе

В следующем списке приведены минимальные требования к системе. Обратите внимание, что для обеспечения оптимальной производительности понадобится больший объем ОЗУ и больше места на жестком диске, чем указано в списке.

- 64-разрядная версия операционной системы Windows 11, Windows 10 с последними обновлениями. CorelDRAW® Graphics Suite поддерживает Windows 10 версий 21H1 и 21H2 и более поздних, которые будут выпущены в течение жизненного цикла пакета.
- Intel Core i3/5/7/9 или AMD Ryzen 3/5/7/9, Threadripper, EPYC
- Видеокарта с поддержкой OpenCL 1.2 и видеопамятью 3 ГБ или более (рекомендуется)
- 4 ГБ ОЗУ (рекомендуется 8 ГБ или более)
- 4,3 ГБ свободного места на жестком диске для файлов приложений и файлов установки
- Мультисенсорный экран, мышь или планшет
- Разрешение экрана Разрешение экрана 1280 x 720 при 100 % (96 т/д)
- DVD-привод (для коробочной установки); для установки с DVD-диска требуется загрузка до 700 МБ
- Для установки и аутентификации CorelDRAW Graphics Suite требуется подключение к Интернету, а также доступ к некоторым программным компонентам, онлайн-функциям и содержимому, входящим в комплект поставки.

Подготовка к установке

- Убедитесь, что системные дата и время заданы правильно.
- Убедитесь, что в системе установлены последние обновления.
- Закройте все приложения, включая все антивирусные программы и приложения, открытые на панели задач системы Windows. В противном случае они будут мешать процессу установки, а время установки может увеличиться.

- Выполните вход в систему под учетной записью администратора.
- Убедитесь в наличии свободного места на диске, на котором необходимо установить приложение.
- Удалите содержимое системных папок TEMP во избежание конфликтов файлов и памяти. Чтобы перейти к папкам Temp, введите **%temp%** в окне **Поиск** меню «Пуск» в Windows 10.
- Убедитесь в доступности подключения к Интернету.
- Программу CorelDRAW® Graphics Suite следует устанавливать в отдельный каталог, чтобы избежать конфликта с предыдущими версиями.

Установка приложений, входящих в состав CorelDRAW Graphics Suite

Мастер установки позволяет легко установить приложения и компоненты CorelDRAW Graphics Suite. Можно выбрать обычный вариант установки, чтобы быстро установить набор приложений. Кроме того, можно выполнить специальную установку, в ходе которой выбираются различные значения параметров.

Установка приложений CorelDRAW Graphics Suite

1. Закройте все приложения, включая все антивирусные программы.

   Чтобы установка прошла без перерывов, рекомендуем перезапустить Windows. Таким образом, не возникнет необходимости в перезагрузке из-за последних обновлений системы, и будет подтверждено отсутствие проблем с памятью.
2. Загрузите продукт по ссылке, указанной в подтверждении заказа.
3. Для установки программного обеспечения следуйте инструкциям мастера установки.

Параметры установки

Можно выбрать один из двух типов установки:

- **Обычная установка** — основные программы и компоненты пакета автоматически устанавливаются в местоположение в папке Program Files по умолчанию. Если позже понадобится неустановленный компонент, установку можно будет изменить.
- **Специальная установка** — позволяет выбирать дополнительные функции, исключая компоненты, которые не понадобятся, а также указать место, куда следует установить пакет. Если вы приобрели многоязычную версию пакета, вы также можете выбрать языковые пакеты для установки.
- **Развертывание** — доступно только для лицензий на несколько пользователей. Этот вариант позволяет создать образ сервера для установки программного обеспечения на отдельные рабочие станции. Для получения дополнительных сведений см. Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite.

Программы

В следующей таблице приведены программы, которые установлены по умолчанию. Чтобы исключить программу из установки, необходимо выбрать специальную установку.

Программа	Описание
CorelDRAW®	Интуитивно понятное и универсальное графическое приложение для создания высококачественных векторных изображений, разработки макетов логотипов и верстки.
Corel PHOTO-PAINT™	Представляет собой полноценное приложение по редактированию изображений, которое позволяет ретушировать и улучшать фотографии, а также создавать собственные растровые иллюстрации и картины.

Программа	Описание
CAPTURE™	Удобное приложение для захвата изображений с экрана компьютера.
Corel® Font Manager	Приложение для просмотра, упорядочения шрифтов и управления ими
Corel® BARCODE WIZARD	Приложение для генерирования штрихкодов различных стандартных отраслевых форматов.

Компоненты и функции программы

В следующей таблице приведены функции программы, которые следует установить. Не все компоненты доступны во всех версиях программного обеспечения.

Компонент или функция	Описание	Заметки
Microsoft Visual Basic for Applications 7.1	Поднабор среды программирования Microsoft Visual Basic (VB), приемлемый для начинающих пользователей.	VBA можно использовать для создания основных макросов, предназначенных для личного использования. Кроме того, с помощью VBA можно создавать более сложные макросы.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Встроенная программная среда, которая позволяет разработчикам и другим экспертам в области программирования использовать VSTA для создания расширенных макросов.	Чтобы использовать VSTA вместе с CorelDRAW Graphics Suite, необходимо установить собственную копию Microsoft Visual Studio 2019 или более позднюю версию. Если Microsoft Visual Studio устанавливается после установки CorelDRAW Graphics Suite, необходимо переустановить компонент VSTA, изменив установку CorelDRAW Graphics Suite. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение или исправление установки CorelDRAW Graphics Suite» на стр. 26.
Расширение оболочки Windows	Позволяет просматривать эскизы собственных файлов Corel, такие как CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT) и файлы заливок узором (FILL).	При наличии предыдущей установленной версии CorelDRAW Graphics Suite или CorelDRAW Technical Suite этот параметр не отображается в мастере установки.
GPL Ghostscript	Настоятельно рекомендуется импортировать в документы файлы EPS и PDF. Эта функция позволяет	Доступно при обычной установке

Компонент или функция	Описание	Заметки
	изолировать и использовать отдельные элементы импортированных файлов EPS вместо изображений заголовков. Кроме того, она улучшает импорт PDF-файлов, созданных в сторонних приложениях.	
Языки интерфейса	Позволяет использовать программы и справку на двух и более языках	Этот параметр доступен только в многоязычных версиях программного обеспечения при специальной установке.
Установка ярлыков на рабочий стол	Добавляет значки продуктов на рабочий стол для более удобного доступа.	Доступно при обычной установке
Копирование файлов установки	Позволяет обслуживать и обновлять программное обеспечение без использования установочного диска	Доступно при обычной установке

Изменение и исправление установки

Мастер установки используется также для выполнения следующих операций:

- изменение текущей установки за счет добавления или удаления компонентов, таких как программы или языки;
- исправление текущей установки путем исправления ошибок, таких как отсутствующие или поврежденные файлы, а также неработающие ярлыки и неточные записи в реестре

Исправление установки помогает, если возникают проблемы с использованием приложения или имеются признаки повреждения установки.



Прежде чем исправить установку, попробуйте выполнить сброс параметров текущего рабочего пространства до значений по умолчанию, удерживая нажатой клавишу **F8** во время запуска приложения. Обратите внимание, что при сбросе рабочего пространства сбрасываются все настройки рабочего пространства.

Изменение или исправление установки CorelDRAW Graphics Suite

1. Закройте все приложения.
2. На панели управления Windows щелкните **Удалить программу**.
3. Дважды щелкните имя пакета на странице **Удаление или изменение программы**.
4. В появившемся мастере выберите параметр **Изменить** или **Исправить**, затем следуйте инструкциям.

   Языки интерфейса можно выбрать на последней странице мастера.



Функции программы и компоненты, которые уже установлены, могут не отображаться в мастере или соответствующие им флажки могут быть недоступны для выбора.

Определенные компоненты, такие как **Копирование файлов установки**, не могут быть добавлены путем изменения установки.

Удаление CorelDRAW Graphics Suite

CorelDRAW Graphics Suite можно удалить на панели управления. Чтобы удалить продукт и установить его повторно на другой компьютер с использованием того же серийного номера, необходимо выполнить удаление при наличии действующего подключения к Интернету. Таким образом будет восстановлено количество компьютеров, на которые можно правомочно устанавливать продукт.

Удаление CorelDRAW Graphics Suite

1. На панели управления Windows щелкните **Удалить программу**.
2. Дважды щелкните имя пакета на странице **Удаление или изменение программы**.
3. Выберите **Удалить** в окне мастера установки и следуйте инструкциям.

   Для полного удаления продукта, включая такие файлы пользователя, как рабочие пространства, заготовки, пользовательские и настраиваемые файлы, установите флажок **Удалить файлы пользователя**.



Любые дополнительные компоненты и приложения, установленные вместе с пакетом, например Corel Graphics — Windows Shell Extension, GPL Ghostscript или Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA), следует удалять отдельно.

Часто задаваемые вопросы

Если нужный вопрос не содержится в списке часто задаваемых вопросов ниже, перейдите на страницу службы поддержки Corel® и выполните поиск по базе знаний Corel® Knowledge Base.

- «Я обновляю свою версию программного обеспечения. Нужно ли удалять предыдущую версию?» (стр. 27)
- «В чем разница между обновлением и модернизацией?» (стр. 27)
- «Понадобилось переустановить программное обеспечение, однако серийный номер утрачен. Что делать?» (стр. 27)
- «В чем разница между обычной и специальной установкой? Какую установку следует использовать?» (стр. 28)
- «Почему мне предлагают установить последние обновления для операционной системы?» (стр. 28)
- «Как развернуть » (стр. 28)CorelDRAW Graphics Suite« в сети моей организации?» (стр. 28)
- «Как изменить язык пользовательского интерфейса и справки?» (стр. 28)

Я обновляю свою версию программного обеспечения. Нужно ли удалять предыдущую версию?

Нет, предыдущую версию можно не удалять. По умолчанию новая версия устанавливается в отдельную папку, что обеспечивает возможность работы с обеими версиями. Не изменяйте папку установки для установки новой версии в одну папку с предыдущей версии.

В чем разница между обновлением и модернизацией?

Модернизация позволяет установить последнюю основную версию программного обеспечения. После выпуска основной версии, как правило, выходит ряд обновлений, содержащих исправления ошибок и обновления для повышения стабильности и производительности. Обновления имеют то же имя, что и основная версия с добавленным номером, например 1. Часто приложение автоматически устанавливает необходимые обновления (тихая установка), однако пользователь может проверить наличие обновлений, нажав **Справка** ▸ **Обновления**.

Понадобилось переустановить программное обеспечение, однако серийный номер утрачен. Что делать?

Выполните одно из следующих действий.

- Если вы загрузили версию из Интернета, просмотрите сообщения электронной почты от Corel, присланные вам во время приобретения продукта.
- Для доступа к странице **Ваша учетная запись** выполните вход на сайт corel.com.
- Если вы приобрели коробочную версию, найдите серийный номер на диске или упаковке.

В чем разница между обычной и специальной установкой? Какую установку следует использовать?

См. раздел «Параметры установки» на стр. 24.

Почему мне предлагают установить последние обновления для операционной системы?

Мы предлагаем установить последние пакеты обновлений и критические обновления для:

- защиты компьютера от вредоносного ПО;
- решения проблем и неполадок Windows;
- обеспечения оптимальной работы операционной системы и ПО Corel;
- обеспечения соответствия минимальным системным требованиям;
- ускорения процесса установки;
- уменьшения вероятности перезапуска системы;
- обеспечения наличия последних версий драйверов, оптимизированных для работы с пакетом.

Как развернуть CorelDRAW Graphics Suite в сети моей организации?

Если приобретено несколько лицензий CorelDRAW Graphics Suite, то можно развернуть приложения в сети организации.

Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite содержит дополнительную информацию по сетевым установкам.Чтобы приобрести корпоративную лицензию на ПО, обратитесь в службу поддержки ® Corel.

Как изменить язык пользовательского интерфейса и справки?

Язык пользовательского интерфейса и справки можно изменить только в случае приобретения и установки многоязычной версии пакета. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение языка интерфейса пользователя и справки» на стр. 57.

Учетные записи и услуги Corel

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Проверка подлинности в CorelDRAW Graphics Suite» (стр. 29)
- «Настройки учетной записи» (стр. 30)
- «Обновления» (стр. 30)
- «Изменение учетных данных пользователя» (стр. 30)
- «Конфиденциальность и профиль» (стр. 31)
- «Служба поддержки Corel» (стр. 32)
- «Отправка отзывов» (стр. 32)

Проверка подлинности в CorelDRAW Graphics Suite

Пройдя проверку подлинности, вы сможете использовать онлайн-компоненты и содержимое, поставляемые с программным обеспечением. Пройти проверку подлинности CorelDRAW Graphics Suite можно после установки пакета, перед запуском приложения или непосредственно во время работы приложения.

Чтобы пройти проверку подлинности CorelDRAW Graphics Suite, необходимо выполнить вход в учетную запись на сайте Corel.com. Эта операция позволит связать продукт с конкретной учетной записью. Если у вас нет учетной записи Corel.com или вам требуется связать продукт с другой учетной записью, следует создать учетную запись и войти под новыми учетными данными.

После установки и проверки подлинности CorelDRAW Graphics Suite этот продукт появится на странице «Ваша учетная запись» веб-сайта Corel.com. Чтобы связать продукт с другой учетной записью, необходимо изменить учетные данные пользователя. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение учетных данных пользователя» на стр. 30.

Проверка подлинности в CorelDRAW Graphics Suite

1 Нажмите кнопку **Войти** в правом верхнем углу окна приложения.



2 В отобразившемся диалоговом окне выполните одно из следующих действий.
- Выполните вход, указав адрес электронной почты и пароль, связанные с учетной записью Corel.com.
- Выполните инструкции по созданию учетной записи и войдите в нее.



Теперь при наличии подключения к Интернету вам будут доступны онлайн-компоненты.

Настройки учетной записи

Чтобы проверить настройки учетной записи, перейдите из приложения на страницу «Ваша учетная запись». На странице «Ваша учетная запись» доступны дополнительные сведения о продуктах, связанных с вашей учетной записью, а также инструкции по входу в систему и настройке профиля.

В редких случаях, когда настройки учетной записи не соответствуют последней транзакции, можно обновить учетную запись из приложения.

Проверка учетной записи на сайте corel.com

- Выберите **Справка** ▸ **Настройки учетной записи**.

Обновления

Обновления продукта (ранее — пакеты обновления) включают обновления для повышения производительности и стабильности, улучшающие работу с продуктом. По умолчанию уведомления о доступности обновлений продуктов и новостях показываются автоматически. Можно настроить параметры обновления и сообщений. Например, можно выбрать частоту получения уведомлений об обновлениях и предложениях: ежедневно, еженедельно, ежемесячно или никогда.



Чтобы просмотреть информацию об обновлениях продукта, нажмите **Справка** ▸ **Обновления**.

Чтобы настроить параметры обновлений и сообщений, нажмите **Справка** ▸ **Настройки сообщений**.

Изменение учетных данных пользователя

Пользователю и владельцу CorelDRAW Graphics Suite потребуются следующие учетные данные.

- Серийный номер продукта. Он используется при первой и повторной установке программы. Серийный номер является уникальным идентификатором лицензии продукта.
- Адрес электронной почты, связанный с учетной записью на веб-сайте Corel.com. Для всех учетных записей Corel.com необходимо указать уникальный адрес электронной почты и пароль. При проверке подлинности продукта для доступа к онлайн-компонентам и содержимому необходимо выполнить вход в учетную запись Corel.com, чтобы связать продукт с этой учетной записью и указанным в ней адресом электронной почты.

В этом разделе описаны две стандартные ситуации, когда требуется изменение настроек учетной записи и последующее обновление учетных данных в установленной программе в соответствии с новыми настройками. После обновления учетных данных пользователя программу не придется удалять и повторно устанавливать.

Требуется объединить две подписки на продукт, приобретенные из одной учетной записи Corel.com в разное время, чтобы назначить этим подпискам единую дату продления срока действия.

В данном случае каждая из таких подписок связана с отдельным серийным номером. Сначала перейдите на страницу «Ваша учетная запись», а затем привяжите обе подписки к одному серийному номеру. Затем измените учетные данные пользователя в продукте, серийный номер которого теперь стал неактуальным.

Шаг 1. Перейдите на страницу **Ваша учетная запись**. Для этого войдите на сайт corel.com и выберите **Слияние** в разделе **Статус продукта**. На странице **Подписки** выберите подписки, которые требуется объединить. Перейдите на страницу **Подтверждение выбора** и выберите тот серийный номер, который требуется сохранить.

Шаг 2. Запустите ту версию программы CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT, к которой относится неактуальный серийный номер. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**. В области слева в диалоговом окне нажмите кнопку **Идентификатор пользователя**. Затем выберите **Редактировать учетные данные** и в диалоговом окне введите серийный номер, который вы выбрали в шаге 1.

С разными адресами электронной почты связаны две учетные записи Corel.com, и требуется объединить их.

Сначала обратитесь в службу поддержки Corel и запросите объединение учетных записей. Затем можно обновить адрес электронной почты непосредственно в программе.

Шаг 1. Отправьте в службу поддержки Corel запрос на объединение двух учетных записей. Вам будет предложено указать действующий адрес электронной почты для объединенной учетной записи. Если с учетными записями связаны подписки или программы обновления, то они привязаны к разным серийным номерам. Потребуется выбрать один из этих серийных номеров.

Шаг 2. Запустите ту версию CorelDRAW или Corel PHOTO-PAINT, которая теперь связана с неактуальной учетной записью и адресом электронной почты. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**. В области слева в диалоговом окне нажмите кнопку **Идентификатор пользователя**. Выберите **Редактировать учетные данные** и в отобразившемся диалоговом окне введите адрес электронной почты, выбранный для привязки к объединенной учетной записи. Выберите пароль. При необходимости введите серийный номер, который был выбран в шаге 1.

Конфиденциальность и профиль

Для улучшения работы приложения Corel отслеживает, какие функции используются. Кроме того, при поиске учебных материалов в окне настройки **Обучение** Corel отслеживает поисковые запросы и использует эту информацию, чтобы улучшать доступные учебные материалы и создавать новые учебные пособия. Эту функцию и отслеживание поисковых запросов можно в любое время отключить в настройках конфиденциальности.

После заполнения профиля мы можем рекомендовать учебные материалы, исходя из информации, указанной в опросе, например, о том, насколько хорошо пользователь знаком с продуктом и какие именно проекты создает. Чтобы отменить предоставление рекомендаций, можно сбросить настройки профиля до значений по умолчанию. Профиль можно в любое время отредактировать, изменив прежние ответы и предоставив ответы на новые вопросы. Актуальный профиль позволяет нам улучшать рекомендации для пользователя.

Управление настройками конфиденциальности

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите **Конфиденциальность**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Разрешите или запретите Corel отслеживать используемые функции	Установите или снимите флажок **Предоставлять данные об использовании функций**.
Разрешите или запретите корпорации Corel собирать сведения о поисковых запросах на вкладке **Обзор** окна настройки **Обучение**	Установите или снимите флажок **Предоставлять доступ к поисковым запросам**. **Примечание**. Поиск учебных материалов на вкладке **Обзор** окна настройки **Обучение** — функция приложения, поэтому если снять флажок **Предоставлять данные об использовании функций**, флажок **Предоставлять доступ к поисковым запросам** отключен и отображается серым по умолчанию.

Управление профилем

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите **Конфиденциальность**.
3. Нажмите одну из следующих кнопок.
   - **Сбросить профиль**: восстановление профиля по умолчанию, что позволяет отключить отображение рекомендаций на экране приветствия и в окне настройки **Обучение**
   - **Изменить профиль**: открытие последней версии опросника в профиле, где можно обновить ответы и ответить на новые вопросы, если они были добавлены

Служба поддержки Corel

Служба поддержки Corel Support Services может быстро предоставить точную информацию о функциях, характеристиках, цене, наличии, услугах и технической поддержке продукта. Самую последнюю информацию о службах поддержки для продукта Corel можно получить на веб-узле www.corel.com/support.

Отправка отзывов

Вы можете отправлять комментарии и предложения по CorelDRAW Graphics Suite на онлайн-портал, где другие пользователи могут просматривать и оценивать их. Вы также можете голосовать за отзывы других пользователей и комментировать их. Чтобы проголосовать, отправить отзывы или прокомментировать их, необходимо войти в учетную запись на портале CorelDRAW Graphics Suite Ideas Portal. Портал доступен только на английском языке.

Обмен идеями и отзывы о приложении

1. Выполните одно из следующих действий.
   - **Справка** ▸ **Отправка идей и отзывов**.
   - Нажмите **Справка** ▸ **экран приветствия**, затем нажмите **Идеи и обратная связь**.
   - Нажмите **Справка** ▸ **Обучение**, затем нажмите **Поделиться своими идеями и предложениями**.
2. На портале CorelDRAW Graphics Suite Ideas Portal нажмите **Вход/регистрация** и введите свои учетные данные.
   Если учетная запись на портале CorelDRAW Graphics Suite Ideas Portal еще не создана, можно создать ее на этом этапе.
3. Нажмите **Добавить новую идею**.
4. На странице **Новая идея** кратко опишите идею одним предложением в поле **Ваша идея**.
   По мере ввода текста здесь будут отображаться все похожие идеи. Прежде чем создавать новую идею, рассмотрите возможность проголосовать за уже имеющиеся. Для поиска существующих идей введите текст в поле **Поиск по всем идеям**. Если вы нашли идеи, с которыми согласны, нажмите соответствующую кнопку **Проголосовать**.
5. В поле **Расскажите более подробно** введите дополнительную информацию о своей идее.
6. Нажмите кнопку **Добавить идею**.

Новые возможности CorelDRAW Graphics Suite

Описания новых и улучшенных возможностей CorelDRAW® Graphics Suite представлены в следующих разделах.

- «Обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite, сентябрь 2022 г.» (стр. 33)
- «Обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite, март 2022 г.» (стр. 34)
- «CorelDRAW Graphics Suite 2021,5» (стр. 39)
- «CorelDRAW Graphics Suite 2021» (стр. 41)

Обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite, сентябрь 2022 г.

Новинки и усовершенствования! Поддержка формата файлов Google Web Picture (*.webp)

CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT теперь поддерживают формат файлов Google Web Picture (*.webp). WEBP — формат открытого стандарта, разработанный корпорацией Google. Это формат сжатия изображений, предназначенных для использования в Интернете, как с потерями, так и без потерь. Размер изображений WEBP без потерь меньше, чем файлов PNG, а размер файлов WEBP с потерями меньше, чем файлов JPEG. Импорт файлов WEBP выполняется так же, как и любых других поддерживаемых файлов. При экспорте файла в формат WEBP можно выбрать одну из нескольких предварительных установок в соответствии с вашими предпочтениями или создать новую предустановку и сохранить ее для дальнейшего использования. Расширенные настройки, такие как «Качество» и «Коэффициент сжатия», обеспечивают гибкость и контроль над коэффициентом сжатия для каналов RGB и соотношением между скоростью кодировки, размером файла и качеством. Прозрачность изображения сохраняется как при импорте, так и при экспорте. Дополнительные сведения см. в разделе «Google Web Picture (WEBP)» на стр. 988.

Новинки и усовершенствования! Практические проекты

Практические проекты — это коллекции файлов CorelDRAW (CDR) и Corel PHOTO-PAINT (CPT), которые можно загрузить для обучения, практики или демонстрации. Воспользуйтесь нашими краткими руководствами в приложении, чтобы попрактиковаться в базовых процессах и улучшить свои навыки. В дополнение к завершенной версии проекта каждое учебное пособие по CorelDRAW предоставляется с частично завершенной версией, дополненной пошаговыми инструкциями, что делает руководство интерактивным и помогает успешно завершить проект. Получить доступ к практическим проектам и выполнить обзор можно на вкладке «Обзор» окна настройки «Обучение». Пройдите опрос профиля пользователя, чтобы получить рекомендации по практическим проектам, которые соответствуют вашим предпочтениям. Дополнительные сведения см. в разделе «Практические проекты» на стр. 55.

Новинки и усовершенствования! Диалоговое окно «Создание документа»

Диалоговое окно **Создание документа** в CorelDRAW было усовершенствовано и стало централизованным местом для начала создания рисунков. Теперь в диалоговом окне есть две вкладки: **Параметры документа** и **Шаблоны**. Вы можете легко переключаться между режимами просмотра.

На вкладке **Параметры документа** (**Файл ▸ Создать**) можно создать пустой рисунок, указав параметры документа или выбрав предварительную установку. CorelDRAW предлагает широкий выбор предварительных установок для печати, Интернета, платформ и социальных сетей. Предварительные установки включают настройки размера и ориентации страницы, основного цветового режима, единиц измерения и разрешения. Например, в предварительной установке **Обложка LinkedIn** из категории **Социальный** используются пиксели вместо дюймов, альбомная ориентация, цвет RGB и размеры обложки LinkedIn. Для упрощения поиска предварительных установок в CorelDRAW поддерживается фильтрация по категории и типу страницы, а также сортировка по имени, дате и размеру страницы. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание и открытие рисунков» на стр. 60.

На вкладке **Шаблоны** (**Файл ▸ Создать из шаблона**) можно создать рисунок из шаблона. Интерфейс фильтрации и сортировки шаблонов, а также доступа к локальным и сетевым папкам был изменен, чтобы вы могли быстро находить нужные шаблоны. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск шаблонов» на стр. 724.

Новинки и усовершенствования! Инструменты масштабирования

CorelDRAW позволяет легко масштабировать часть объекта или изображения до определенного размера. Инструмент **Масштабировать часть** позволяет изменять размер части объекта в соответствии с требуемым размером и экономить время. Например, если дверь должна быть высотой 2 метра, необходимо просто указать это значение, а затем перетащить по вертикали двери, чтобы изменить масштаб. Можно также использовать интерактивный инструмент **В размер ориентира**, который обеспечивает более высокую точность при изменении размера объекта при его размещении в другом объекте. Например, этот новый удобный инструмент позволяет одновременно масштабировать и перемещать болт, чтобы он идеально вошел в конкретную гайку. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение размера и масштабирование объектов» на стр. 349.

Новинки и усовершенствования! Обрезка изображения по границам страницы при экспорте

Теперь при экспорте файлов в форматы PNG, JPEG и GIF в CorelDRAW можно обрезать изображение до границ страницы рисования, чтобы удалить ненужные объекты и уменьшить размер файла.

Усовершенствование! Окно настройки Экспорт

В обновлении для подписчика CorelDRAW Graphics Suite за сентябрь 2022 г. представлен ряд функций и усовершенствований окна настройки **Экспорт** для улучшения рабочего процесса. Теперь ресурсы и страницы можно экспортировать в три дополнительных формата: Adobe Illustrator (AI), AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF). Для удобства ресурсы и страницы можно переименовать непосредственно в окне настройки **Экспорт**. Кроме того, кнопка **Экспорт** неактивна, если элементы не выбраны.

Новинка! Обновленный пользовательский интерфейс в Windows 11

Чтобы лучше соответствовать обновленному пользовательскому интерфейсу Windows 11, в обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite за сентябрь 2022 г. добавлены скругленные углы в окне приложения и диалоговых окнах, тени диалоговых окон, новая строка заголовка приложения, а также макеты прикрепления.

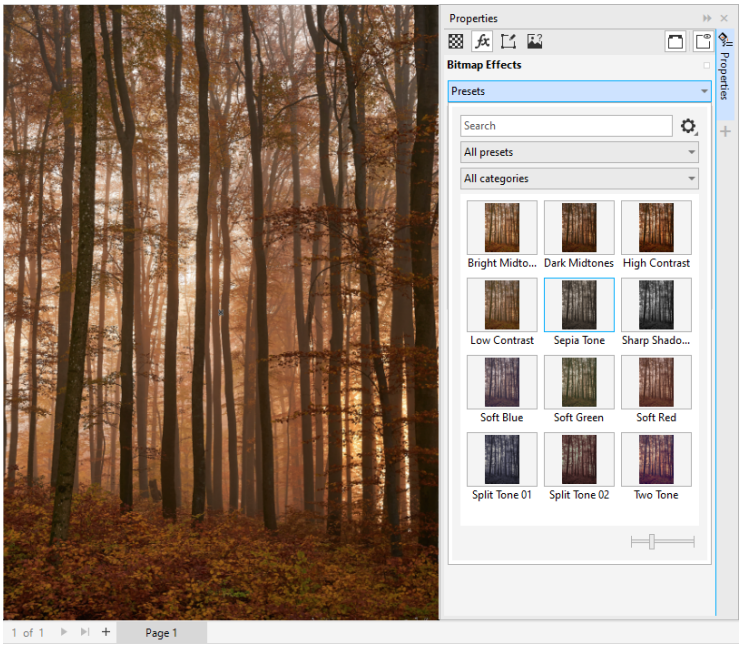
Обновление для подписчика CorelDRAW Graphics Suite, март 2022 г.

Новинка! Заготовки настроек

В обновлении для подписчика CorelDRAW Graphics Suite за март 2022 года полностью перестроены заготовки настроек. Теперь можно создавать заготовки настроек из нескольких фильтров с возможностью отмены в Corel PHOTO-PAINT™ и применять эти заготовки как в CorelDRAW, так и в Corel PHOTO-PAINT. Добившись наиболее успешного результата редактирования

изображений, можно легко объединить и сохранить настройки фильтра корректировки для быстрого и простого повторного использования в других проектах.

Заготовки можно также упорядочить по пользовательским категориям или просто назначить в категории по умолчанию. Кроме того, можно быстро приступить к редактированию, выбрав стиль из коллекции тщательно отобранных и проверенных заготовок, которые включают в себя такие категории, как «Черно-белые», «Цвет» и «Тон».



В CorelDRAW можно применить предварительные установки корректировки на вкладке «Эффекты» в окне настройки «Свойства».

Новинки и усовершенствования! Меню «Настройка»

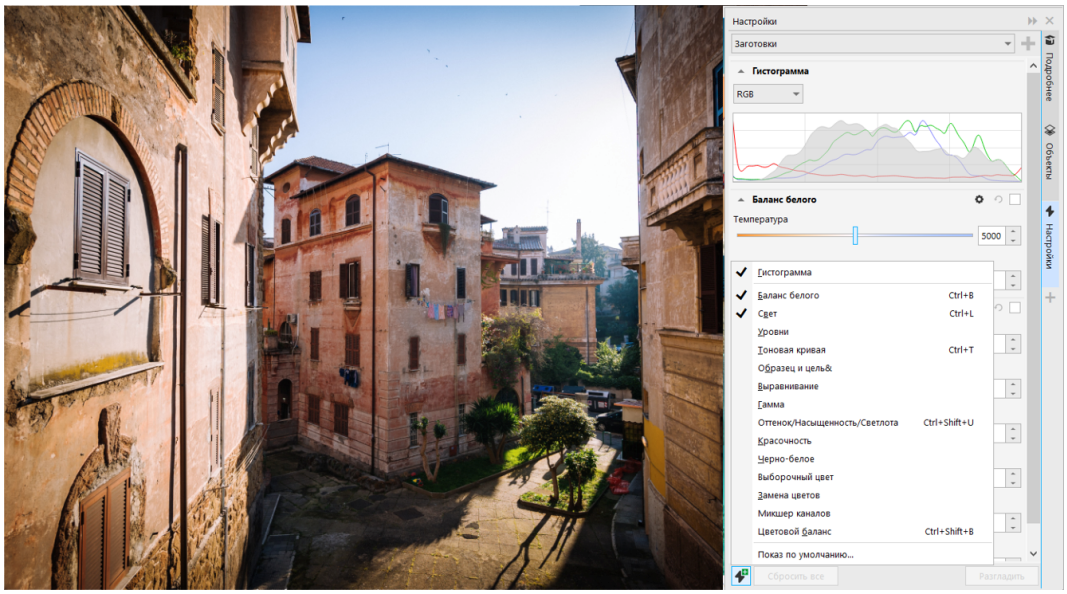
При выборе фильтра в реструктурированном меню «Настройка» в Corel PHOTO-PAINT окно настройки «Корректировки» автоматически открывает инструменты и настройки для выбранного фильтра. Все корректировки теперь можно отменять, поэтому экспериментировать можно бесконечно. Можно сбросить или выровнять настройки одним щелчком мыши. Кроме того, добавлены новые сочетания клавиш и команды для экономии времени, а копировать и вставлять изменения можно мгновенно с помощью команды меню.

Новинки и усовершенствования! Окно настройки «Корректировки»

Выполнена реорганизация окна настройки «Корректировки» в Corel PHOTO-PAINT, чтобы превратить его в единый центр со всеми фильтрами корректировки. Добавлены четыре дополнительных фильтра, а существующие фильтры приобрели новые элементы интерфейса и параметры редактирования, которые упрощают достижение желаемого результата.

Фильтр «Черно-белый» открывает новые творческие возможности, обеспечивая больший контроль при преобразовании цветного изображения в оттенки серого. Теперь можно изолировать тени и светлые участки изображения и настроить оттенки и насыщенность каждой группы тонов изображения по отдельности, что очень удобно для придания оттенков.

Также обновлены элементы управления для фильтров «Баланс цветов», «Выравнивание» и «Образец и цель», и предусмотрен новый фильтр «Уровни», упрощающий настройку контрастности изображения. С помощью фильтра баланса цветов можно одним щелчком установить нейтральный серый цвет с помощью нового инструмента выбора цветов. Улучшены интерфейсы гистограммы, и для более наглядного визуального представления применяемых настроек мы добавили цвет в ползунки для следующих фильтров: «Оттенок, Насыщенность и Осветление», «Черно-белый», «Заменить цвета», «Смешивание каналов» и «Баланс цветов».



Усовершенствование окна настройки.

Усовершенствование! Работа с окном настройки Корректировки

В Corel PHOTO-PAINT можно значительно повысить скорость редактирования изображений за счет использования окна настройки «Корректировки». Улучшенная система кэширования отображения обеспечивает плавность и чувствительность фильтров корректировки, особенно при увеличении мелких деталей изображения и областей. Кроме того, поддержка многоядерной обработки в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT позволяет легко вносить изменения в любом из этих приложений.

Новинки и усовершенствования! Общие улучшения

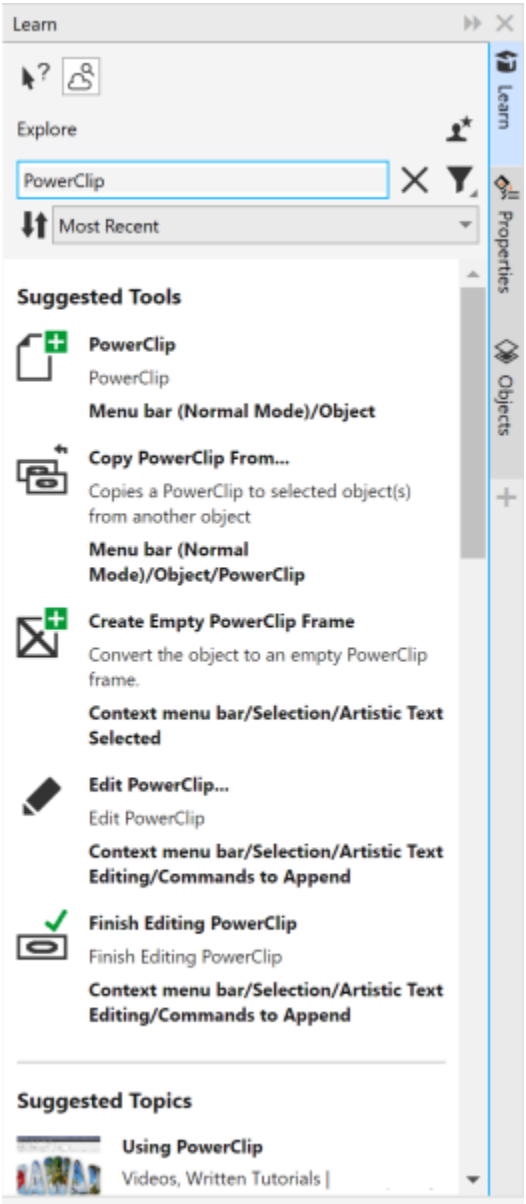
Обновление для подписчиков CorelDRAW Graphics Suite за март 2022 года содержит ряд общих улучшений, внесенных по запросам пользователей. CorelDRAW содержит пять новых фильтров корректировки и 19 эффектов для работы с растровыми изображениями, доступ к которым можно получить из меню «Эффекты».

В Corel PHOTO-PAINT окно настройки «Объекты» теперь содержит ползунок прозрачности, действующий в реальном времени, что упрощает настройку и оценку изменений прозрачности объекта. Теперь обратимые эффекты можно применять к выбранным областям, которые включают несколько объектов, даже при использовании маски.

При сохранении работы с обратимыми эффектами в Corel PHOTO-PAINT станет заметно уменьшение размеров файлов, зачастую в два раза, обеспечиваемое новым методом сжатия ZIP для данных об эффектах. В меню «Маска» также появился новый параметр «Прозрачность краев», который позволяет управлять ослабеванием прозрачности по краям маски. Кроме того, обновлен курсор для нескольких инструментов маскирования, и теперь стало проще определить, в каком состоянии он находится: создания или преобразования.

Новинки и усовершенствования! Окно настройки «Обучение»

Находите учебные материалы и инструменты в новом разделе «Обзор» окна настройки «Обучение», известном в более ранних версиях как окно настройки «Советы». Получите доступ к обширной библиотеке онлайн-ресурсов из приложения и быстро ознакомьтесь с функциями продукта. Получайте наши рекомендации по видеороликам и текстовым обучающим материалам, которые соответствуют вашему уровню опыта и потребностям, заполнив свой профиль. Кроме того, можно отобразить только интересующие вас учебные ресурсы, применив фильтр, и отсортировать результаты поиска по релевантности, дате или наилучшему соответствию. Дополнительные сведения см. в разделе «Окно настройки «Обучение»» на стр. 51.



Окно настройки «Обучение».

Новинка! Настройки персонализации

Наши персонализированные рекомендации по обучающим ресурсам основаны на ответах, предоставленных в опросе в профиле. При обновлении профиля мы пересматриваем предложения по обучающим материалам, чтобы они лучше соответствовали вашим потребностям. Вы также можете отказаться от рекомендаций, восстановив параметры профиля до настроек по умолчанию. Дополнительные сведения см. в разделе «Конфиденциальность и профиль» на стр. 31.

Усовершенствование! Окно настройки «Страницы»

Улучшены предварительный просмотр эскизов в окне просмотра «Страницы» в CorelDRAW, что упрощает работу со страницами. Кроме того, теперь можно быстро вставлять страницы после активной страницы, не переставляя страницы вручную.

Усовершенствование! Многостраничный просмотр

Интерактивно изменяйте размер страниц в многостраничном представлении, будто это стандартные прямоугольные объекты. Чтобы изменить размер страниц относительно центра, удерживайте нажатой клавишу Shift и перетаскивайте маркер.

Переключение на многостраничный вид автоматически изменяет масштаб для отображения всех страниц; переключение на одностраничный вид изменяет масштаб так, чтобы активная страница вписывалась в окно рисования.

Усовершенствование! Разворот страниц

Новая команда «Показать развороты» в окне настройки «Страницы» в CorelDRAW позволяет легко переключаться между отображением разворотов страниц и эскизов отдельных страниц. При просмотре разворотов в виде эскизов одной страницы можно перемещать любую страницу с разворота, перетаскивая ее в окне настройки страниц или перемещая вкладку страницы в навигаторе документов. Дополнительные сведения см. в разделе «Перемещение разворота страниц» на стр. 770.

Кроме того, улучшенные вкладки в навигаторе документов четко отображают развороты страниц для упрощения навигации по страницам.



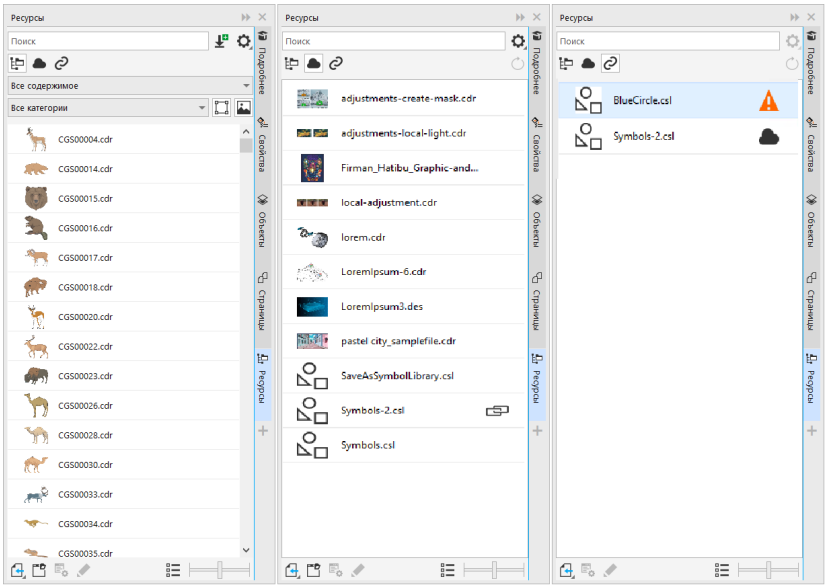
На вкладке для второй и третьей страниц показано, что страницы относятся к развороту. (Художественное оформление Клаудии Дримейер)

Усовершенствование! Экспорт нескольких ресурсов

В окне настройки «Экспорт» реализована расширенная поддержка файлов, что позволяет экспортировать ресурсы в форматы файлов TIFF и EPS. Кроме того, можно выбрать все ресурсы одним щелчком мыши, что упрощает одновременный экспорт всех ресурсов или удаление всех элементов из списка экспорта.

Усовершенствование! Окно настройки «Ресурсы»

Новый вид списка по умолчанию и улучшенные эскизы облачных ресурсов упрощают просмотр и использование содержимого. Синхронизация ресурсов из облака выполняется быстрее и надежнее. Кроме того, при использовании связанных библиотек обозначений можно легко восстановить поврежденные связи и восстановить доступ к символам в библиотеках.



Новинка! Делитесь идеями и предоставляйте обратную связь

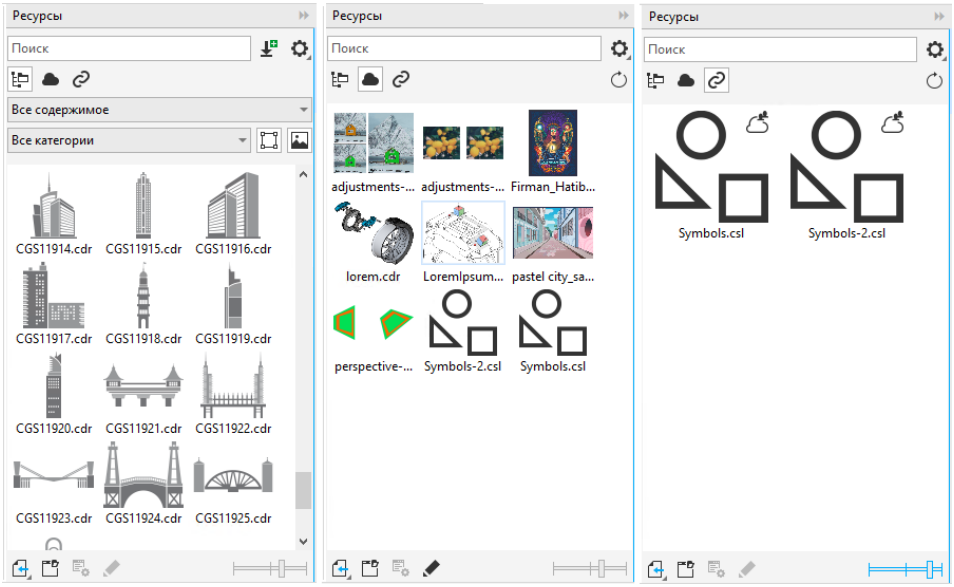
Вносите предложения о CorelDRAW Graphics Suite непосредственно из приложений, чтобы другие пользователи могли их оценить и прокомментировать. Также можно просматривать рекомендации других пользователей и голосовать за них. Дополнительные сведения см. в разделе «Отправка отзывов» на стр. 32.

CorelDRAW Graphics Suite 2021,5

Пакет CorelDRAW Graphics Suite 2021.5, доступный исключительно для подписчиков, обеспечивает улучшенное управление ресурсами, оптимизированный рабочий процесс совместной работы, прямой доступ к онлайн-шрифтам из Corel® Font Manager™ и многое другое.

Новинки и усовершенствования! Управление, совместное использование и синхронизация ресурсов

Доступ ко всему локальному, общему и облачному содержимому можно получить в окне настройки **Ресурсы** (ранее называемом окном настройки содержимого CONNECT) в CorelDRAW. Переименованное и улучшенное, окно настройки инспектора **ресурсов** обеспечивает быстрый доступ ко всем библиотекам символов и другим файлам, сохраненным и доступным в облачной папке. Кроме того, можно просматривать связанные библиотеки символов, а также синхронизировать их с их источником, как локальным, так и интерактивным, чтобы содержащиеся в них символы всегда были актуальными.



Окно настройки Ресурсы позволяет работать с локальными, облачными и связанными ресурсами.

Усовершенствование! Производительность облачных файлов

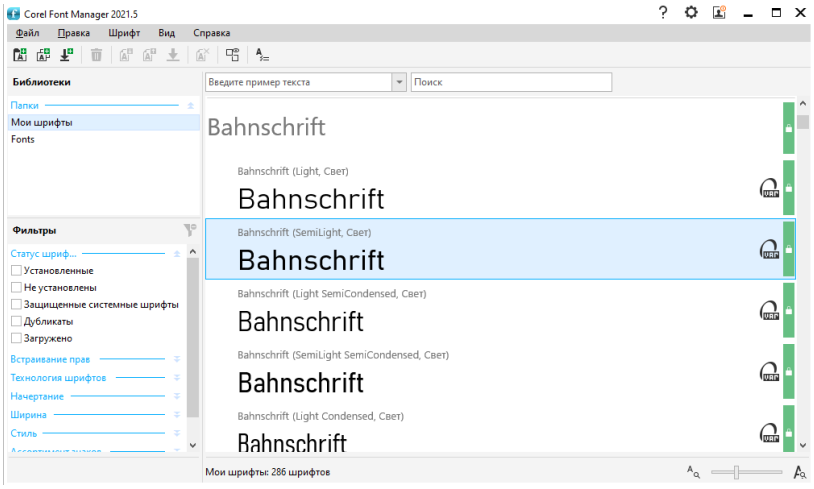
Теперь работать с файлами в облаке стало быстрее и проще. Независимо от того, сохраняете ли вы документы в облаке, открываете или обмениваетесь документами, вы почувствуете повышение скорости и производительности.

Усовершенствование! Совместная работа

Оптимизированный процесс входа в систему позволяет одновременно входить в облако и окно настроек инспектора **Комментарии** с помощью учетной записи Corel. Любые комментарии, добавленные в документ после входа, теперь идентифицируются по вашему адресу электронной почты в дополнение к вашему имени. Кроме того, можно пропустить ввод учетных данных для добавления анонимных комментариев.

Новинка! Доступ к шрифтам онлайн

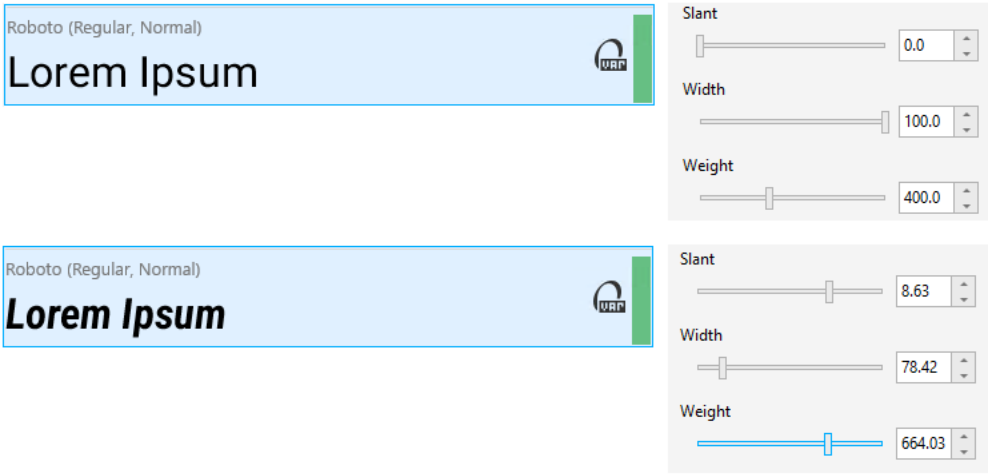
Доступ к более чем 1000 семействам шрифтов из библиотеки шрифтов Google непосредственно из Corel Font Manager для использования в проектах. Возможность поиска и предварительного просмотра этих шрифтов без необходимости их установки. Загрузите или установите шрифты, к которым требуется получить доступ из **Списка шрифтов** в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.



Удобный доступ к шрифтам Google.

Новинка! Настройка свойств изменяемого шрифта в Corel Font Manager

Просмотр и настройка свойств изменяемых шрифтов с помощью Corel Font Manager.



Настройка свойств изменяемого шрифта

Усовершенствование! Поддержка файлов в окне настройки «Источники»

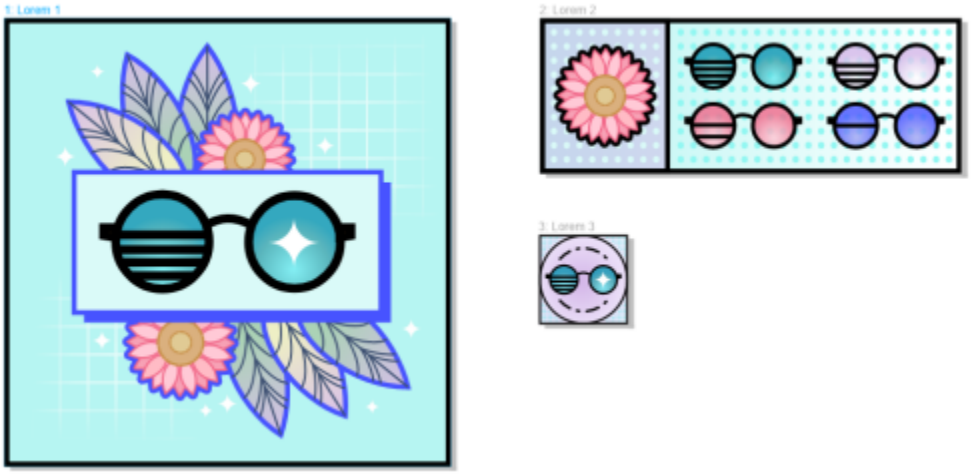
Простая сборка сложных проектов благодаря улучшенной поддержке файлов в окне настройки инспектора **ресурсов** в CorelDRAW. Добавление внешних связанных файлов CorelDRAW в рисунки. Чтобы добавить связанные таблицы, содержащие информацию о проекте, можно даже импортировать файлы рабочих книг Excel (XLS и XLSX) или данных, разделенных запятыми (CSV). Кроме того, чтобы учесть последние изменения, можно синхронизировать связанные файлы с их источником в любое время.

CorelDRAW Graphics Suite 2021

CorelDRAW Graphics Suite 2021 позволяет упростить процесс проектирования. Вы можете создавать проекты для публикации в Интернете или печати, используя возможности прогрессивного редактирования изображений, современных инструментов для совместной работы, которые позволяют повысить производительность, а также с помощью новых инструментов для создания иллюстраций, которые расширяют границы творческих возможностей.

Новинка! Многостраничный просмотр

CorelDRAW® 2021 позволяет ускорить процесс проектирования за счет многостраничного просмотра. Вы можете одновременно просматривать все страницы документа, что исключает необходимость нажимать на вкладки для перехода к другой части чертежа. Дополнительные сведения см. в разделе «Виды страниц» на стр. 757.

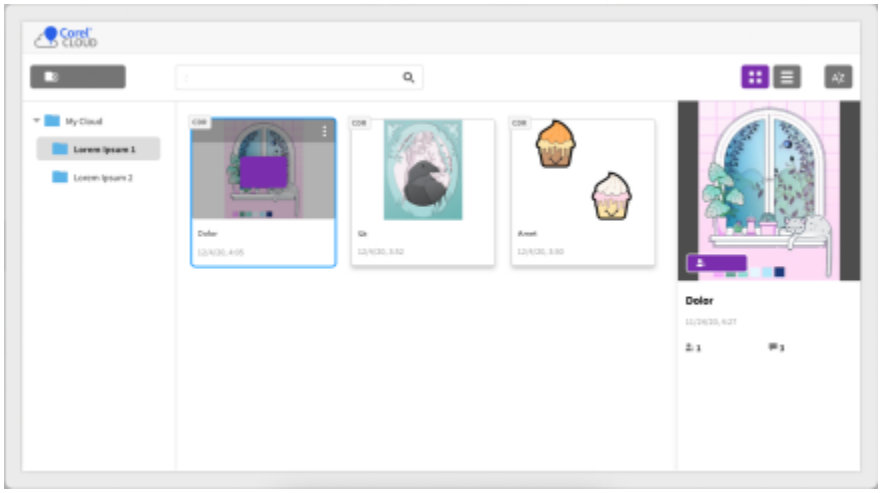


Просмотр, редактирование всех цифровых ресурсов проекта и управление ими в одном представлении

Новинка! Комментарии в реальном времени

Эта новая функция позволяет всем участникам проекта работать в режиме реального времени; участники могут комментировать и аннотировать документ в CorelDRAW.app™, а все отзывы мгновенно отображаются в рабочем файле в CorelDRAW 2022. Дополнительные сведения см. в разделе «Проверка и отзывы» на стр. 138.

Новая информационная панель в CorelDRAW 2021 и CorelDRAW.app™ используется в качестве центра для совместной работы. В ней содержатся все чертежи из Cloud; одним нажатием кнопки мыши можно отобразить предварительный просмотр, количество комментариев и участников команды, а также состояние проекта. Кроме того, информационная панель позволяет предоставлять доступ к проектам непосредственно из CorelDRAW 2021, не открывая каждый файл. Дополнительные сведения см. в разделе «CorelDRAW.app, CorelDRAW и Cloud» на стр. 135.



Информационная панель проекта позволяет хранить, просматривать, упорядочивать и обмениваться файлами, сохраненными в Cloud.

Новинка! Чертеж в перспективе

В CorelDRAW 2021 рисовать объекты и сцены в перспективе стало проще, чем когда-либо. Эта новая функция основана на принципах перспективной проекции и повышает производительность за счет устранения необходимости в создании сложной сетки.

Чтобы начать работу, используйте заготовки для четырех типов чертежей в перспективе, которые можно с легкостью настроить, изменив любую часть поля перспективы. Возможности безграничны благодаря созданию нескольких групп перспективы, каждая из которых имеет свое уникальное поле перспективы, на одной странице или в одном документе.

Если вы создаете текстуры и узоры для иллюстраций, выразительные эскизы продуктов или концептуальные проекты с иллюзией глубины и расстояния, чертеж в перспективе поможет вам с легкостью выполнить поставленную задачу. Для получения сведений см. раздел «Чертеж в перспективе» на стр. 289.

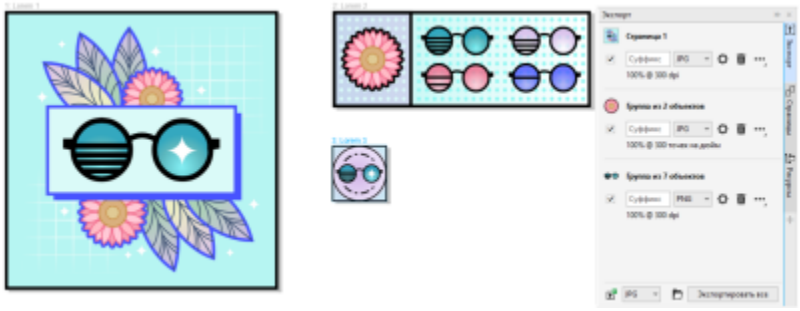


Рисование объектов или иллюстрированных сцен в перспективе стало быстрее и проще, чем когда-либо.

Новинка! Экспорт нескольких ресурсов

CorelDRAW® 2021 позволяет создать пользовательский список ресурсов для экспорта одним нажатием мыши. Новое окно настройки **Экспорт** содержит ряд гибких и эффективных параметров для вывода страниц и объектов.

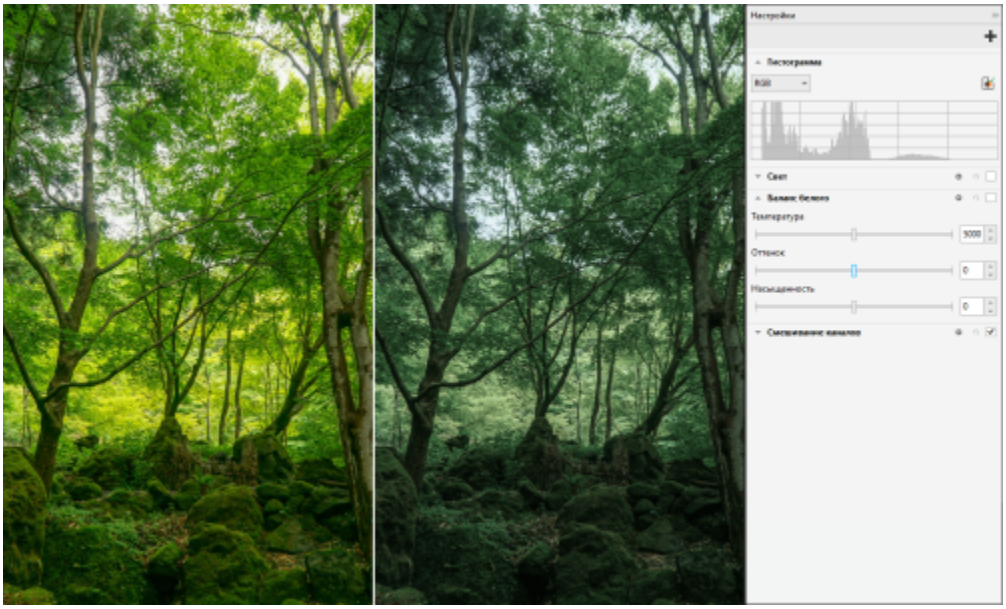
Всего за пару нажатий можно экспортировать страницы или объекты в различные стандартные отраслевые форматы, включая PDF. Один и тот же элемент проекта можно одновременно экспортировать с различными настройками путем дублирования его в окне настройки **Экспорт** и изменения параметров вывода. Кроме того, можно экспортировать несколько элементов одновременно с использованием одинаковых настроек. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт объектов и страниц» на стр. 930.



Экспорт списка страниц и объектов в различные форматы одним нажатием мыши.

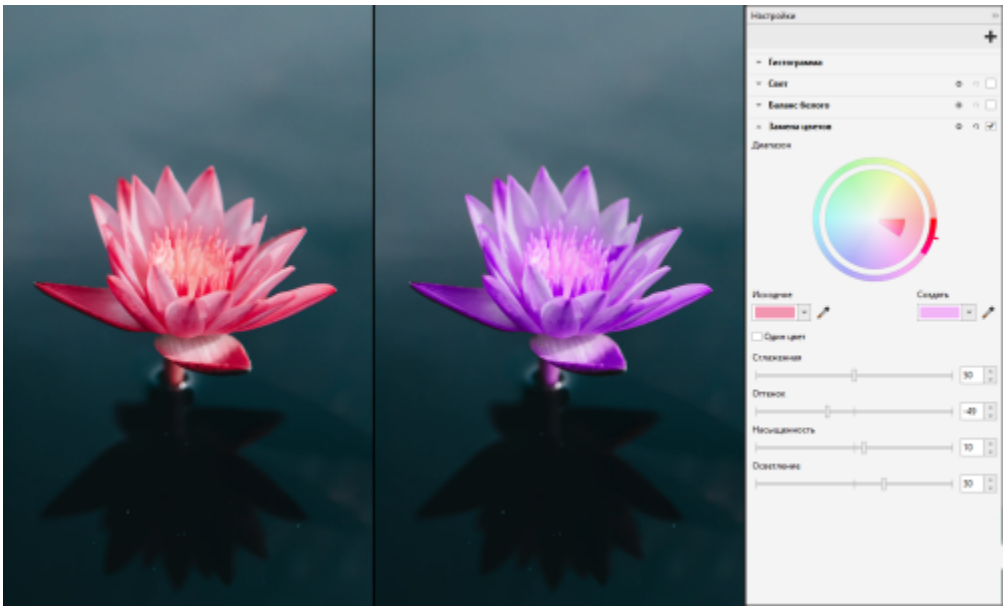
Усовершенствование! Корректировка изображения

В Corel PHOTO-PAINT 2021 представлен ряд функций и усовершенствований, которые обеспечивают более эффективное и точное редактирование изображений. Новое окно настройки **Корректировки** обеспечивает мгновенный доступ к наиболее важным и часто используемым фильтрам, позволяя быстро работать с возможностью отмены в реальном времени и в контексте. Кроме того, новый режим локальной корректировки упрощает применение фильтра к определенной области изображения.



Применение важных корректировок к изображению с возможностью отмены в реальном времени и в контексте.

Фильтр **Замена цветов** был полностью переработан. Улучшенные меню выбора цвета и инструменты «Пипетка» позволяют более точно редактировать изображение, а новое интерактивное управление делает точную настройку диапазонов оттенков и насыщенности более интуитивной. В CorelDRAW 2022 также добавлен регулятор, который обеспечивает более плавные цветовые переходы между выбранными и невыбранными пикселями. Дополнительные сведения см. в разделе «Замена цветов» на стр. 831.



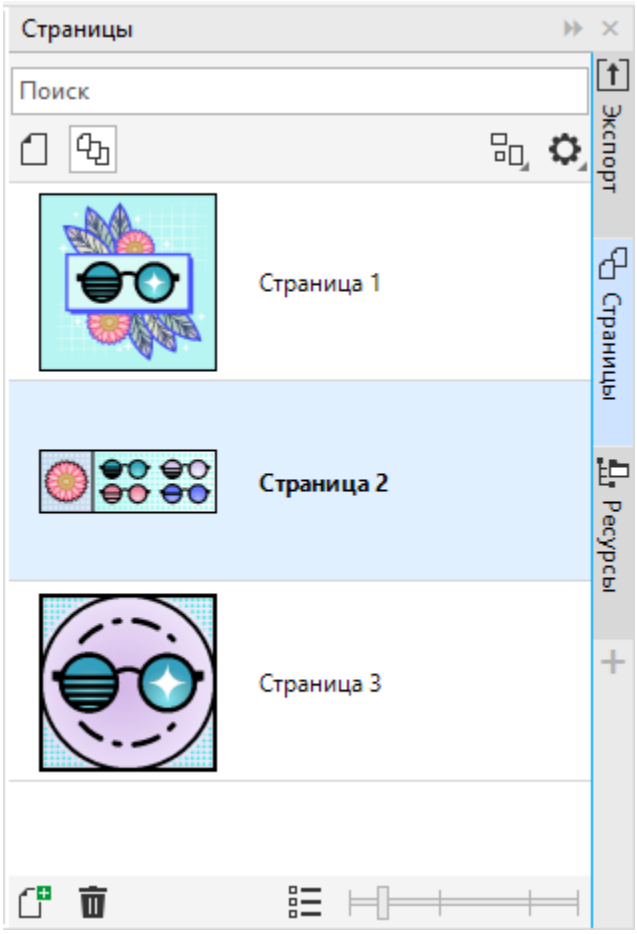
Замена и точная настройка цветов.

Новинка! Поддержка HEIF

CorelDRAW Graphics Suite 2021 позволяет использовать преимущества фотографий, снятых на мобильные телефоны, благодаря поддержке файлов HEIF (High Efficiency Image File). Многие устройства используют HEIF в качестве формата съемки по умолчанию, поскольку он позволяет создавать файлы меньшего размера без ущерба для качества изображения. Ключевое изображение из файлов HEIF можно импортировать или открыть в Corel PHOTO-PAINT или импортировать в чертеж в CorelDRAW. Дополнительные сведения см. в разделе «Формат HEIF (High Efficiency Image File Format)» на стр. 969.

Новинка! Окно настройки «Страницы»

CorelDRAW 2022 упрощает работу с многостраничными документами благодаря новому окну настройки **Страницы**. В нем содержатся все страницы проекта, что позволяет легко управлять ими и быстро перемещаться по проекту. Каждая страница имеет масштабируемый предварительный просмотр в виде эскиза, отражающий ее размер и содержимое. Для изменения порядка страниц можно просто перетащить их в окне настройки. Кроме того, можно добавлять, удалять и переименовывать страницы в одном окне, что позволяет экономить время и усилия. Одним нажатием кнопки мыши можно переключаться между режимами отображения, чтобы сосредоточиться на одной странице или использовать новый многостраничный просмотр. Дополнительные сведения см. в разделе «Страницы» на стр. 753.



Удобное управление страницами в чертежах и быстрая навигация по проектам.

Новинка! Автоматически по размеру страницы

Еще одна функция в CorelDRAW 2022, которая поможет сэкономить время, — **Автоматически по размеру страницы**. Всего одним нажатием мыши можно изменить размер страницы по ее содержимому. Также можно быстро настроить поля, указав расстояние между элементами проекта и краем страницы. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение по размеру страницы» на стр. 769.

Усовершенствование! Направляющие

При работе с направляющими можно быстро переключаться между представлением фактического масштаба и размером страницы. Кроме того, управлять пользовательскими направляющими стало проще, что позволяет быстро настроить каркас для проектирования.

Усовершенствование! Панорамирование и масштабирование

Приложение CorelDRAW Graphics Suite 2022 оптимизировано для эффективного использования графического процессора (ГП) и обеспечения значительно более плавного панорамирования и масштабирования. Независимо от того, используете ли вы мышь или сенсорную панель, вы можете очень быстро перемещаться по документу.

Улучшения, ориентированные на пользователя

Новинка! Экспорт и импорт коллекций шрифтов

Corel Font Manager 2022 содержит новую функцию, которая позволяет сохранить коллекции шрифтов. Теперь можно импортировать и экспортировать базы данных шрифтов, чтобы использовать их в другой версии программного обеспечения или совместно с другими пользователями.

Усовершенствование! Поиск и замена

Функция поиска и замены объектов в CorelDRAW 2022 упрощена благодаря новым индикаторам, которые выделяют объекты, включенные в поиск, если диапазон поиска ограничен выбранными элементами.

Новинка! Привязка объектов к самим объектам

При работе со сложными проектами новый параметр позволяет отключить привязку объектов к собственным точкам привязки, что дает возможность легко и с точностью перемещать и преобразовывать элементы проекта.



Ресурсы обучения

Чтобы научиться работать с программой, можно воспользоваться одним из следующих способов: ознакомиться с *руководством по началу работы*; изучить справку, советы и подсказки или изучить ресурсы на веб-сайте Corel (www.corel.com). Можно также прочитать файл Readme (**readme.html**), который устанавливается вместе с программой.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Справка» (стр. 49)
- «Окно настройки «Обучение»» (стр. 51)
- «Справка и подсказки» (стр. 52)
- «Советы» (стр. 53)
- «Экран приветствия» (стр. 54)
- «Руководство по началу работы» (стр. 54)
- «Практические проекты» (стр. 55)
- «Видеопособия» (стр. 55)
- «Веб-сайт для разработчиков» (стр. 56)
- «Руководство по развертыванию в сети» (стр. 56)
- «Ресурсы Интернета» (стр. 56)

Справка

Для обучения доступны различные ресурсы. Следующая таблица может помочь с выбором учебных ресурсов, к которым нужно обратиться для получения помощи. Доступ к дополнительной информации об определенном ресурсе можно получить, щелкнув соответствующую ссылку.

Цель	См. раздел
Начало изучения приложений	«Видеопособия» на стр. 55 «Руководство по началу работы» на стр. 54 «Практические проекты» на стр. 55

Цель	См. раздел
Получение рекомендаций по инструментам и учебным ресурсам, которые позволят справиться с выполняемой задачей	«Окно настройки «Обучение»» на стр. 51
Сведения о новых и усовершенствованных функциях	«Видеопособия» на стр. 55
Получение дополнительной информации об инструментах и функциях продукта	«Справка и подсказки» на стр. 52 «Советы» на стр. 53 «Ресурсы Интернета» на стр. 56
Приобретение дополнительных знаний о пакете путем ознакомления с советами экспертов по графическому дизайну	*Советы экспертов* — это учебные пособия, разработанные специалистами по графическому дизайну, которые пользуются CorelDRAW Graphics Suite в своей повседневной деятельности. Доступ к онлайн-пособиям в виде отдельных файлов PDF можно получить непосредственно на веб-сайте Corel. «Ресурсы Интернета» на стр. 56
Сведения об автоматизации задач с использованием макросов и сценариев	Веб-сайт сообщества разработчиков
Поиск информации о развертывании пакета в сети	Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite
Поиск определенной информации о последней версии пакета	Файл Readme (readme.html), устанавливаемый вместе с программой. Чтобы найти этот файл, откройте каталог с установленным продуктом, откройте папку **Languages** и перейдите в папку с нужным языком.

Условные обозначения в документации

В следующей таблице описаны важные условные обозначения, используемые в справке.

Обозначение	Описание	Примеры
Меню ▸ Команда меню	Элемент и команда меню, которые следует выбирать последовательно	Выберите пункт **Файл ▸ Открыть**.

Обозначение	Описание	Примеры
	Примечание содержит важные сведения, относящиеся к действиям предыдущих пунктов. В нем могут описываться условия, при которых выполняется какая-либо процедура.	Сложное перетекание невозможно копировать или клонировать. При нажатии кнопки **Одинаковые поля** необходимо указать значения в полях **Левые верхние поля**.
	Совет содержит предложения для выполнения действий предыдущих пунктов. Здесь могут быть описаны альтернативные способы выполнения действий, а также другие преимущества применения процедуры.	Исключение объекта позволяет уменьшить размер файла рисунка. Можно изменить число образцов в цветовой сетке, перетащив регулятор **Размер**.

Окно настройки «Обучение»

Окно настройки **Обучение** позволяет выполнять поиск и получать доступ к различным учебным онлайн-ресурсам, таким как практические проекты, видеоматериалы, разделы справки и текстовые учебные пособия, которые упростят выполнение проектов. Для упрощения поиска ресурсов можно фильтровать и сортировать результаты поиска.

Заполните свой профиль, ответив на вопросы о своем опыте работы с продуктом и типе проектов, которые вы создаете, чтобы мы могли рекомендовать обучающие ресурсы, соответствующие вашему уровню навыков, потребностям и интересам. Опрос в профиле открывается при первом запуске приложения, а также доступен на вкладке **Обзор** окна настройки.

Кроме того, можно выполнять поиск в локальных ресурсах, таких как советы и подсказки, в окне настройки. Для получения дополнительной информации о доступе к советам и их использовании см. раздел «Советы» на стр. 53. Для получения дополнительной информации о подсказках см. раздел «Справка и подсказки» на стр. 52.

Вы также можете оставить отзыв и поделиться идеями о приложении в окне настройки. Дополнительные сведения см. в разделе «Отправка отзывов» на стр. 32.

Доступ к обучающим ресурсам

1 Нажмите **Справка** ▸ **Обучение**.

2 В окне настройки **Обучение** нажмите кнопку **Обзор** .

Если вы не заполнили свой профиль, нажмите кнопку **Персонализация результатов**  и ответьте на вопросы в опросе.

3 В поле **Поиск** введите условие поиска и нажмите **Enter**.

Чтобы удалить условие поиска, нажмите кнопку **Очистить поиск** (X).

Дополнительные возможности

Фильтрация результатов поиска	Нажмите кнопку **Фильтр** и отключите любой из следующих фильтров: **Советы по инструментам**, **Практические проекты**, **Текстовые руководства**, **Видео** и **Разделы справки**.
Сортировка результатов поиска	В списке **Сортировка** выберите один из следующих параметров:

Дополнительные возможности

- **Самые последние**: сортировка учебных материалов по дате создания, начиная с самой последней
- **Рекомендуется для вас**: сортировка учебных материалов с учетом вашего профиля, начиная с тех, которые лучше всего соответствуют вашим потребностям, интересам и уровню навыков
- **Самые актуальные**: сортировка учебных материалов в соответствии с их актуальностью для введенного поискового термина



Для доступа к вкладке **Обзор** необходимо войти в систему. Дополнительные сведения см. в разделе «Проверка подлинности в CorelDRAW Graphics Suite» на стр. 29.



Вы также можете получить доступ к опросу в профиле на странице **Конфиденциальность** диалогового окна **Параметры**. Дополнительные сведения см. в разделе «Конфиденциальность и профиль» на стр. 31.

Справка и подсказки

Справка доступна в программе и содержит полную информацию о функциях продукта.

Для доступа к справке требуется активное подключение к Интернету. Справка также доступна в Интернете как руководство пользователя в удобном для печати формате PDF. Если вы часто работаете без доступа к Интернету, загрузите Руководство пользователя CorelDRAW.

Можно просматривать весь перечень разделов или выполнять поиск по определенному слову или фразе. В окне справки можно также получить доступ к базе знаний Corel Knowledge Base на веб-узле Corel и к другим онлайн-ресурсам, включая видеоролики.

При наведении указателя на значки, кнопки и другие элементы пользовательского интерфейса отображаются всплывающие подсказки, в которых содержится полезная информация об элементах управления приложения. Все подсказки можно скрыть и отобразить их снова, когда они понадобятся.

Использование справки

1 Нажмите **Справка** ▸ **Справка по продукту**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Просмотр разделов справки	Щелкните заголовок раздела в области слева.
Поиск определенного слова или фразы во всем тексте справки	Введите слово или фразу в поле поиска. Например, если требуется информация о цветовом режиме **RGB**, то, чтобы отобразить список связанных с термином разделов, введите RGB. Выберите раздел в появившемся списке.

Цель	Действие
	Совет. Если ни в одном из соответствующих разделов ничего найти не удалось, проверьте, правильно ли было написано слово или фраза, по которым выполнялся поиск. В справке на английском языке используются американские правила орфографии (например, color, favorite, center и rasterize), поэтому в случае написания слова в соответствии с правилами британской орфографии (colour, favourite, centre и rasterise) результат поиска будет нулевым.



Кроме того, открыть справку можно с помощью комбинации клавиш **F1**.

Для просмотра контекстной справки в диалоговом окне нажмите кнопку **Справка** в диалоговом окне.

Доступ к руководству пользователя CorelDRAW

- Щелкните **Справка** ▸ **Руководство пользователя**.



Для доступа к руководству требуется активное подключение к Интернету. Если вы часто работаете без доступа к Интернету, загрузите руководство пользователя с веб-сайта product.corel.com.

Скрытие и отображение подсказок

1. Щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. Выберите **Отображение**.
3. В области **Другие элементы управления** снимите или установите флажок **Показывать подсказки**.

Советы

В разделе «Советы» представлена информация об инструментах, доступных в наборе инструментов приложения. При выборе инструмента в правой части окна приложения во вкладке **Советы** появляется совет по использованию этого инструмента в окне настройки **Обучение**. Для получения дополнительной информации об инструменте можно изучить соответствующие учебные материалы (раздел справки, видеопособия или учебные пособия). Советы можно отобразить или скрыть в любой момент.

Использование советов

Цель	Действие
Отображение или скрытие советов	Нажмите **Справка** ▸ **Обучение** и нажмите кнопку **Советы** в окне настройки **Обучение**. Когда команда **Обучение** активирована, отображается окно настройки **Обучение**, в котором содержится информация об активном инструменте набора инструментов.

Цель	Действие
Отображение информации об инструменте	Щелкните инструмент или выполните действие с помощью активного инструмента.
Получение дополнительной информации об активном инструменте	В разделе **Подробнее** выберите соответствующий раздел справки или учебное пособие.
Переход к ранее просматривавшимся разделам	Нажимайте кнопки **Назад** и **Вперед** в нижней части окна настройки **Обучение**.



Вы также можете оставить отзыв и поделиться идеями о приложении из любого совета в окне настройкиОбучение. Дополнительные сведения см. в разделе «Отправка отзывов» на стр. 32.

Экран приветствия

Экран приветствия отображается при запуске приложения. Благодаря экрану приветствия можно быстро запустить или открыть документ, выбрать необходимое рабочее пространство, получить доступ к обучающим онлайн-видео и другим учебным ресурсам, а также ознакомиться с галереей исходных изображений, созданных с помощью CorelDRAW. Кроме того, ознакомительный файлы помогут быстро приступить к работе с приложением.

Доступ к экрану приветствия

- Выберите **Справка** ▸ **Экран приветствия**.



Можно перейти к экрану приветствия, нажав на панели вкладок кнопку **Экран приветствия**.

Если необходимо отключить отображение экрана приветствия при каждом запуске приложения, выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW** и выберите другой параметр в списке **запускаВкл. CorelDRAW**Также можно оставить отзыв и поделиться идеями о приложении на экране приветствия. Дополнительные сведения см. в разделе «Отправка отзывов» на стр. 32.

Руководство по началу работы

Краткое руководство в формате PDF поможет быстро научиться работать с программным пакетом и познакомит вас с полезными компонентами и инструментами.

Доступ к руководству по началу работы

- Щелкните **Справка** ▸ **Руководство по началу работы**.



Для доступа к руководству требуется активное подключение к Интернету. Если вы часто работаете без доступа к Интернету, загрузите краткое руководство с веб-сайта product.corel.com.

Практические проекты

Практические проекты — это коллекции файлов CorelDRAW (CDR) и Corel PHOTO-PAINT (CPT), которые можно загрузить для обучения, практики и демонстрации. Воспользуйтесь краткими руководствами в приложении, чтобы попрактиковаться в базовых процессах и улучшить свои навыки. В дополнение к завершенной версии проекта, которую можно просмотреть для справки, каждое учебное пособие по CorelDRAW предоставляется с частично завершенной версией, дополненной пошаговыми инструкциями и практическими заданиями, что делает руководство интерактивным и помогает закрепить знания и успешно завершить проект. Доступ к практическим проектам можно получить в окне настройки **Обучение**. Дополнительную информацию, касающуюся окна настройки **Обучение**, см. в разделе «Окно настройки «Обучение»» на стр. 51. Выполните поиск по функции, которую вы хотите изучить, и узнайте, какие руководства из нашей коллекции вам подходят. Когда вы нажимаете файл для практики в списке результатов поиска, файл загружается в папку **%AppData%\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2022\{APP}\Discovery\{LANGUAGE}**, где {APP} — это приложение, а {LANGUAGE} — язык пользовательского интерфейса. Например, если вы установили приложение на английском языке, загруженные практические проекты будут сохранены в папку **%AppData%\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2022\Draw\Discovery\EN**. После загрузки руководства в папку по умолчанию оно автоматически открывается в приложении.

Доступ к практическому проекту

1. В окне настройки **Обучение** (**Справка** ▸ **Обучение**) нажмите кнопку **Обзор** .

   Чтобы получить рекомендации по практическим проектам, которые вам подходят, нажмите кнопку **Персонализация результатов**  и пройдите опрос, чтобы заполнить профиль.
2. В поле **Поиск** введите условие поиска и нажмите **Enter**.

   Чтобы отобразить только практические проекты, нажмите кнопку **Фильтр** и отключите все фильтры кроме **Практические проекты**.
3. В списке результатов поиска нажмите миниатюру практического проекта, который вы хотите выполнить.

   После загрузки файла на компьютер он автоматически откроется в приложении.



После прохождения руководства его можно сохранить. Для получения дополнительных сведений о сохранении рисунков см. раздел «Сохранение рисунков» на стр. 75.

Если вы уже загрузили практический проект, то при следующем нажатии миниатюры этого руководства в окне настройки **Обучение** приложение откроет вашу локальную версию в качестве нового документа.

Видеопособия

Вы можете получить доступ к учебным видеоресурсам на экране приветствия, в окне настройки **Обучение** или в меню «Справка».

В видеопособиях представлены способы выполнения базовых задач, таких как рисование, создание формы и раскраска объектов в CorelDRAW или маскировка и обрезка в Corel PHOTO-PAINT, а также описаны преимущества таких функций, как симметрия, управление шрифтами, заливки и эффекты прозрачности, инструменты выравнивания, QR-коды, растровые и векторные эффекты и многое другое. Некоторые видеоролики не озвучены, но содержат субтитры, предоставляющие полезные советы и помогающие понять демонстрируемые возможности. Как новички, так и опытные пользователи найдут для себя множество полезных демонстрационных роликов и советов, которые позволят повысить производительность и сделать работу еще более удобной.

Доступ к видеопособиям

- Выберите пункт **Справка** ▸ **Учебные видеопособия**.

Веб-сайт для разработчиков

Автоматизация задач с использованием макросов или сценариев, разработка пользовательских инструментов или коммерческих решений, интегрируемых с CorelDRAW Graphics Suite; веб-сайт сообщества разработчиков будет вам полезен в любом из этих случаев, так как там доступно множеством полезных ресурсов: руководство по программированию, подробная справочная документация по объектной модели с образцами кодов и профессиональные статьи по программированию.

Для создания макросов и настраиваемых решений для CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT можно использовать среду Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) или Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Руководство по развертыванию в сети

Руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite — это пошаговое руководство по развертыванию CorelDRAW Graphics Suite в сети. Это руководство предназначено для заказчиков, которые приобрели корпоративную лицензию (на нескольких пользователей) CorelDRAW Graphics Suite для своей организации. Чтобы приобрести корпоративную лицензию на ПО и получить экземпляр руководства по развертыванию, обратитесь в службу поддержки Corel.

Ресурсы Интернета

Следующие интернет-ресурсы научат вас максимально эффективно использовать возможности CorelDRAW Graphics Suite:

- Corel Knowledge Base: статьи специалистов службы технической поддержки Corel, в которых содержатся ответы на вопросы пользователей.
- Community.CorelDRAW.com — онлайн-среда, в которой можно поделиться своим опытом работы с продуктом, задать вопросы, отправить отзывы, поделиться идеями и получить помощь и советы от других пользователей.
- Пособия на веб-сайте Corel: пособия, охватывающие множество аспектов работы с продуктом, в которых эксперты CorelDRAW Graphics Suite делятся своими знаниями и опытом.

Для доступа к этим ресурсам требуется активное подключение к Интернету.

CorelDRAW®

Запуск и настройка

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Запуск и завершение работы CorelDRAW» (стр. 57)
- «Выбор языка» (стр. 57)
- «Настройки запуска» (стр. 58)

Запуск и завершение работы CorelDRAW

CorelDRAW можно запустить из панели задач Windows, а завершить сеанс CorelDRAW — из окна приложения.

Запуск и завершение работы CorelDRAW

Цель	Действие
Запуск CorelDRAW	На панели задач Windows нажмите **Пуск** ▸ **CorelDRAW Graphics Suite** ▸ **CorelDRAW**.
Выход из программы CorelDRAW	Выберите **Файл** ▸ **Выход**.

Выбор языка

Если приложение установлено на нескольких языках, всегда можно изменить язык интерфейса пользователя и справки.

Изменение языка интерфейса пользователя и справки

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. Выберите раздел **Общие**.
3. Выберите язык в списке **Язык интерфейса пользователя**.

Если необходимо изменить язык интерфейса пользователя и справки при запуске приложения, установите флажок **Показать запрос при следующем запуске приложения**.

4 Перезапустите приложение.



Если в списке **Язык интерфейса пользователя** доступен только один язык, дополнительные языки сначала потребуется установить. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение или исправление установки CorelDRAW Graphics Suite» на стр. 26.

Настройки запуска

Можно изменить параметры запуска CorelDRAW, определяющие вид приложения при запуске. Например, можно запускать приложение с открытым экраном приветствия или новым пустым документом.

Изменение настроек запуска

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.

2 Выберите раздел **Общие**.

3 В области **Начало работы** выберите параметр в списке **При запуске CorelDRAW**.

Если требуется скрыть диалоговое окно **Создание документа**, которое появляется при создании нового документа, уберите флажок **Показать диалоговое окно создания документа**.



Основы CorelDRAW

В CorelDRAW можно создавать и редактировать рисунки. В этом разделе содержатся сведения об обычно выполняемых задачах.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Векторная графика и растровые изображения» (стр. 59)
- «Создание и открытие рисунков» (стр. 60)
- «Сканирование изображений» (стр. 65)
- «Работа с несколькими рисунками» (стр. 66)
- «История, возврат и повтор действий» (стр. 67)
- «Масштабирование, панорамирование и прокрутка» (стр. 68)
- «Предварительный просмотр рисунков» (стр. 72)
- «Режимы просмотра» (стр. 73)
- «Виды» (стр. 74)
- «Сохранение рисунков» (стр. 75)
- «Заблокированные файлы» (стр. 77)
- «Резервное копирование и восстановление файлов» (стр. 77)
- «Добавление сведений о рисунке и их просмотр» (стр. 79)
- «Закрытие рисунков» (стр. 79)
- «Обзор основных задач» (стр. 80)
- «Отключение предупреждающих сообщений» (стр. 80)
- «Просмотр системной информации» (стр. 81)
- «Редактирование во время печати, сохранения и экспорта документов» (стр. 81)

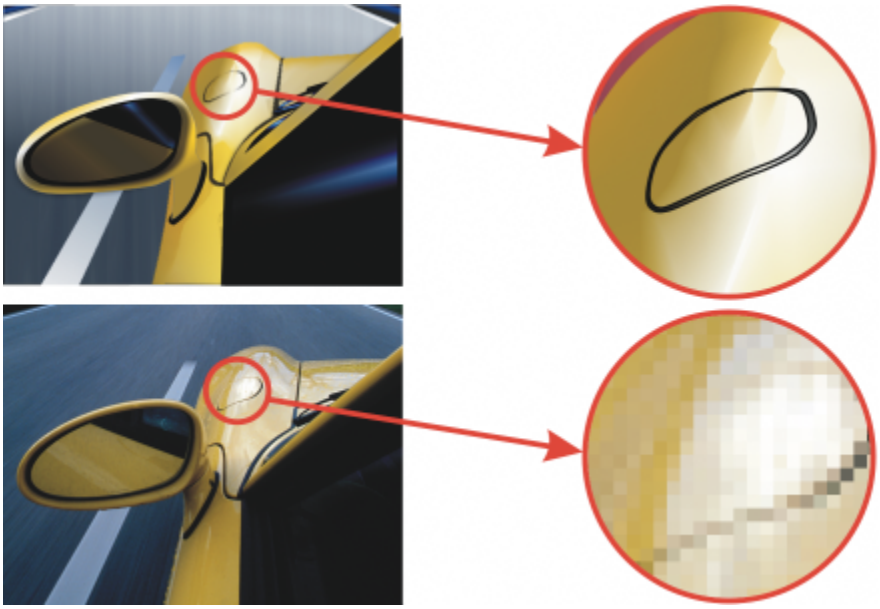
Векторная графика и растровые изображения

Векторная графика и растровые изображения являются двумя основными видами компьютерной графики. Векторная графика состоит из линий и кривых, которые создаются на основе математического описания, задающего положение, длину и направление рисования линий. Растровые изображения состоят из крошечных квадратиков, называемых пикселями, каждый из которых имеет собственное положение в изображении и числовые значения цвета.

Векторная графика идеально подходит для создания логотипов и иллюстраций, так как она не зависит от разрешения и может быть увеличена до любого размера, а также распечатана и отображена при любом разрешении без потери детализации и качества. Кроме того, векторная графика позволяет создавать четко выраженные абрисы.

Для фотографий и цифровых изображений лучше всего использовать растровые изображения, потому что они обеспечивают точное воспроизведение градаций цветов. Растровые изображения имеют разрешение, то есть состоят из определенного количества пикселей. В обычном размере они выглядят нормально. Однако при увеличении, а также отображении или печати с разрешением, превышающим исходное, они могут стать неровными или потерять в качестве.

В CorelDRAW можно создавать векторную графику. В CorelDRAW можно также импортировать растровые изображения (например, файлы JPEG и TIFF) и добавлять их в рисунки. Для получения сведений о работе с растровыми изображениями см. раздел «Работа с растровыми изображениями» на стр. 805.



Вверху: Векторная графика состоит из линий и заливок. Внизу: Растровое изображение состоит из пикселей.

Создание и открытие рисунков

Новый рисунок в программе CorelDRAW можно создать на пустой странице, а также на основе шаблона или существующего рисунка. При создании рисунка на пустой странице можно задать все его параметры. Шаблон является основой, которую можно изменять необходимым образом. Диалоговое окно **Создание документа** (**Файл** ▸ **Создать** или **Файл** ▸ **Создать из шаблона**) — централизованное место для создания новых рисунков. На вкладке **Параметры документа** можно создать пустой рисунок, указав параметры документа или выбрав предварительную установку. На вкладке **Шаблоны** можно создать рисунок из шаблона.

Для получения сведений о создании рисунка из шаблона см. раздел «Создание документа на основе шаблона» на стр. 724.. Для получения сведений о создании и использовании шаблонов см. раздел «Шаблоны» на стр. 723..

Примечания по созданию новых рисунков

При создании нового рисунка из пустой страницы программа CorelDRAW позволяет указать параметры страницы, документа и управления цветом или выбрать предварительную установку. Предварительные установки включают настройки размера и ориентации страницы, основного цветового режима, единиц измерения и разрешения. Например, в предварительной установке **Обложка LinkedIn** из категории **Социальный** используются пиксели вместо дюймов, альбомная ориентация, цвет RGB и размеры обложки LinkedIn. CorelDRAW предлагает широкий выбор предварительных установок для печати, Интернета, платформ и социальных сетей. Можно выполнять обзор и поиск предварительных установок. Чтобы упростить поиск предварительных установок, можно отфильтровать их по категории и типу страницы и отсортировать по имени, дате и размеру страницы. Однако если никакие предварительные установки не подходят для рисунка, который вы хотите создать, можно настроить параметры и сохранить их для дальнейшего использования.

Примечания по открытию существующих рисунков

При создании нового рисунка на основе существующего у пользователя имеется возможность повторно использовать объекты и параметры страницы. С помощью программы CorelDRAW можно открывать существующие изображения, сохраненные в формате CDR (CorelDRAW), а также рисунки и проекты, сохраненные в различных форматах файлов, например DSF или DES (Corel DESIGNER),™ AI (Adobe Illustrator), Adobe PDF (Portable Document Format), EPS (Encapsulated PostScript) и CGM (Computer Graphics Metafile). Однако некоторые файлы могут не открыться в зависимости от их типа и содержимого. В таких случаях можно попробовать импортировать файл в качестве объекта в открытый рисунок. Для получения сведений о форматах файлов, которые можно импортировать в программу CorelDRAW, см. раздел «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 949.

Если открываемый рисунок был создан с помощью более ранней версии программы CorelDRAW и содержит текст на языке, отличном от языка установленной операционной системы, можно настроить параметры кодовой страницы, чтобы обеспечить правильное преобразование текста в соответствии со стандартом Unicode. С помощью параметров кодовой страницы можно настроить правильное отображение текста вне окна рисования: ключевых слов, имен файлов и текстовых элементов, например в окнах настройки **Объекты** и **Данные объектов**. Чтобы обеспечить правильное отображение текста в окне рисования, необходимо использовать параметры кодировки. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильное отображение текста на любом языке» на стр. 687.

Если в открываемом рисунке содержится встроенный профиль International Color Consortium (ICC), встроенный цветовой профиль останется цветовым профилем документа. Дополнительные сведения см. в разделе «Сведения об управлении цветом» на стр. 481.

Можно выполнять поиск по разным критериям, например по имени файла, заголовку, теме, автору, ключевому слову, тексту файла и другим свойствам, вложенным в файл. Для получения дополнительных сведений о поиске файлов см. справку операционной системы Windows. Для получения дополнительных сведений об обзоре и поиске содержимого см. раздел «Поиск клипарта и других локальных и сетевых ресурсов» на стр. 112.

Можно также отображать предыдущие версии рисунка.

Создание рисунка

1 Выполните одно из следующих действий.
   - На странице приветствия выберите **Начало работы** ▸ **Создать документ**.
   - В окне приложения выберите **Файл** ▸ **Создать**.
   - На стандартной панели инструментов нажмите кнопку **Создать** .
2 Введите имя файла в текстовое поле **Имя**.
3 Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы создать рисунок из предварительной установки, нажмите миниатюру предварительной установки на панели просмотра.
   - Чтобы создать рисунок, указав параметры документа, выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Настройка количества страниц	Введите значение в поле **Количество страниц**.
Установка цветового режима по умолчанию для документа	В области **Основной цветовой режим** выберите один из следующих параметров. • **CMYK** • **RGB**

Цель	Действие
Выбор единицы измерения для страницы	Выберите единицу измерения в списке **Единицы измерения при рисовании**.
Выбор размера страницы	Выберите размер страницы для рисунка в списке **Размер** или введите значения в поля **Ширина** и **Высота**.
Определение ориентации страницы	Нажмите одну из следующих кнопок ориентации страницы: • **Книжная** • **Альбомная**
Установка разрешения для эффектов, которые могут подвергнуться растрированию, в частности для прозрачности, теней и эффектов скоса	Выберите разрешение отображения в списке **Разрешение**.

4 Нажмите кнопку **ОК**.

Дополнительные возможности

Изменение единицы измерения для страницы	Выберите единицу измерения в списке **Единицы измерения при рисовании**.
Выбор режима просмотра страницы для изображения	Нажмите одну из следующих кнопок. • **Просмотр одной страницы**  — одновременный просмотр одной страницы • **Многостраничный просмотр**  — одновременный просмотр всех страниц **Совет**. • Чтобы установить режим просмотра страниц по умолчанию для новых изображений, выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW** ▸ **Общие**, выберите нужный режим **Просмотра страниц,** нажмите **Сохранить по умолчанию** и затем **ОК**.
Выбор профиля RGB для рисования	В области **Параметры цвета** выберите модуль управления цветом в списке **Профиль RGB**.
Выбор профиля CMYK для рисования	Выберите профиль CMYK по умолчанию в списке **Профиль CMYK**.
Выбор профиля «Оттенки серого» для рисования	Выберите профиль оттенков серого по умолчанию в списке **Профиль оттенков серого**.
Выбор способа по умолчанию для сопоставления гамме цветов вне гаммы	Выберите параметр в списке **Способ цветопередачи**.

При использовании цветового режима из списка **Основной цветовой режим** он устанавливается в качестве цветового режима по умолчанию для документа. Цветовой режим по умолчанию влияет на отображение цветов при таких эффектах, как перетекания и прозрачности. Установленный режим не накладывает ограничений на типы цветов, которые можно использовать при создании рисунка. Например, если в качестве цветового режима установлен RGB, к документу можно применять цвета из цветовой палитры CMYK.

Основной цветовой режим также определяет цветовой режим по умолчанию для экспорта документов. Например, при экспорте документа с цветовым режимом RGB в формате JPEG цветовой режим автоматически устанавливается как RGB.

Параметры, отображаемые в области **Параметры цвета** диалогового окна **Создать новый документ**, основаны на параметрах, указанных в диалоговом окне **Параметры управления цветом по умолчанию**.

Если появление диалогового окна **Создать новый рисунок** нежелательно и предпочтительно использование параметров создания новых документов по умолчанию, установите флажок **Больше не показывать это окно**.

Можно восстановить диалоговое окно **Создание документа**, появляющееся при запуске. Для этого щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**, выберите **Общие** и установите флажок **Показать диалоговое окно создания документа**.

Поиск, фильтрация и сортировка предварительных установок

- На вкладке **Параметры документа** диалогового окна **Создание документа** (**Файл** ▸ **Создать**) выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Поиск предварительных установок	Введите слово в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Enter**. **Совет.** Чтобы очистить поиск, удалите условие поиска. При необходимости нажмите клавишу **Enter**, чтобы просмотреть список предварительных установок по умолчанию.
Фильтрация предварительных установок	В списке **Фильтровать заготовки документов по типу страницы** выберите один из следующих параметров. • **Все размеры страниц** — отображает все предварительные установки • **Настройка** — отображает созданные пользовательские предварительные установки • **Печать** — отображает предварительные установки для графики, предназначенные для коммерческой печати • **Интернет** — отображает предварительные установки для графики, предназначенной для использования в Интернете • **Устройства** — отображает предварительные установки для конкретного устройства • **Социальный** — отображает предварительные установки для социальных сетей
Сортировка предварительных установок	Выберите один из следующих параметров в списке **Сортировать заготовки документов по типу страницы, имени, дате или размеру**.

Цель	Действие
	• **Тип страницы** — список всех предварительных установок по умолчанию и предустановок на основе размера страницы, в следующем фиксированном порядке: печать, Интернет, предустановки для конкретного устройства и социальные сети • **Имя** — сортировка предустановок по имени файла в алфавитно-цифровом порядке • **Последние использовавшиеся** — сортировка предустановок по дате их использования, начиная с последней использованной предустановки • **Самый крупный размер страницы** — сортировка предустановок по размеру страницы, начиная со страницы наибольшего размера • **Самый маленький размер страницы** — сортировка предустановок по размеру страницы, начиная с наименьшего размера страницы **Примечание.** Предварительные установки **Настройка** всегда отображаются в списке первыми.

Создание собственной предварительной установки

1. На вкладке **Параметры документа** диалогового окна **Создание документа** (**Файл** ▸ **Создать**) выберите параметры, которые необходимо сохранить как предварительную установку.
2. Нажмите кнопку **Сохранить заготовку** .
3. В диалоговом окне **Добавить заготовку** введите имя новой предварительной установки.

Можно удалить предварительную установку, выбрав имя установки в списке **Заготовка** и нажав кнопку **Удалить заготовку** .

Открытие рисунка

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Найдите папку, в которой хранится рисунок.
3. Щелкните имя файла.
4. Нажмите кнопку **Открыть**.

Дополнительные возможности

Извлечение профиля ICC (International Color Consortium) в папку Color, которая находится в корневой папке приложения	Установите флажок **Извлекать встроенный профиль ICC**. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Сохранение слоев и страниц при открытии файлов	Установите флажок **Сохранять слои и страницы**. При снятии этого флажка все слои будут объединены в один.

Дополнительные возможности	
	Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Просмотр эскиза рисунка	Щелкните стрелку рядом с кнопкой **Виды** и выберите **Очень крупные значки**, **Крупные значки**, **Средние значки** или **Мелкие значки**.
Выбор кодовой страницы	Выберите кодовую страницу в списке **Выбрать кодовую страницу**. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Поиск рисунка	Введите слово или фразу в поле поиска. С помощью поля поиска выполняется поиск только тех файлов, которые содержатся в текущей папке и подпапках. Чтобы выполнить поиск рисунка в другой папке, сначала требуется перейти к папке, в которой хранится искомый рисунок.
Открытие предыдущей версии файла	Щелкните правой кнопкой мыши файл и выберите **Восстановить предыдущие версии**. Предыдущую версию файла можно открыть, только если включена защита системы. Для получения дополнительных сведений об открытии предыдущих версий файлов см. справку Windows.



Можно просмотреть сведения о файле, например номер версии и коэффициент сжатия. Например, коэффициент сжатия 80% означает, что после сохранения файла его размер был уменьшен на 80%. Можно также просмотреть, в каком приложении и на каком языке рисунок был сохранен в последний раз, а также ключевые слова и заметки, связанные с рисунком.



Чтобы открыть файл, над которым недавно велась работа, выберите **Файл** ▸ **Открыть последние** и нажмите имя файла. Чтобы очистить список последних открывавшихся файлов, выберите **Файл** ▸ **Открыть последний** ▸ **Очистить меню**.

Если открыто несколько файлов, можно переходить от одного файла к другому, выбрав меню **Окно** и нажав имя файла, который требуется показать в окне рисования.

Сканирование изображений

Можно сканировать изображения в CorelDRAW с помощью совместимого драйвера TWAIN. CorelDRAW поддерживает сканеры, использующие стандартный интерфейс для загрузки изображений Microsoft (WIA).

Если сканер не поддерживает WIA, но для него установлен совместимый драйвер TWAIN, можно использовать этот драйвер для сканирования изображений в CorelDRAW. TWAIN поддерживается 32- и 64-разрядными версиями CorelDRAW. Однако обратите внимание, что доступны только некоторые 64-разрядные драйверы TWAIN.

Интерфейсы и параметры в разных версиях программного обеспечения могут различаться. Для получения сведений об использовании программного обеспечения, имеющего отношение к используемому сканеру, см. документацию производителя.

Сканирование изображений

1. Выберите **Файл** ▸ **Получить изображение** и выполните одну из следующих команд:
   - **Выбрать источник WIA** — для сканера, который использует драйвер WIA.
   - **Выбрать источник TWAIN** — для сканера, который использует драйвер TWAIN.

   Команда отключена, если не установлено соответствующее приложение WIA или драйвер TWAIN для сканера.
2. Выберите сканер в появившемся диалоговом окне.
3. Нажмите кнопку **Выбрать**.
4. Выберите **Файл** ▸ **Получить изображение** ▸ **Получить**.
5. В окне предварительного просмотра изображения выберите область, которую необходимо сканировать.
   Функция WIA в сочетании с некоторыми сканерами поддерживает сканирование нескольких областей в отдельные файлы.
6. Нажмите кнопку **Сканирование**.

   Название этой кнопки в интерфейсе сканера может быть другим. Она может называться **ОК** или **Отправить**.



Для сканирования еще одного изображения выберите **Файл** ▸ **Получить изображение** ▸ **Получить**.

Работа с несколькими рисунками

Несколько рисунков можно открыть в одном окне рисования, что упрощает одновременную обработку нескольких рисунков. К каждому открытому рисунку можно переходить, щелкая соответствующую вкладку в верхней части окна рисования; кроме того, можно создавать новые рисунки.

Открытые рисунки отображаются прикрепленными, однако можно открепить любой рисунок и перетащить его в окно приложения или за его пределы.

Кроме того, рисунки можно расположить, накладывая друг на друга (каскадом), друг рядом с другом или вертикально один над другим.

Работа с несколькими рисунками

Цель	Действие
Переключение на другой открытый рисунок	В верхней части окна рисования щелкните вкладку с нужным именем файла. Звездочка после имени файла показывает наличие в файле несохраненных изменений.
Создание нового рисунка	Нажмите кнопку **Создать** справа от последней вкладки окна рисования.

Цель	Действие
Открепление рисунка	Перетащите вкладку в новую позицию внутри или за пределами окна приложения.

Расположение окон рисования

- Выберите **Окно**, а затем выберите одну из следующих команд.
  - **Каскадом** — располагает рисунки таким образом, что они перекрывают друг друга, а строка заголовка остается видимой.
  - **Горизонтально** — располагает рисунки рядом друг с другом.
  - **Вертикально** — располагает рисунки вертикально.

История, возврат и повтор действий

Действия, выполняемые для рисунка, можно отменять, начиная с самого последнего. Если отмена действия не принесла желаемого результата, это действие можно вернуть. Возврат к последней сохраненной версии рисунка также позволяет отменить одно или несколько действий. Определенные действия с объектами, такие как растягивание, заливка, перемещение и поворот, можно повторить для создания более сильного визуального эффекта.

Настройка параметров **отмены** позволяет увеличить или уменьшить количество действий, которые можно отменить или повторить.

Отмена, возврат и повтор действий

Цель	Действие
Отмена действия	Выберите **Правка** ▸ **Отменить [последнее действие]**.
Возврат действия	Выберите **Правка** ▸ **Вернуть**.
Отмена или возврат нескольких действий подряд	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **История**. В окне настройки **История** выберите действие, предшествующее всем действиям, которые необходимо отменить, или выберите последнее действие, которое необходимо вернуть.
Возвращение к последней сохраненной версии рисунка	Выберите **Файл** ▸ **Вернуть**.
Повтор действия	Выберите **Правка** ▸ **Повторить**.



При отмене нескольких действий подряд в окне настройки **История** отменяются все действия, которые находятся в списке ниже выбранного действия.

При возврате нескольких действий подряд в окне настройки **История** выбранное действие и все предшествующие невыполненные действия возвращаются.

Действие можно повторить на другом объекте или группе объектов, выбрав **Правка** ▸ **Повторить**.

Можно также отменить или вернуть ряд действий, нажав кнопку со стрелкой рядом с кнопкой **Отменить** или **Вернуть** на стандартной панели инструментов и выбрав нужное действие в списке.

Установка параметров отмены

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Общие**.
3. В области **Число отмен** введите значение в поле **Обычные операции**, чтобы задать число действий над векторными объектами, которые можно обратить с помощью команды **Отменить**.

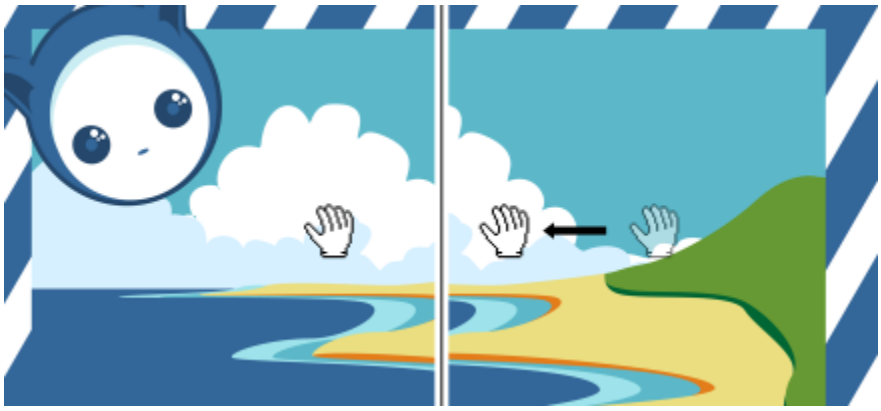
Предел указываемого значения зависит только от памяти компьютера. Чем выше значение, тем больше требуется памяти.

Масштабирование, панорамирование и прокрутка

Вид рисунка можно изменить, увеличив его для более детального просмотра или уменьшив, чтобы охватить более широкую область. Чтобы задать необходимый масштаб, можно попробовать разные варианты настройки параметров масштаба.

Кроме того, можно увеличивать и уменьшать масштаб на предварительно заданную величину. Для этого используются стандартные сочетания клавиш, поддерживаемые веб-браузерами и другими приложениями.

Панорамирование и прокрутка представляют собой два дополнительных способа просмотра определенных областей рисунка. При работе с высокими степенями увеличения или большими рисунками может отображаться не весь рисунок, а только его часть. Панорамирование и прокрутка позволяют перемещать страницу в окне рисования, чтобы просматривать ранее скрытые области.



Для панорамирования большого изображения и просмотра определенных областей можно использовать инструмент Панорама.

Режим быстрого панорамирования можно также использовать для переключения с любого активного инструмента на инструмент **Панорама**. Данная функция позволяет выполнять панорамирование без необходимости смены инструментов.

Можно как увеличивать и уменьшать изображение при панорамировании, так и панорамировать при масштабировании. Таким образом можно избежать переключения между двумя инструментами. Можно также указать параметры масштабирования и панорамирования по умолчанию.

При использовании колеса мыши оно выполняет функцию увеличения и уменьшения по умолчанию. Можно задать пользовательские приращения масштабирования для масштабирования с помощью колесика мыши. Кроме того, колесо мыши можно использовать для прокрутки.

По умолчанию при масштабировании с помощью мыши и панорамировании с помощью инструмента **Панорама** просмотр документа осуществляется в высоком разрешении. Однако можно отобразить предварительный просмотр документа с низким разрешением для любого устройства или способа масштабирования и панорамирования. Можно также скрыть предварительный просмотр документа с низким разрешением для любого устройства и способа.

Для прокрутки рисунка можно использовать полосы прокрутки, которые границами окна рисования. Можно показать или скрыть полосы прокрутки.

Масштабирование

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Масштаб** .

2 Выберите один из следующих параметров на панели свойств.

- **Увеличить масштаб** — позволяет увеличить степень увеличения
- **Уменьшить масштаб** — позволяет уменьшить степень увеличения
- **Только выбранные объекты** — настройка степени увеличения для размещения только выбранных объектов на активной странице или выбранных страниц в многостраничном просмотре
- **Все объекты** — настройка степени увеличения для размещения всех объектов на активной странице
- **Все страницы** — настройка степени увеличения для размещения всех страниц в многостраничном просмотре
- **Страница целиком** — настройка степени увеличения для отображения активной страницы
- **Масштабирование по ширине страницы** — настройка степени увеличения по ширине активной страницы
- **Масштабирование по высоте страницы** — настройка степени увеличения по высоте активной страницы

Кнопка **Все страницы** доступна только в многостраничном просмотре. Для получения дополнительных сведений о многостраничном просмотре см. раздел «Виды страниц» на стр. 757.

Кнопка **Только выбранные объекты** доступна только в том случае, если до выбора инструмента **Масштаб** были выбраны объекты или страницы.

Кроме того, можно увеличить или уменьшить масштаб либо подобрать масштаб для отображения всех объектов, используя команды **Увеличить масштаб**, **Уменьшить масштаб** и **Все объекты** в меню **Вид**.

Инструмент **Масштаб** можно также выбрать с помощью сочетания клавиши **Z**, если не включен режим редактирования текста.

С помощью инструмента **Масштаб** можно также увеличить масштаб, щелкнув в любом месте окна рисования или перетащив курсор, чтобы выбрать для увеличения определенную область. Чтобы уменьшить масштаб, щелкните правой кнопкой мыши окно рисование или перетащите указатель мыши, удерживая нажатой правую кнопку мыши, для выбора определенной области.

Масштаб можно также увеличить, дважды щелкнув в окне рисования с помощью инструмента **Панорама** . Чтобы уменьшить рисунок, щелкните правой кнопкой мыши в окне рисования.

Изменение масштаба с помощью клавиш быстрого вызова

- Выполните одно из следующих действий.

- Для увеличения масштаба нажмите клавиши **Ctrl+(+)**.
- Для уменьшения масштаба нажмите клавиши **Ctrl+(-)**.

Эти сочетания клавиш можно использовать для регулирования масштаба в окне документа, а также в диалоговых окнах и на вкладках, где доступны окна предварительного просмотра (например, диалоговое окно «Просмотр», PowerTRACE,™ лаборатория по корректировке изображений и т. д.).

Панорамирование в окне рисования

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Панорама** .

2 Выполните перетаскивание в окне рисования, пока не отобразится область, которую необходимо просмотреть.

Инструмент **Панорама** можно также выбрать с помощью клавиши **H**, если не включен режим редактирования текста. Чтобы панорамировать окно рисования при работе с увеличенным изображением, нажмите кнопку **Навигатор** в нижнем правом углу окна рисования. Для доступа к кнопке **Навигатор** должны отображаться полосы прокрутки. Дополнительные сведения см. в разделе «Скрытие или отображение полос прокрутки» на стр. 72.



С помощью навигатора можно перейти в любую часть рисунка, не уменьшая его.

Можно выполнить быстрое выравнивание по центру страницы рисования, дважды щелкнув инструмент **Панорама** в наборе инструментов.

Переключение в режим быстрого панорамирования

1 Выберите любой инструмент выделения, рисования или фигур, и начните его использование.

2 Нажмите и удерживайте среднюю кнопку мыши или колесо прокрутки и перетащите курсор в окно рисования.

Выбор параметров масштабирования по умолчанию

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Масштаб/сдвиг**.

3 Чтобы выбрать действие, которое выполняется с помощью инструмента **Масштаб** или **Панорама** по щелчку правой кнопкой мыши в окне рисования, выберите один из следующих параметров.

- **Мельче**: уменьшение масштаба, коэффициент 2.
- **Контекстное меню**: отображение меню команд, с помощью которого можно изменить масштаб до определенного уровня.

4 Чтобы указать способ отображения страницы при масштабе 100 %, установите или снимите флажок **Относительно масштаба 1:1**.

- Если флажок установлен, 100-процентный масштаб отображает реальные размеры.
- Если флажок снят, 100-процентный масштаб отображает страницу целиком вне зависимости от реальных размеров.

5 Чтобы указать способ отображения страницы при увеличении и уменьшении масштаба с помощью колесика мыши, установите или снимите флажок **Центрировать мышь при масштабировании колесиком мыши**.

- Если флажок установлен, область под курсором мыши перемещается в центр окна при увеличении и уменьшении масштаба с помощью колесика мыши.
- Если флажок снят, область под курсором мыши остается в неизменном положении при увеличении и уменьшении масштаба с помощью колесика мыши.

Задание параметра по умолчанию для колеса мыши

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Отображение**.

3 Чтобы задать для колесика мыши действие по умолчанию, выберите **Масштаб** или **Прокрутка** в списке **Действие по умолчанию для колеса мыши**.

Дополнительные возможности

Установите приращения для масштабирования с помощью колесика мыши	Переместите регулятор **Масштаб**.
Задайте приращения для масштабирования с помощью колесика мыши, удерживая нажатой клавиши Ctrl + Shift (альтернативный масштаб)	Переместите ползунок **Альтернативный масштаб (Ctrl + Shift)**. По умолчанию альтернативное масштабирование быстрее обычного, но его можно настроить на более низкую скорость.
Восстановление значений по умолчанию для масштабирования с помощью колесика мыши	Нажмите **Сброс** рядом с ползунками **Скорость масштабирования** и **Альтернативный масштаб (Ctrl + Shift).**

4 В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите **Просмотр**.

Скрытие или отображение предварительного просмотра с низким разрешением при масштабировании и панорамировании

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.

2 В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите **Просмотр**.

3 В области **Навигация** выберите один из следующих параметров в поле **Просмотр с низким разрешением для отзывчивого масштабирования и панорамирования**.

- **Скрывать для мыши** — отображает документ с высоким разрешением при масштабировании с помощью мыши и панорамировании с помощью инструмента **Панорама**, но включает предварительный просмотр с низким разрешением для таких способов, как сенсорное управление
- **Всегда показывать** — отображает предварительный просмотр документа с низким разрешением для всех способов и устройств, используемых для масштабирования и панорамирования
- **Никогда не показывать** — всегда скрывает предварительный просмотр с низким разрешением и отображает документ с высоким разрешением

Прокрутка с помощью колеса мыши

- Выполните одно из следующих действий.

- Для вертикальной прокрутки переместите колесико.
- Чтобы выполнить прокрутку по горизонтали, при прокрутке колеса удерживайте нажатой клавишу **Shift**.



Колесико мыши можно использовать для прокрутки если для мыши включен параметр **Прокрутка**. Дополнительные сведения см. в разделе «Задание параметра по умолчанию для колеса мыши» на стр. 71.



Если для мыши включена функция **масштабирования**, можно прокручивать изображение по вертикали, удерживая нажатой клавишу **Alt** при перемещении колесика мыши.

Скрытие или отображение полос прокрутки

- Нажмите **Просмотр** ▸ **полос прокрутки**.
  Флажок рядом с командой **Полосы прокрутки** указывает на то, что полосу прокрутки отображаются.

Предварительный просмотр рисунков

Перед печатью или экспортом рисунка можно выполнить его предварительный просмотр. В режиме предварительного просмотра рисунка отображаются только те объекты, которые находятся на странице рисования и непосредственно в окне рисования, а также все слои, которые были выбраны для печати в окне настройки **Объекты**. Если необходимо более детально просмотреть определенные объекты в рисунке, их можно выбрать, а затем выполнить их предварительный просмотр. При предварительном просмотре выбранных объектов остальная часть рисунка скрыта.

Перед просмотром рисунка режим предварительного просмотра можно настроить. От настройки режима предварительного просмотра зависит скорость появления окна предварительного просмотра и степень детализации в окне рисования.

По умолчанию в окне рисования отображаются границы страницы, но их всегда можно скрыть. Если рисунок выводится на печать, можно отобразить область, которая будет распечатана, а также выход за обрез (часть рисунка, выходящая за границы страницы). Выход за обрез полезен в случаях, когда в рисунке содержится цветной фон страницы или объекты, расположенные на границе страницы. Выход за обрез позволяет избежать пробелов между краями рисунка и краем бумаги после того, как принтер выполнит обрезку, брошюровку и отделку документа.

Предварительный просмотр рисунка

- Выберите **Вид** ▸ **Полноэкранный предварительный просмотр**.

  Чтобы вернуться в окно приложения, щелкните в любом месте на экране или нажмите любую клавишу.



Для просмотра страниц многостраничного рисунка можно использовать клавиши **Page up** и **Page down**.

Предварительный просмотр выбранных объектов

1. Выделите объекты.
2. Выберите **Вид** ▸ **Просмотреть только выбранное**.

   Чтобы вернуться в окно приложения, щелкните в любом месте на экране или нажмите любую клавишу.



Если в режиме **Просмотреть только выбранное** не выбран ни один объект, при **полноэкранном просмотре** будет отображаться пустой экран.

Выбор режима полноэкранного просмотра

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Отображение**.
3. В области **Полноэкранный просмотр** выберите один из следующих параметров.
   - **Обычный просмотр**: рисунки показываются без заливок PostScript или растровых изображений высокого разрешения; сглаживание не используется.
   - **Расширенный просмотр**: рисунки показываются с заливками PostScript; для увеличения четкости рисунка используется сглаживание.

Настройка отображения страницы

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Размер страницы**.
3. Установите или снимите следующие флажки.
   - **Показывать границы страницы**: отображение или скрытие границ страницы.
   - **Показывать область выхода за обрез**: отображение или скрытие области рисунка, которая выходит за его границы. Чтобы изменить область выхода за обрез, введите значение в поле **Выход за обрез**.



При подготовке рисунка для печати в коммерческих целях также может потребоваться задать предел выхода за обрез. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка порога выхода за обрез» на стр. 891.



Можно также нажать **Вид** ▸ **Страница** ▸ **Граница страницы** или **Вид** ▸ **Страница** ▸ **Выход за обрез**.

Область печати рисунка можно отобразить путем выбора пункта меню **Вид** ▸ **Страница** ▸ **Печатаемая область**. Печатаемая область обычно отображается двумя пунктирными линиями внутри или вокруг страницы в зависимости от текущей настройки параметров принтера. Один абрис обозначает область, которая может быть распечатана на текущем принтере, тогда как другой абрис указывает на размер бумаги, заданной для принтера.

Режимы просмотра

Программа CorelDRAW позволяет отобразить рисунок в любом из следующих режимов:

- **Каркас** — отображение абриса рисунка путем скрытия заливок, вытягивания, контуров и теней; растровые изображения отображаются в монохромном режиме. Этот режим позволяет быстро просматривать основные элементы рисунка.
- **Обычный**: отображение рисунка без заливок PostScript и растровых изображений с высоким разрешением. В этом режиме рисунок обновляется и открывается немного быстрее, чем в расширенном режиме.
- **Расширенный**: отображение рисунка с заливками PostScript, растровыми изображениями с высоким разрешением и векторной графикой со сглаживанием.
- **Пиксели**: отображение пиксельного изображения рисунка, позволяющее увеличить область объекта, определить позицию и размер объекта более точно. Этот вид также позволяет понять, как рисунок будет выглядеть после экспорта в файл растрового изображения.
- **Моделировать наложение**: имитация цвета областей, в которых перекрывающиеся объекты были выбраны для наложения, и отображение заливок PostScript, растровых изображений с высоким разрешением и векторной графики со сглаживанием. Для получения сведений о наложении объектов см. раздел «Наложение выбранных цветоделений» на стр. 896.
- **Растрировать сложные эффекты**: растрирование отображения сложных эффектов, таких как прозрачности, скосы и падающие тени при просмотре в расширенном виде. Эта функция полезна при предварительном просмотре результата

применения сложных эффектов перед печатью. Для успешной печати сложных эффектов на большинстве принтеров требуется растрирование сложных эффектов.

От выбираемого режима просмотра зависит скорость открытия и отображения рисунка на экране. Например, в режиме просмотра «Каркас» рисунок обновляется и открывается быстрее, чем в режиме «Моделировать наложение».



Режимы просмотра: Каркас (слева); Расширенный (в центре) и Моделировать наложение (справа). Для заливки серой ромбовидной фигуры и тени чашки установлено наложение.

Выбор режима просмотра

- Выберите **Вид**, затем один из следующих режимов:
  - **Каркас**
  - **Норма**
  - **Расширенный**
  - **Пиксели**
  - **Моделировать наложение**
  - **Растрирование сложных эффектов**

При наложении перед печатью необходимо выполнить предварительный просмотр объектов в режиме **Моделировать наложение**. Тип накладывающихся объектов и тип смешиваемых цветов определяют сочетание накладывающихся цветов. Для получения дополнительных сведений о наложении см. раздел «Треппинг и наложение цветов» на стр. 894.

Чтобы задать режим просмотра по умолчанию, выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**, откройте **Общие** и выберите нужный вариант в списке **Режим просмотра**.

Можно быстро переключаться между выбранным режимом просмотра и предыдущим с помощью комбинации клавиш **Shift + F9**.

Виды

Можно сохранить вид любой части рисунка. Например, можно сохранить вид объекта при увеличении 230 %, а затем в любой момент переключиться на этот вид.

Сохранение вида

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Виды**.
2. Нажмите кнопку **Добавить текущий вид** +.

Дополнительные возможности

Переименование вида	Дважды щелкните имя вида и введите новое.
Удаление сохраненного вида	Выберите вид и нажмите кнопку **Удалить текущий вид** .

Текущий вид можно также сохранить, выбрав в наборе инструментов инструмент **Масштаб** или **Панорама**, щелкнув список **Уровень масштаба** на стандартной панели инструментов, введя имя и нажав клавишу **Enter**.

Переключение на сохраненный вид

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Виды**.
2. Выберите вид в окне настройки.

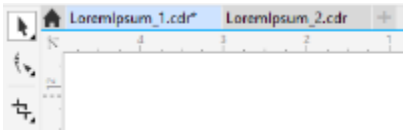
На сохраненный вид можно также переключиться, выбрав его в списке **Уровни масштаба** на стандартной панели инструментов.

Сохранение рисунков

По умолчанию рисунки сохраняются в формате файла CorelDRAW (CDR), который совместим с последними версиями приложения. Можно также сохранить рисунок, совместимый с более ранней версией CorelDRAW Graphics Suite, и указать параметры сохранения. Эти параметры полезны, если файл содержит новый текст, заливку, абрис и функции прозрачности, которые не поддерживаются в более старых версиях.

Рисунок можно также сохранять в других векторных форматах. Если требуется использовать рисунок в другом приложении, необходимо сохранить его в формате, который поддерживается этим приложением. Для получения сведений о сохранении файлов в других форматах см. раздел «Экспорт файлов» на стр. 927.

Приложение позволяет легко определить, есть ли в рисунке несохраненные изменения, по звездочке после имени файла. Звездочка добавляется в разных местоположениях, в которых отображается имя файла, например, в меню Windows, в строке заголовка и на вкладке документа.



Звездочка после имени файла на вкладке документа показывает, что файл LoremIpsum_1.cdr содержит несохраненные изменения. Файл LoremIpsum_2.cdr не содержит несохраненные изменения.

При охранении рисунка можно встроить использованные шрифты для облегчения обмена файлом. По умолчанию CorelDRAW встраивает все использованные шрифты за исключением азиатских шрифтов и шрифтов, которые запрещено встраивать. Дополнительные сведения см. в разделе «Управление шрифтами» на стр. 689.

При сохранении рисунка CorelDRAW предоставляет справочные сведения, помогающие позднее более легко найти и организовать рисунки. Можно использовать теги (также известные как свойства) для заголовка, темы и оценки.

Можно также сохранять выбранные объекты в рисунке. При сохранении только выбранных объектов в большом рисунке размер файла уменьшается, в результате чего время загрузки рисунка также может уменьшиться.

При сохранении файла можно воспользоваться расширенными параметрами, чтобы управлять сохранением растровых изображений, текстур и векторных эффектов (таких как перетекание и вытягивание).

Рисунок можно также сохранить как шаблон, что позволяет создавать другие рисунки с такими же свойствами. Для получения дополнительных сведений о сохранении рисунка как шаблона см. раздел «Шаблоны» на стр. 723.

Сохранение рисунка

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.

Введите имя файла в поле **Имя файла**Если рисунок необходимо сохранить в векторном формате, отличном от CorelDRAW (CDR), выберите этот формат в списке **Тип файла**.

Дополнительные возможности

Сохранение только выбранных объектов	Установите флажок **Только выбранные**. Этот параметр доступен только в том случае, если в рисунке имеются выбранные объекты.
Встроенные шрифты	Установите флажок **Встроить шрифты**. Этот флажок недоступен при сохранении рисунка в предыдущую версию CorelDRAW.
Добавление справочной информации	Выполните одно из следующих действий. • Введите в соответствующих полях название и тему. • Назначьте файлу оценку.

В пробной версии программы CorelDRAW с истекшим сроком действия возможность сохранения рисунков отсутствует.

При сохранении рисунка в CorelDRAW предыдущей версии некоторые эффекты, недоступные в предыдущей версии приложения, могут быть потеряны.

Рисунок можно также сохранить, выбрав **Файл** ▸ **Сохранить**.

Кроме того, рисунок можно сохранить с помощью кнопки **Сохранить** на **стандартной** панели инструментов.

Использование дополнительных параметров при сохранении

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.

2 Нажмите кнопку **Дополнительно**.

3 Установите любой из следующих флажков.

- **Сохранить в формате Corel Presentations Exchange (CMX)**: сохранение рисунка как файла Corel® Presentations™ Exchange (CMX), чтобы его можно было открыть и отредактировать в других приложениях Corel, например WordPerfect.™
- **Использовать сжатие растровых изображений**: уменьшение размера файла путем сжатия растровых эффектов, таких как вытягивания, прозрачности и тени.
- **Использовать сжатие графических объектов**: уменьшение размера файла путем сжатия векторных объектов, таких как многоугольники, прямоугольники, эллипсы и правильные фигуры.

При использовании сжатия рисунки дольше открываются и сохраняются.

4 Если в рисунке содержатся заливки текстурой, выберите один из следующих параметров.

- **Сохранить текстурные заливки в файл**: сохранение пользовательских заливок текстурой вместе с файлом.
- **Восстановить заливки текстурой при открытии файла**: воссоздание заливок текстурой при открытии сохраненного рисунка.

5 Если в рисунке содержатся перетекания и вытягивания, выберите один из следующих параметров:

- **Сохранить перетекания и вытягивания в файл**: сохранение всех перетеканий и вытягиваний вместе с рисунком.
- **Восстановить перетекания и вытягивания при открытии файла**: воссоздание перетеканий и вытягиваний при открытии сохраненного рисунка.



Если выбрать сохранение текстур, перетеканий и вытягиваний вместе с файлом, размер файла увеличивается, но сам рисунок открывается и сохраняется быстрее. И наоборот, если выбрать воссоздание текстур, перетеканий и вытягиваний, размер файла уменьшается, но сам рисунок сохраняется и открывается дольше.

Сохранение рисунка, совместимого с более ранней версией CorelDRAW

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.

- Введите имя файла в поле **Имя файла**CorelDRAW. Однако этот параметр может ограничить редактирование.
- **Сохранить редактируемым** — файл остается доступным для редактирования. Однако этот параметр может привести к изменению внешнего вида текста, заливок, абрисов и прозрачностей при открытии файла в предыдущей версии CorelDRAW.

Дополнительные возможности

Определение параметров сохранения	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. Нажмите кнопку **Сохранить** и выберите один из следующих параметров. • **Сохранить внешний вид (подходит для ограниченного редактирования)** • **Сохранить редактируемым (может измениться внешний вид)**
Отключение запроса, который отображается при сохранении в предыдущей версии	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. Нажмите кнопку **Сохранить** и снимите флажок **Спрашивать при сохранении**.

Заблокированные файлы

В корпоративной среде можно открыть заблокированный файл, который редактируется другим пользователем. Существует несколько способов сохранить внесенные в заблокированный файл изменения.

- Если другой пользователь изменил файл или все еще работает над ним, вам необходимо сохранить его под новым именем, выбрав **Файл** ▸ **Сохранить как**.
- Если другой пользователь закрыл файл без сохранения изменений, вы можете сохранить внесенные вами изменения, нажав **Файл** ▸ **Сохранить**.

Резервное копирование и восстановление файлов

CorelDRAW может сохранять резервные копии рисунков и выдавать запрос на их восстановление в случае системной ошибки. Функция резервного копирования создает копию рисунка при его сохранении. Данная резервная копия не содержит изменений, которые были внесены при открытии файла в последний раз. Резервная копия называется **backup_of_имя_файла** и всегда

хранится в той же папке, что и исходный рисунок. Можно изменить расположение, в котором создаются файлы резервных копий.

С помощью функции автосохранения сохраняются открытые и уже измененные рисунки. Файлы автосохранения именуются как «auto_backup_of_имя_файла». Во время любого сеанса работы в CorelDRAW можно установить интервал времени для автосохранения файлов и указать, куда будут сохраняться файлы: во временную папку (папка по умолчанию) или в папку по вашему выбору. Резервные копии файлов можно восстанавливать из временной или указанной папки при перезапуске CorelDRAW. Если отказаться от создания резервной копии файла, она будет автоматически стираться при выходе из программы.

Настройка параметров резервной копии и автосохранения

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Сохранить**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Создание резервной копии файла перед сохранением	Установите флажок **Создавать резервную копию файла перед сохранением**.
Изменение расположения, в котором создаются файлы резервных копий	В области **Сохранить копию в** включите параметр **Выбрать папку**. Нажмите **Обзор** и перейдите к требуемой папке.
Настройка параметров автосохранения	Чтобы установить частоту автоматического создания резервной копии файла, установите флажок **Резервное копирование каждые** и выберите значение в списке **Минуты**. Чтобы выбрать расположение для файлов автосохранения, в области **Сохранить копию в** включите один из следующих параметров: • **Во временной папке**: сохранение резервной копии файлов во временной папке. • **Выбрать папку**: определение папки для автосохранения файлов.
Отключение функции автосохранения	Выберите **Никогда** в списке **Минуты**.



Все открытые или измененные файлы, кроме файлов CorelDRAW (CDR) при создании резервной копии сохраняются как файлы CorelDRAW.



Можно отменить автоматическое создание резервной копии файла, нажав клавишу **Esc** во время сохранения файла.

Восстановление резервной копии файла

1. Перезапустите CorelDRAW.
2. Нажмите кнопку **ОК** в появившемся диалоговом окне «Восстановление файлов».

Диалоговое окно «Восстановление файлов» появляется при запуске после системной ошибки.

3 Сохраните и переименуйте файл в указанной папке.



При нажатии кнопки **Отмена** CorelDRAW пропускает резервную копию файла и удаляет ее при выходе из программы.

Добавление сведений о рисунке и их просмотр

CorelDRAW позволяет добавлять в рисунок такие справочные сведения, как заголовок, имя автора, тема, ключевые слова, оценка и другие примечания. Несмотря на то что сведения о документе необязательны, они помогают в организации и поиске рисунков в дальнейшем.

Приложение также дает доступ к другим важным сведениям о документе, таким как количество страниц и слоев, статистика шрифтов, объектов и текста, а также типы объектов, содержащихся в рисунке. Кроме того, можно просматривать данные о цвете, такие как цветовые профили, которые используются для определения цветов документа, а также основной цветовой режим и способ цветопередачи.

Добавление сведений о рисунке и их просмотр

1 Выберите **Файл** ▸ **Свойства документа**.

2 В диалоговом окне **Свойства документа** введите текст в любом из следующих полей.

- **Язык**
- **Заголовок**
- **Тема**
- **Автор**
- **Авторское право**
- **Ключевые слова**
- **Заметки**

3 Чтобы указать оценку, выберите необходимый параметр в списке **Оценка**.

4 Нажмите кнопку **ОК**.



Сведения о рисунке можно в любой момент изменить.

Закрытие рисунков

Можно закрыть один или несколько рисунков в любое время перед выходом из программы CorelDRAW.

Закрытие рисунков

Цель	Действие
Закрытие одного рисунка	Выберите **Файл** ▸ **Закрыть**.
Закрытие всех рисунков	Выберите **Файл** ▸ **Закрыть все**.

Цель	Действие



Если документ не удается закрыть, это может означать, что выполняется задание, например печать или сохранение, или произошел сбой выполнения задания. Состояние задания можно посмотреть в строке состояния.

Обзор основных задач

CorelDRAW содержит практически неограниченное количество инструментов и средств, позволяющих создавать рисунки. В приведенной ниже таблице содержится список основных функций программы CorelDRAW, необходимых для начала работы.

Необходимая информация	См. раздел
Рисование линий	«Форматирование линий и абрисов» на стр. 176
Рисование фигур	«Фигуры» на стр. 203
Создание и управление объектами	«Преобразование объектов» на стр. 309
Добавление цвета в объекты	«Заливки» на стр. 437
Добавление текста в рисунок	«Добавление текста и операции с текстом» на стр. 621
Создание рисунков для использования в Интернете	«Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908
Печать рисунков	«Основы печати» на стр. 873

Отключение предупреждающих сообщений

Во время работы с приложением могут появляться предупреждающие сообщения. Предупреждающие сообщения служат для уведомления о последствиях выполняемого действия и изменениях, которые могут произойти в результате этого действия. Хотя предупреждения полезны, их можно отключить, чтобы их не пришлось каждый раз просматривать после того, как вы освоитесь с программой. Не отключайте предупреждающие сообщения, пока не будете чувствовать себя уверенно, работая с приложением, и осознавать последствия используемых команд.

Отключение предупреждающих сообщений

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. Нажмите кнопку **Предупреждения**.
3. Снимите один или несколько флажков.

Просмотр системной информации

Можно просматривать информацию как о компьютере, так и о самом приложении. Например, можно просмотреть подробную информацию о настройке компьютера. Можно просмотреть подробную информацию о системе, экране и свойствах принтера, а также о приложениях Corel, файлах DLL и системных файлах DLL. Эта функция полезна, например, в том случае, если необходимо узнать, сколько свободного места доступно на жестком диске, на который требуется сохранить файл.

Просмотр системной информации

1. Выберите **Справка** ▸ **О программе CorelDRAW**.
2. Нажмите **Сведения о системе**.
3. Выберите пункт в списке **Категория**.



Нажмите кнопку **Сохранить**, чтобы сохранить системные сведения для последующего вывода на печать.

Редактирование во время печати, сохранения и экспорта документов

Если необходимо продолжить редактирование во время печати, сохранения или экспорта документа, можно включить фоновые задачи. Этот параметр позволяет использовать одно ядро ЦП (центральный процессор) компьютера для редактирования, а другое — для печати, сохранения и экспорта.

Включение фоновых задач

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. Выберите раздел **Общие**.
3. Установите флажок **Включить фоновые задачи**.

Обзор рабочего пространства CorelDRAW

Ознакомившись с терминологией и рабочим пространством CorelDRAW, будет проще применять принципы и процедуры, которые описаны в руководстве пользователя и справке программы.

В этом разделе содержатся следующие сведения

- «Термины CorelDRAW» (стр. 83)
- «Окно приложения» (стр. 84)
- «Стандартная панель инструментов» (стр. 86)
- «Набор инструментов» (стр. 89)
- «Панель свойств» (стр. 103)
- «Окна настройки» (стр. 104)
- «Строка состояния» (стр. 106)
- «Навигатор документов» (стр. 106)
- «Выбор рабочего пространства» (стр. 106)

Термины CorelDRAW

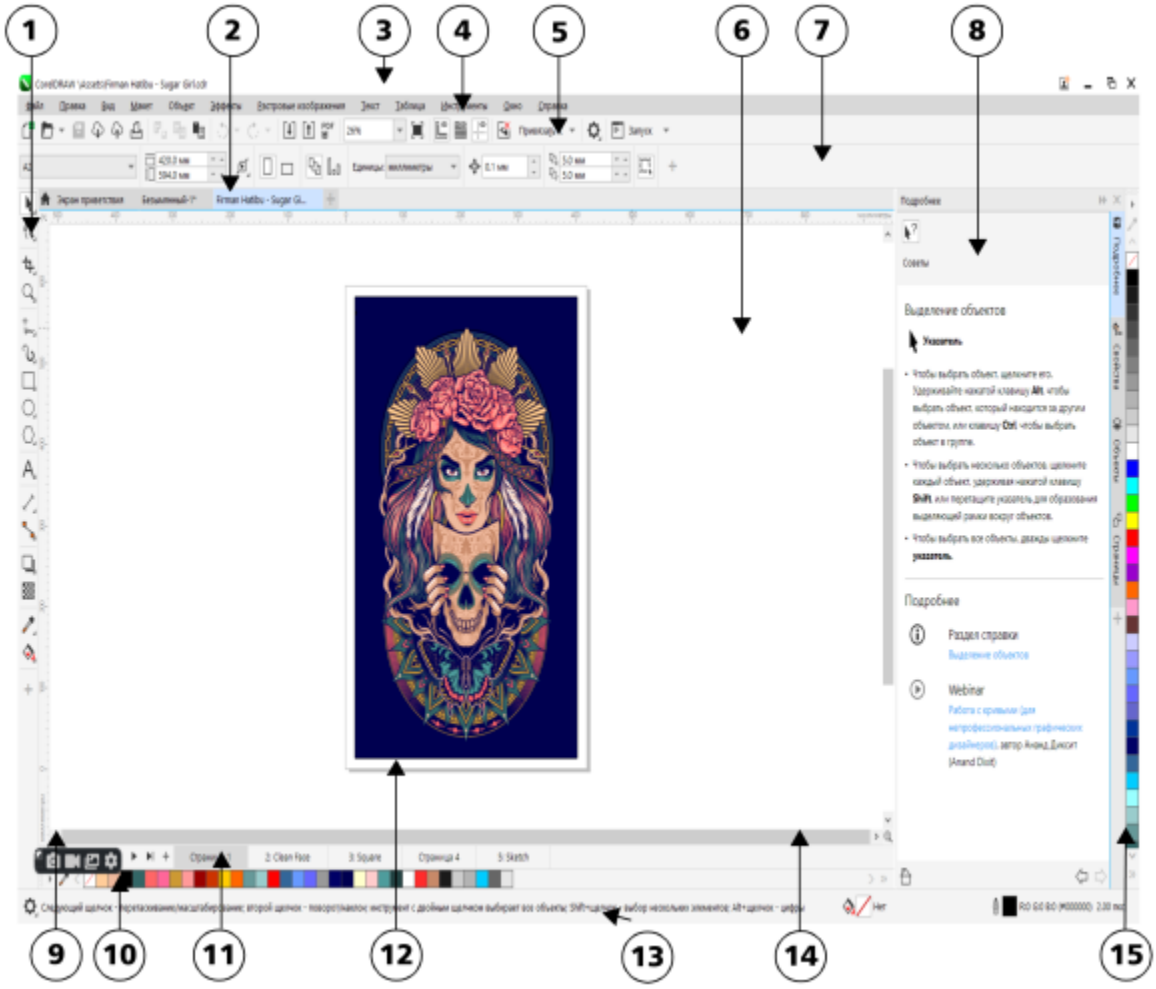
Прежде чем приступить к работе с CorelDRAW, следует ознакомиться со следующими терминами.

Термин	Описание
Объект	Элемент рисунка, например изображение, фигура, линия, текст, кривая, символ или слой
Рисунок	Изображения, созданные в программе CorelDRAW, например иллюстрации, логотипы, плакаты и рекламные проспекты
Векторная графика	Изображение, созданное на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий
Растр	Изображение, состоящее из сетки пикселей или точек

Термин	Описание
Окно настройки	Окно, в котором содержится набор команд и параметров, относящихся к определенному инструменту или задаче
Выпадающее меню	Набор связанных инструментов или элементов меню
Список	Список параметров, раскрывающийся при нажатии пользователем кнопки со стрелкой вниз
Фигурный текст	Тип текста, для которого можно применить специальные эффекты, например тени
Простой текст	Тип текста, который можно форматировать и редактировать большими блоками

Окно приложения

Ниже показано окно приложения CorelDRAW.



Цифры в кружках соответствуют номерам в приведенной ниже таблице, содержащей описание основных компонентов окна приложения. Иллюстрация Фирмана Хатибу (Firman Hatibu).

Элемент	**Описание**
1. Набор инструментов	Инструменты для создания и изменения объектов на рисунке
2. Вкладка «Документ»	Средство быстрого переключения между открытыми документами
3. Строка заголовка	Область с названием выбранного в данный момент рисунка
4. Строка меню	Перечень раскрывающихся меню с различными параметрами
5. Панель инструментов	Панель с элементами для быстрого вызова пунктов меню и других команд

Элемент	Описание
6. Окно рисования	Область за пределами страницы рисования, ограниченная полосами прокрутки и элементами управления приложением
7. Панель свойств	Съемная панель с командами, относящимися к активному инструменту или объекту. Например, когда активен инструмент **Текст**, на панели свойств отображаются команды для создания и редактирования текста.
8. Окно настройки	Окно с элементами управления задачами и инструментами, такими как кнопки команд, параметры и списки для изменения рисунка
9. Линейки	Горизонтальные и вертикальные полоски, содержащие разметку в виде единиц измерения и используемые для определения размера и положения объекта на рисунке
10. Палитра документа	Перемещаемая панель с образцами цвета для текущего документа
11. Навигатор документов	Элементы управления страницами
12.Страница рисования	Печатаемая область в окне рисования
13. Строка состояния	Информация о расположении и свойствах объекта: типе, размере, цвете, заливке и разрешении
14. Навигатор	Кнопка, при нажатии которой открывается маленькое окно, с помощью которого можно перемещаться по рисунку
15. Цветовая палитра	Перемещаемая панель с образцами цвета



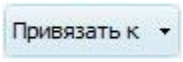
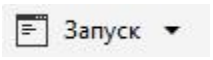
Чтобы отобразить или скрыть линейки, см. раздел «Скрытие или отображение линеек» на стр. 776.

Чтобы настроить внешний вид рабочего пространства приложения, можно задать коэффициент масштабирования, выбрать тему или изменить цвет рабочего стола и границ окна. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка внешнего вида рабочего пространства» на стр. 1003.

Стандартная панель инструментов

Кнопки и элементы управления быстрого вызова многих команд меню содержит стандартная панель инструментов, отображаемая по умолчанию. Для получения сведений о настройке содержимого и внешнего вида панелей инструментов см. раздел «Настройка панелей инструментов и других панелей команд» на стр. 1009.

Кнопка	Цель
	Создание нового рисунка
	Открытие рисунка
	Сохранение рисунка
	Выберите и откройте документ из Cloud.
	Сохраните и загрузите документ в Cloud.
	Печать рисунка
	Вырезание выделенного объекта в буфер обмена
	Копирование выделенных объектов в буфер обмена
	Вставка содержимого буфера обмена в рисунок
	Отмена действия
	Восстановление отмененного действия
	Импорт рисунка
	Экспорт рисунка

Кнопка	Цель
	Опубликовать в PDF
	Установка уровня масштабирования
	Предварительный просмотр в полноэкранном режиме
	Показ или сокрытие линеек
	Показ или сокрытие сетки
	Показ или сокрытие направляющих
	Отключите все привязки. Снова нажмите для восстановления выбранных параметров привязки.
	Включение или отключение автоматического выравнивания для пикселей, сетки документа, базовой сетки, направляющих, объектов и страницы.
	Открытие диалогового окна **Параметры CorelDRAW**
	Запускайте приложения и подключаемые модули Corel или загружайте другие инструменты для творчества с помощью диалогового окна **Дополнительно**

Дополнительные сведения о панелях инструментов

Кроме стандартной панели инструментов в программе CorelDRAW доступны также панели инструментов для специальных задач. Например, на панели инструментов **Текст** содержатся команды, относящиеся к использованию инструмента **Текст**. При частом использовании панели инструментов можно указать, чтобы она отображалась в рабочем пространстве постоянно.

Для получения сведений о настройке положения, содержимого и внешнего вида панелей инструментов см. раздел «Настройка панелей инструментов и других панелей команд» на стр. 1009.

В следующей таблице описываются панели инструментов, отличные от стандартной панели инструментов.

Панель инструментов	Описание
Масштаб	Содержит команды для увеличения и уменьшения масштаба страницы изображения путем указания процентного значения от исходного вида, выбора инструмента **Масштаб** и выбора вида страницы
Текст	Содержит команды для форматирования и выравнивания текста
Макет	Содержит команды для преобразования объектов в контейнеры PowerClip и текстовые фреймы, отображая направляющие выравнивания и настраивая столбцы и поля
Преобразовать	Содержит команды для наклона, поворота и зеркального отражения объектов
Макросы	Содержит команды для редактирования, тестирования и запуска макросов
Интернет	Содержит команды для инструментов, относящихся к Интернету, для создания ролловеров и публикации данных в Интернете
Таймер проекта	Содержит элементы управления, которые позволяют отслеживать время, проведенное в работе над задачами проекта

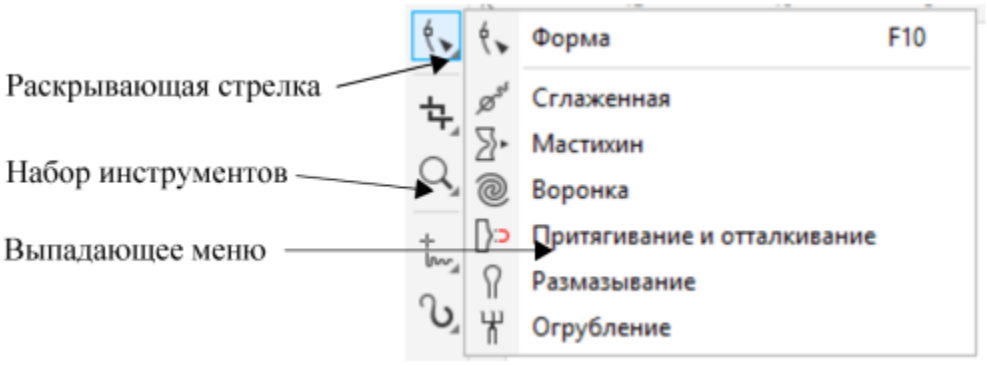


Чтобы отобразить или скрыть панель инструментов, выберите **Окно** ▸ **Панели**, а затем выберите команду с именем панели инструментов.

Чтобы заблокировать все панели инструментов во избежание случайных смещений этих панелей, выберите пункт **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Заблокировать панели инструментов**.

Набор инструментов

Набор инструментов содержит инструменты для рисования и редактирования изображений. Одни инструменты отображаются по умолчанию, а другие сгруппированы в выпадающих меню. При нажатии выпадающего меню отображается набор связанных между собой инструментов CorelDRAW. Маленькая раскрывающая стрелка в правом нижнем углу кнопки на панели инструментов обозначает выпадающее меню. Для доступа к инструментам, сгруппированным в одном выпадающем меню, следует нажать эту стрелку. После открытия одного выпадающего меню можно очень легко просмотреть содержимое и всех других, наведя курсор на любую кнопку в наборе инструментов, помеченную раскрывающей стрелкой.

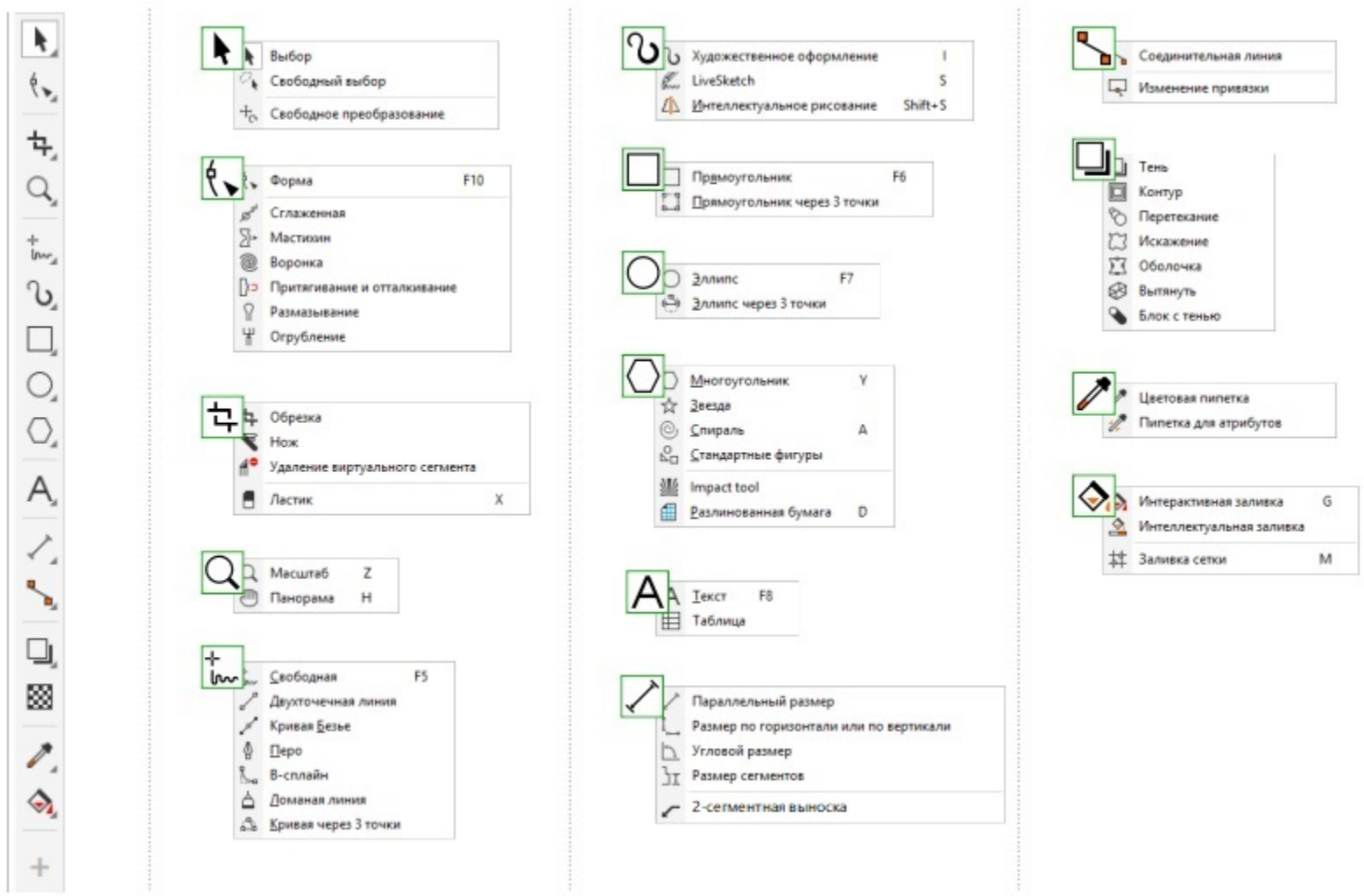


Если в рабочем пространстве по умолчанию щелкнуть раскрывающую стрелку инструмента Фигура, то откроется выпадающее меню Инструменты для редактирования форм.

Некоторые инструменты на панели инструментов по умолчанию не отображаются. Можно выбрать, какие инструменты будут отображаться на панели инструментов.

Поиск нужных инструментов

На следующей иллюстрации показаны все стандартные выпадающие меню набора инструментов CorelDRAW, с помощью которых можно быстро и легко найти нужные инструменты.



Чтобы отобразить или скрыть набор инструментов, выберите **Окно** ▸ **Панели** ▸ **Набор инструментов**.

Чтобы скрыть или отобразить инструменты в наборе инструментов, нажмите кнопку **Быстрая настройка** и установите или снимите соответствующие флажки. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка набора инструментов» на стр. 1012.

В приведенной ниже таблице содержится описание инструментов, доступных в наборе инструментов программы CorelDRAW.

Инструменты выбора



Инструмент **Указатель** позволяет выбрать, изменить размер, наклонить и повернуть объекты.



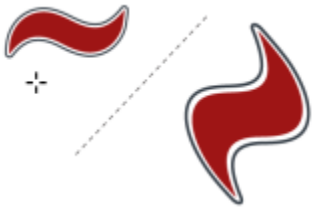


Инструмент **Свободная форма позволяет** выбрать объекты с помощью рамки выделения свободной формы.





Инструмент **Свободное преобразование** позволяет преобразовывать объект с помощью инструментов **Свободный поворот**, **Свободное угловое отражение**, **Свободное масштабирование** и **Свободный наклон**.



Инструменты для редактирования форм

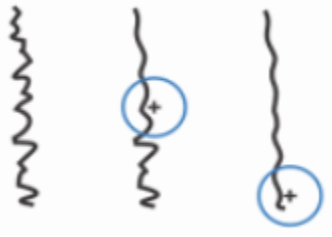


Инструмент **Фигура** позволяет изменять форму объектов.



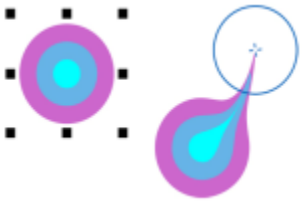


Инструмент **Сглаживание** позволяет сглаживать изогнутые объекты для устранения неровных краев и уменьшения количества узлов.



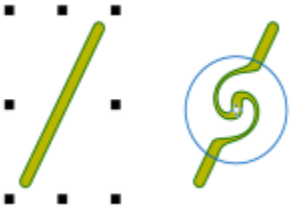


Инструмент **Мастихин** позволяет создавать форму объекта путем перетаскивания расширений или создания отступов вдоль их абриса.



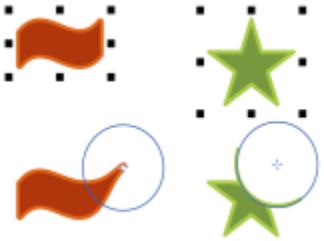


Инструмент **Воронка** позволяет создавать эффекты завихрений путем перетаскивания вдоль границы объектов.





Инструмент **Притягивание и отталкивание** позволяет создавать форму объектов путем притягивания или отталкивания узлов относительно курсора.



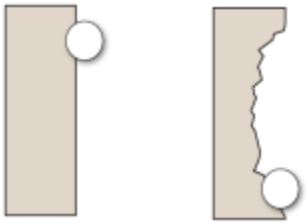


Инструмент **Размазывание** позволяет искажать векторный объект путем перетаскивания курсора вдоль его абриса.





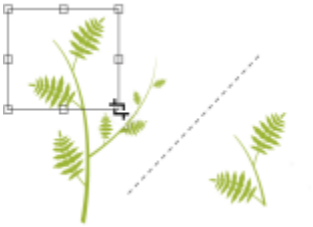
Инструмент **Грубая кисть** позволяет искажать абрис векторного объекта путем перетаскивания курсора вдоль абриса.



Инструменты обрезки

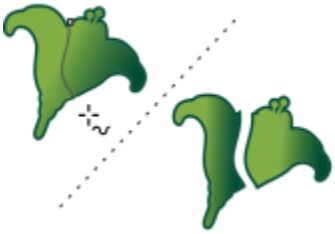


Инструмент **Обрезка** позволяет удалить ненужные области в объектах.



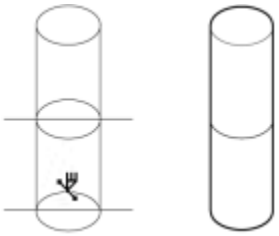


С помощью инструмента **Нож** можно разделять объекты, группы объектов и растровые изображения вдоль любого заданного пути.





Инструмент **Удаление виртуального сегмента** позволяет удалять части объектов, находящиеся между пересечениями.





Инструмент **Ластик** позволяет удалять части рисунка.



Инструменты масштаба

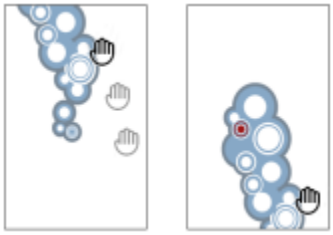


Инструмент **Масштаб** позволяет изменять коэффициент увеличения в окне рисования.





Инструмент **Панорама** позволяет задавать видимую часть рисунка в окне рисования.



Инструменты кривой

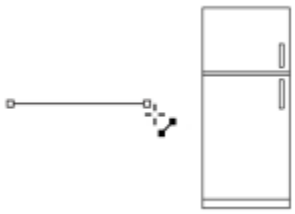


Инструмент **Свободная форма** позволяет создавать сегменты и кривые, состоящие из одной линии.



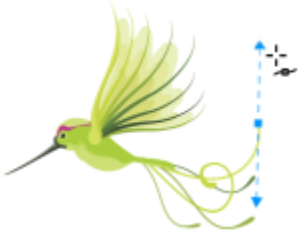


Инструмент **Прямая через 2 точки** позволяет нарисовать прямой сегмент прямой через две точки.



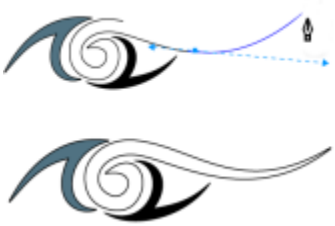


Инструмент **Безье** позволяет рисовать кривые по одному сегменту.



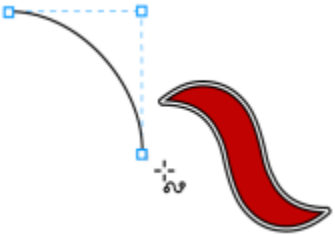


Инструмент **Перо** позволяет рисовать кривые по одному сегменту.



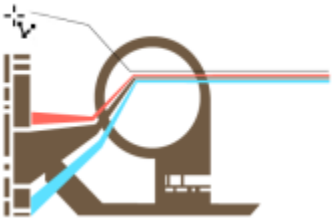


Инструмент **B-сплайн** позволяет рисовать кривые, задавая управляющие точки. Эти точки формируют кривую, не разбивая ее на сегменты.





Инструмент **Ломаная линия** позволяет рисовать линии и кривые в режиме предварительного просмотра.





Инструмент **Кривая через 3 точки** позволяет рисовать кривую, которая определяется начальной, конечной и центральной точками.



Инструменты рисования

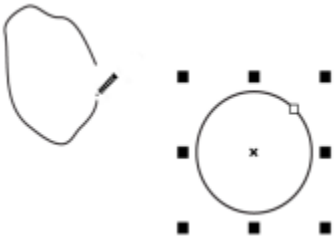


Инструмент **Художественное оформление** обеспечивает доступ к инструментам **Заготовка**, **Кисть**, **Распылитель**, **Каллиграфия** и **Исполнение**.



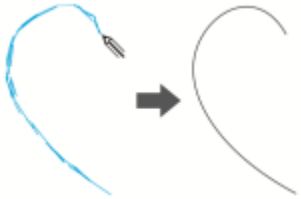


Инструмент **Интеллектуальное рисование** используется для преобразования свободных мазков в основные фигуры и сглаженные кривые.





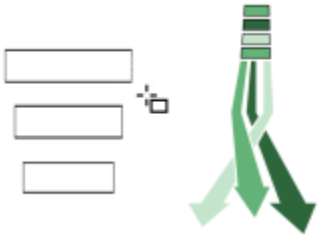
Инструмент **LiveSketch** ™ позволяет создавать естественные наброски с помощью интеллектуальной настройки мазка.



Инструменты прямоугольника

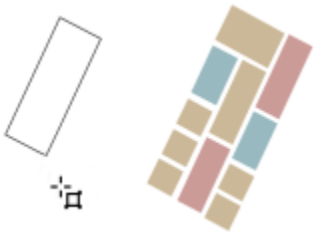


Инструмент **Прямоугольник** позволяет рисовать прямоугольники и квадраты.





Инструмент **Прямоугольник через 3 точки** позволяет рисовать прямоугольники под углом.



Инструменты эллипса

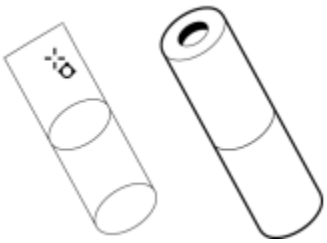


Инструмент **Эллипс** позволяет рисовать эллипсы и окружности.





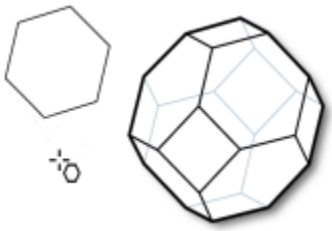
Инструмент **Эллипс через 3 точки** позволяет рисовать эллипсы под углом.



Фигуры



Инструмент **Многоугольник** позволяет рисовать симметричные многоугольники и звезды.





Инструмент **Звезда** позволяет рисовать правильные звезды.



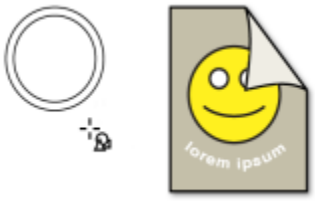


Инструмент **Спираль** позволяет рисовать симметричные и логарифмические спирали.





Инструмент **Общие фигуры** позволяет выбирать фигуры из списка, включая шестиконечную звезду, улыбающееся лицо и прямоугольный треугольник.



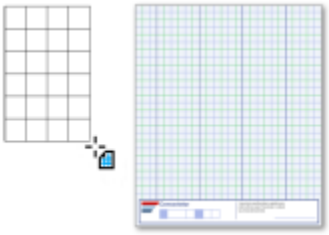


Инструмент **Динамика** позволяет создавать графические эффекты в стиле комиксов и современных иллюстраций.





Инструмент **Разлинованная бумага** позволяет рисовать сетку из линий, как на разлинованной бумаге.



Текст

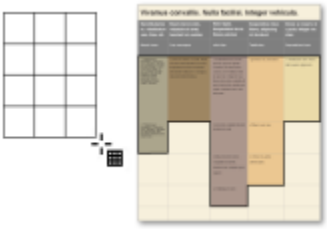


Инструмент **Текст** позволяет вводить слова в виде фигурного или простого текста непосредственно на экране.





Инструмент **Таблица** позволяет рисовать и изменять таблицы.



Инструменты размера



Инструмент **Параллельный размер** позволяет рисовать наклонные размерные линии.





Инструмент **Размер по горизонтали или по вертикали** позволяет рисовать горизонтальные и вертикальные размерные линии.



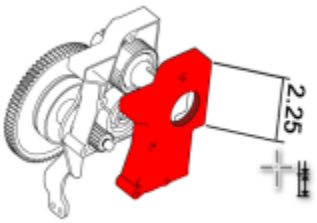


Инструмент **Угловой размер** позволяет рисовать угловые размерные линии.



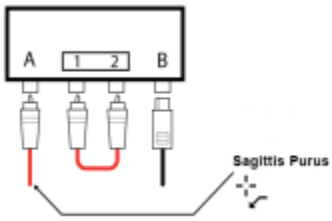


Инструмент **Размеры сегментов** позволяет отображать расстояние между конечными узлами в одном или нескольких сегментах.





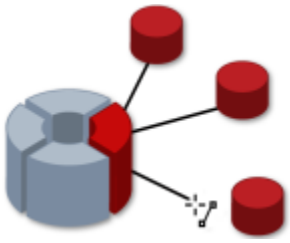
Инструмент **Выноска через 2 точки** позволяет нарисовать выноску с выносной линией из двух сегментов.



Соединительные линии

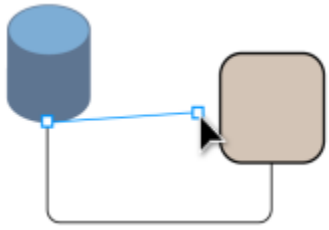


Инструмент **Соединительная линия** позволяет рисовать различные соединительные линии: прямые, под прямым углом и под закругленным прямым углом.





Инструмент **Изменение привязки** позволяет изменить точки привязки соединительной линии.



Инструменты эффектов

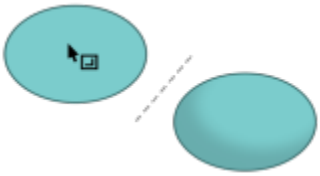


Инструмент **Падающая тень** позволяет создать тень позади объекта или под ним.



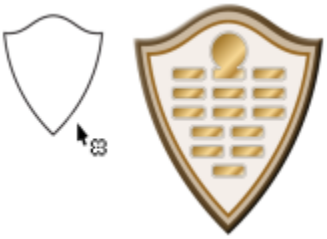


Инструмент **Внутренняя тень** позволяет создать тень внутри объекта.



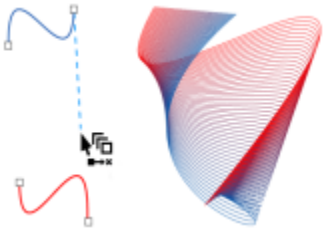


Инструмент **Контур** позволяет создать для объекта контур.





Инструмент **Перетекание** позволяет создавать перетекание двух объектов.





Инструмент **Искажение** позволяет применить для объекта искажение в виде сжатия и растяжения, застежки-молнии или кручения.





Инструмент **Оболочка** позволяет создавать форму объекта путем перетаскивания узлов оболочки.





Инструмент **Вытягивание** позволяет применить для объектов иллюзию глубины.





Инструмент **Блок-тень** позволяет добавлять к объектам и текстам объемные сплошные векторные тени.



Инструмент «Прозрачность»



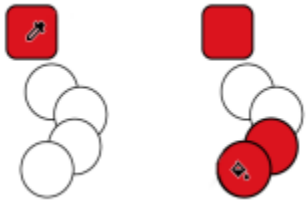
Инструмент **Прозрачность** позволяет применять для объектов прозрачность.



Инструменты пипетки

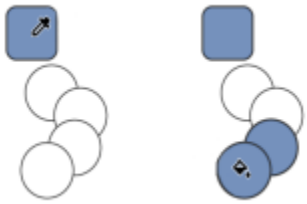


Инструмент **Цветовая пипетка** позволяет выбрать и скопировать цвет из объекта в окно рисунка или на рабочий стол.





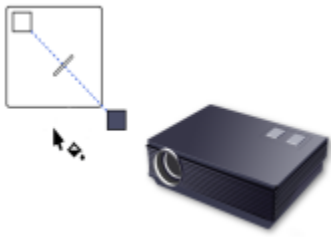
Инструмент **Пипетка атрибутов** позволяет выбрать и скопировать свойства объекта, например толщину линии, размер и эффекты, в окне рисования.



Инструменты заливки

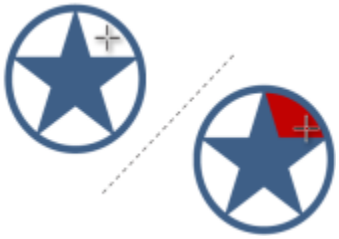


Инструмент **Интерактивная заливка** позволяет применить различные заливки.



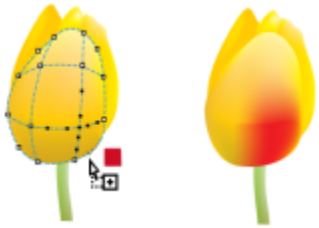


Инструмент **Интеллектуальная заливка** позволяет создавать объекты на основе замкнутых областей, а затем применять для них заливку.





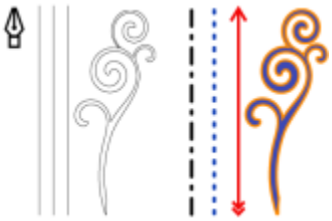
Инструмент **Заливка сетки** позволяет применить для объекта сетку.



Абрис



Инструмент **Абрис** обеспечивает быстрый доступ к элементам, например диалоговому окну **Перо абриса** и диалоговому окну **Цвет абриса**. Данный инструмент не отображается в наборе инструментов по умолчанию. Сведения о способе его отображения см. в разделе «Настройка панели инструментов» на стр. 1013.



Панель свойств

На панели свойств отображаются часто используемые функции, относящиеся к активному инструменту или выполняемой задаче. Хотя панель свойств и выглядит как панель инструментов, ее содержимое изменяется в зависимости от инструмента или задачи.

Например, при выборе в наборе инструментов инструмента **Текст** на панели свойств отображаются команды, относящиеся к работе с текстом. В примере ниже на панели свойств отображаются инструменты форматирования, выравнивания и редактирования текста.



Можно настроить содержимое и положение панели свойств, чтобы она соответствовала потребностям пользователя. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка панели свойств» на стр. 1013.

Чтобы отобразить или скрыть панель свойств, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Панель свойств**.

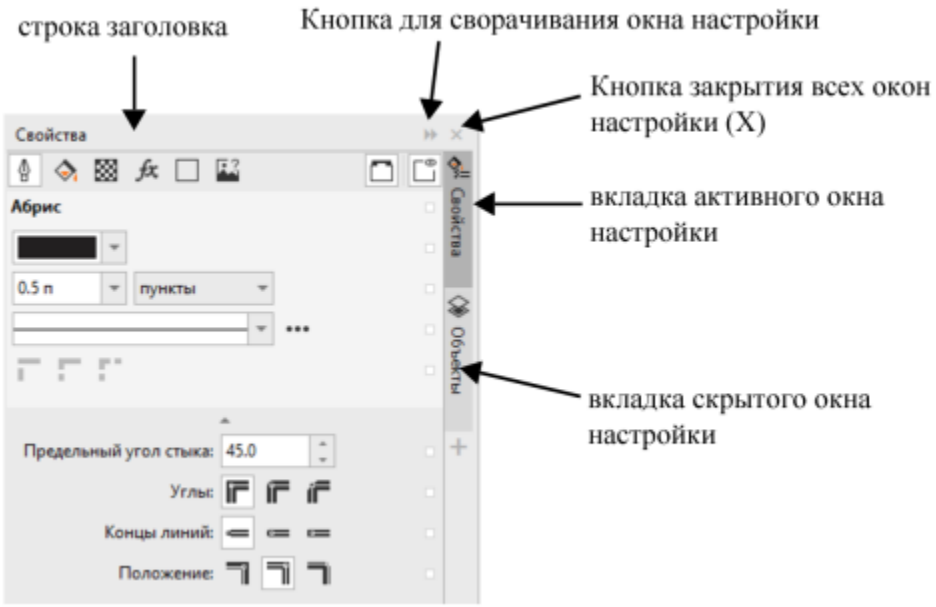
Чтобы скрыть или отобразить элементы управления на панели свойств, нажмите кнопку **Быстрая настройка** + и установите или снимите соответствующие флажки.

Окна настройки

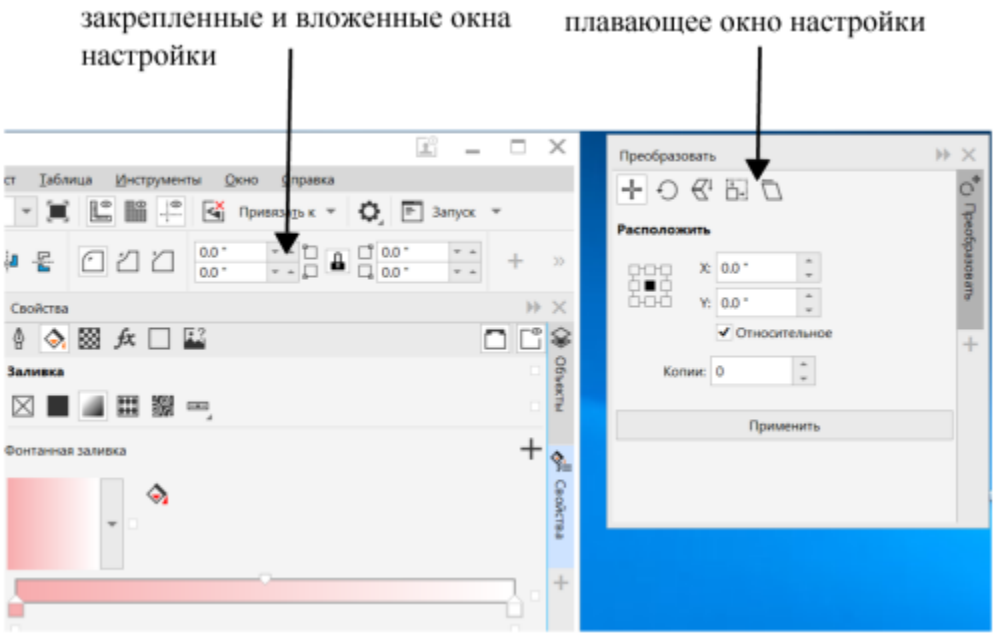
В окнах настройки отображаются элементы управления того же типа, что и в диалоговом окне, например кнопки команд, параметры и списки. В отличие от большинства диалоговых окон, окна настройки могут быть открыты при работе с документом, чтобы можно было в любое время использовать команды и применять различные эффекты. Окна настройки некоторым образом схожи с палитрами, имеющимися в других графических программах.

Окна настройки могут быть закрепленными или плавающими. Фиксированное окно настройки прикреплено к краю окна приложения, панели свойств или палитры. Плавающее окно настройки не прикреплено к элементам рабочего пространства. При открытии нескольких окон настройки они обычно отображаются во вложенном виде, при этом только одно окно отображается полностью. Скрытое окно настройки можно отобразить, щелкнув соответствующую вкладку.

Окна настройки можно переместить или свернуть, чтобы освободить место на экране.



Пример окна настройки. Откройте окно настройки Свойства и выберите объект в окне рисования, чтобы увидеть и изменить различные свойства объекта.



В этом примере окна настройки Свойства и Объекты являются закрепленными и вложенными. Окно настройки Преобразование является плавающим.

Открытие окна настройки

- Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** и выберите нужное окно настройки.

Чтобы открыть или закрыть окна настройки, можно также нажать на кнопку **Быстрая настройка** + в правой части окна настройки, а затем установить или снять соответствующие флажки.

Чтобы закрыть окно настройки, можно также нажать кнопку **X** в строке заголовка. При нажатии кнопки **X** в строке заголовка все вложенные окна настройки в группе будут закрыты. Чтобы закрыть отдельное окно настроек, нажмите кнопку **X** на вкладке выбранного окна настроек.

Перемещение окон настройки

Перемещение	Действие
Окно настройки	Перетащите вкладку окна настройки в другое место.
Несколько вложенных окон настройки	Перетащите строку заголовка активного окна настройки в другое место.

Закрепление плавающего окна настройки

- Перетащите строку заголовка или вкладку окна настройки к краю окна чертежа и поместите курсор у края. Когда отобразится предварительный вид окна настройки, выделенный серым цветом, отпустите кнопку мыши.

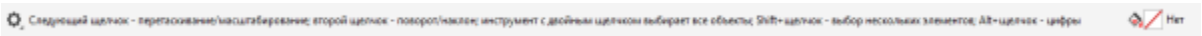
Сворачивание окна настройки

- Нажмите кнопку **Свернуть окно настройки** в строке заголовка окна настройки.

Чтобы развернуть свернутое окно настройки, щелкните его вкладку.

Строка состояния

В строке состояния отображается информация о выбранных объектах, например цвет, тип заливки, абрис, положение курсора, а также соответствующие команды. Кроме того, в строке состояния отображаются данные о цвете документа, такие как цветовой профиль документа и состояние цветопробы.



Можно изменить заливку и абрис выбранных объектов, нажав на значки заливки и абриса в строке состояния.

Для получения сведений о настройке положения, содержимого и внешнего вида строки состояния см. раздел «Настройка строки состояния» на стр. 1014.

Скрытие строки состояния

- Чтобы скрыть строку состояния, нажмите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Строка состояния**.

Навигатор документов

Навигатор документов расположен под окном рисования и содержит элементы управления для управления страницами. Он отображается по умолчанию, но его можно скрыть.

Скрытие или отображение набора инструментов

- Нажмите **Вид** ▸ **Навигатор документов**.
  Флажок рядом с командой **Навигатор документов** указывает на то, что сетка документа отображается.

Выбор рабочего пространства

CorelDRAW включает подборку рабочих пространств, которые предназначены для повышения производительности пользователей. Рабочее пространство — это конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд, команд и кнопок при открытии приложения. Можно выбрать рабочее пространство на **экране приветствия** или переключиться в другое рабочее пространство, не закрывая приложение.

Специализированные рабочие пространства CorelDRAW настраиваются в соответствии с конкретными рабочими процессами или задачами, например создание макета страниц или создание иллюстраций. Их назначением является прощение доступа к часто используемым инструментам.

В следующей таблице описаны доступные рабочие пространства.

Рабочее пространство	Описание
Облегченное	Это рабочее пространство делает более доступными часто используемые инструменты и функции CorelDRAW. Если вы только начинаете работать с CorelDRAW, то облегченное рабочее пространство идеально вам подойдет.
По умолчанию	В этом обновленном рабочем пространстве инструменты и элементы управления расположены еще более удобно и интуитивно. Данное рабочее пространство рекомендуется использовать тем, у кого уже есть опыт работы с другими программами векторной графики, а также пользователям, знакомым с CorelDRAW. Разделы справки основаны на рабочем пространстве по умолчанию.
Сенсорные функции	Сенсорное рабочее пространство оптимизировано для сенсорных устройств и идеально подходит для работы вне рабочего места и создания набросков. Выполняйте задачи с помощью касаний пальцами, манипуляторов Surface Dial и стилуса, не используя мышь и клавиатуру.
Иллюстрирование	Это рабочее пространство предназначено для более эффективного и интуитивно понятного создания макетов обложек книг, журнальных объявлений, раскадровок и других типов иллюстраций.
Макет страницы	Это рабочее пространство оптимизировано для упорядочивания графических и текстовых объектов, чтобы можно было создавать привлекательные макеты визиток, материалов с фирменными знаками, упаковок продукции или многостраничные документы, такие как брошюры и новостные бюллетени.
Adobe Illustrator	Имитирует рабочее пространство Adobe Illustrator, помещая функции и компоненты CorelDRAW там, где расположены их эквиваленты в Adobe Illustrator. Это рабочее пространство полезно в том случае, если вы недавно перешли с Adobe Illustrator на CorelDRAW и еще не знакомы с рабочим пространством CorelDRAW.

При наличии какого-либо уникального рабочего процесса можно создать пользовательское рабочее пространство, оптимизированное под специальные нужды. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание рабочих пространств» на стр. 1002.

Выбор рабочего пространства

- Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** и выберите одно из доступных рабочих пространств.



Кроме того, рабочее пространство можно выбрать на экране приветствия или в диалоговом окне **Параметры** (**Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Рабочие пространства**).



Творческие инструменты и содержимое

Можно выполнять поиск и управлять контентом и ресурсами, такими как векторные и растровые изображения и библиотеки символов, сохраненные в локальных, сетевых или облачных папках и на портативных устройствах. После того как нужное содержимое найдено, его можно вставлять в документы или открывать в связанном приложении.

Пополните свою коллекцию инструментов для творчества, загрузив бесплатные и платные инструменты, содержимое, приложения, подключаемые модули и пакеты содержимого.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Типы содержимого» (стр. 109)
- «Просмотр содержимого в окне инспектора» (стр. 111)
- «Поиск клипарта и других локальных и сетевых ресурсов» (стр. 112)
- «Работа с изображениями и управление ими с помощью окна настройки Ресурсы» (стр. 115)
- «Работа с облачными ресурсами» (стр. 117)
- «Работа со связанными ресурсами» (стр. 119)
- «Управление содержимым в окне настройки «Лоток»» (стр. 122)
- «Покупка приложений, подключаемых модулей и содержимого» (стр. 123)
- «Изменение местоположений содержимого» (стр. 124)

Типы содержимого

Представлены такие типы содержимого, как изображения (картинки и фотографии), заливки (фонтанные, растровые и векторные узоры), шрифты, списки изображений, палитры, библиотеки символов, фоторамки и шаблоны. В пакет включены некоторые материалы, которые помогут приступить к работе. Также можно загрузить дополнительные материалы. Дополнительные сведения см. в разделе «Доступ к диалоговому окну «Дополнительно»» на стр. 123.

Дополнительные сведения о заливках см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 475. Дополнительные сведения о шаблонах см. в разделе «Поиск шаблонов» на стр. 724. Дополнительные сведения о шрифтах см. в справке Corel Font Manager или в разделе «Приобретение дополнительных шрифтов» на стр. 697.

Образцы векторных изображений



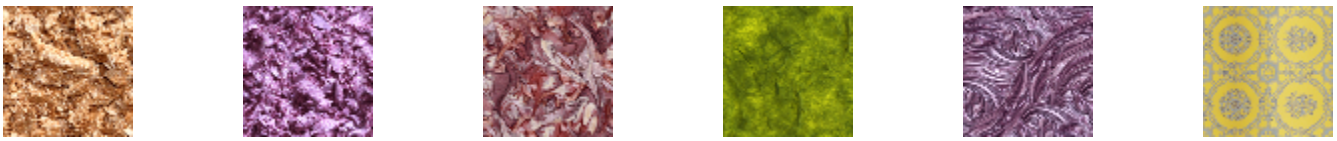
Образцы растровых изображений



Образцы векторных узоров



Образцы растровых узоров



Образцы фоторамок



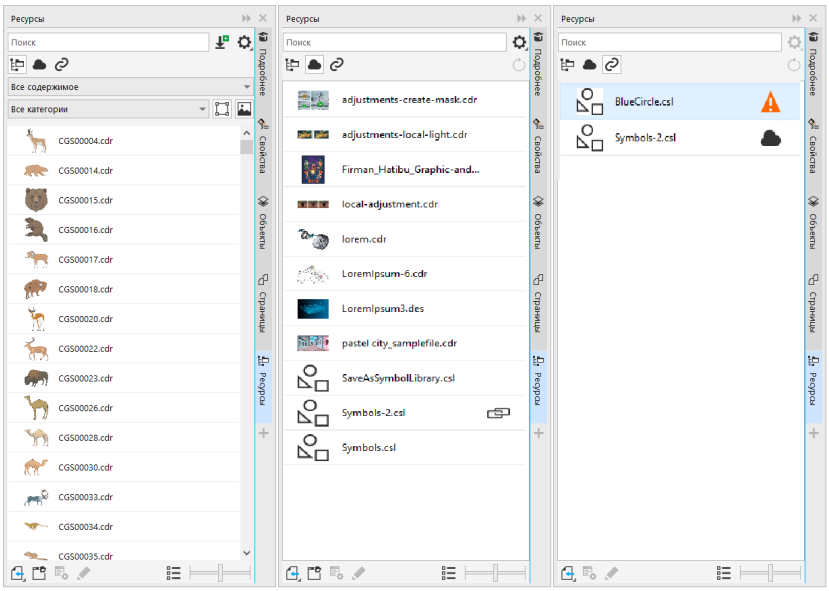
Образцы списков изображений



Просмотр содержимого в окне инспектора

Окно **инспектора** предоставляет три вида, которые помогут вам работать с содержимым. В представлении **Локальные и сетевые ресурсы** отображаются векторные и растровые изображения, а также другие ресурсы, которые хранятся в локальных или сетевых папках. В представлении **Облачные ресурсы** отображаются файлы в облачной папке, включая файлы библиотеки символов, к которым вам предоставлен общий доступ. В представлении **Связанные ресурсы** отображаются библиотеки обозначений, связанные с активным документом.

Окно настройки **Ресурсы** заменяет окно настройки **содержимого CONNECT** из более ранних версий.



Представления слева направо: Локальные и сетевые ресурсы, облачные ресурсы, связанные ресурсы

Вы можете просмотреть полное имя и местоположение ресурса в любом представлении.

Ресурсы могут отображаться в виде списка имен файлов с эскизами (вид по умолчанию) или в виде сетки эскизов. Можно увеличить или уменьшить размер эскизов ресурсов.

Просмотр ресурсов

- В окне настройки **Ресурсы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы)** выполните одно из заданий, приведенное в следующей таблице.

Только для отображения	Действие
Ресурсы, сохраненные в локальных и сетевых папках	Нажмите кнопку **Локальные и сетевые ресурсы** .
Файлы, сохраненные или совместно используемые в облачной папке	Нажмите кнопку **Облачные ресурсы** . Если вы не вошли в облако, вам будет предложено войти в систему, чтобы получить доступ к файлам в облаке.

Только для отображения	Действие
Связанные библиотеки символов	Нажмите кнопку **Связанные ресурсы** .

Просмотр имени файла и расположения ресурса

- Наведите указатель мыши на эскиз.

Переключение между режимами просмотра списка и сетки

- Нажмите кнопку **Предварительный просмотр эскиза** ( или ), расположенную в нижней части окна настройки.

Настройка размера эскизов ресурсов

- Переместите регулятор **Размер эскиза**.

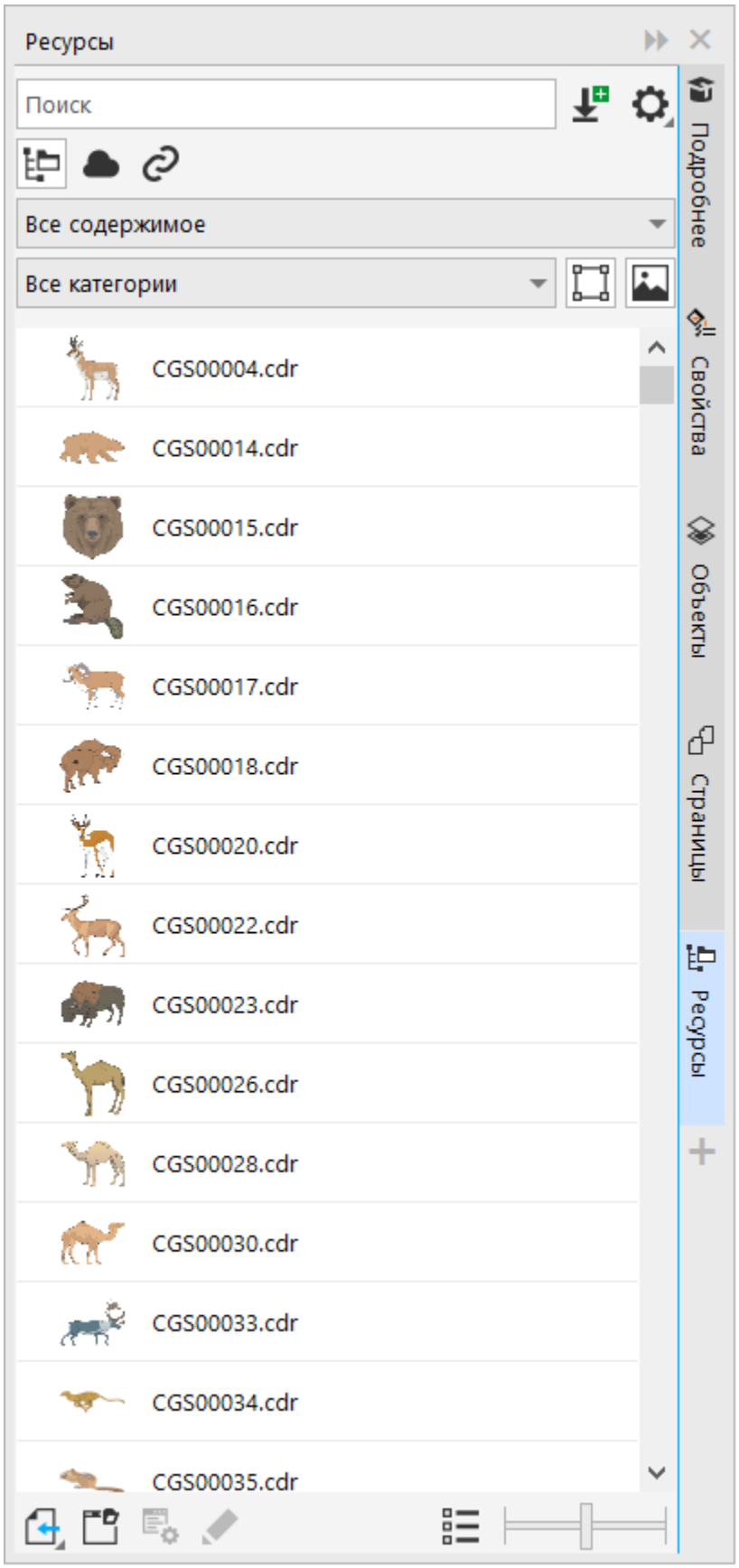
Поиск клипарта и других локальных и сетевых ресурсов

Окно настройки **Ресурсы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**) представляет собой единое место, позволяющее находить векторные и растровые изображения в локальных или сетевых папках и на портативных устройствах.

Найдя желаемое изображение или ресурс можно добавить его в проект. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с изображениями и управление ими с помощью окна настройки Ресурсы» на стр. 115.

Для начала работы Corel предоставляет локальное содержимое, которое хранится в папке **Документы\Corel\Corel Content\Images**. Чтобы расширить коллекцию изображений, в диалоговом окне **Дополнительно** можно загрузить дополнительные пакеты изображений.

Для доступа к изображениям в других локальных папках за пределами папки **Документы\Corel\Corel Content\Images** можно создавать на эти папки ссылки, также известные как псевдонимы. Кроме того, псевдонимы можно использовать для доступа к изображениям, сохраненным в общих сетевых расположениях, а также на дополнительных устройствах хранения данных, например USB-накопителях и портативных жестких дисках.


Ресурсы
Поиск
Все содержимое
Все категории
CGS00004.cdr
CGS00014.cdr
CGS00015.cdr
CGS00016.cdr
CGS00017.cdr
CGS00018.cdr
CGS00020.cdr
CGS00022.cdr
CGS00023.cdr
CGS00026.cdr
CGS00028.cdr
CGS00030.cdr
CGS00033.cdr
CGS00034.cdr
CGS00035.cdr
Подробнее
Свойства
Объекты
Страницы
Ресурсы

Существует возможность поиска по имени файла, заголовку или тегам. Например, если ввести в поле поиска «дерево», приложение автоматически отфильтрует все файлы, которые не соответствуют этому условию, и отобразит только файлы, содержащие слово «дерево» в имени файла, заголовке или тегах.

Результаты поиска можно уточнить, указав источник содержимого (например, определенную папку) и категорию (например, «природа»). Также можно просмотреть список избранных или последних использовавшихся изображений и отсортировать изображения по имени либо дате создания или изменения.

По умолчанию можно просматривать и выполнять поиск по всей библиотеке **Все содержимое**, хранящейся в папке **Документы\Corel\Corel Content\Images**. Кроме того, за один раз можно найти и просмотреть одну папку или список.

После копирования на компьютер папки с изображениями может потребоваться время на индексирование папки. Чтобы сразу иметь возможность просматривать и искать содержимое в такой папке, может потребоваться повторная индексация папки.

Поиск, фильтрация и сортировка локальных и сетевых ресурсов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**.
2. В окне настройки инспектора **Ресурсы** нажмите кнопку **Локальные и сетевые ресурсы** .
3. Введите слово в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Enter**.

   Эскизы, соответствующие условию поиска, отобразятся в области просмотра.

   Чтобы выполнить поиск или просмотреть все доступное содержимое, выберите пункт **Все содержимое** в списке **Выбрать источник содержимого**.

Дополнительные возможности

Фильтрация изображений	Выберите категорию в списке **Фильтр содержимого**. Чтобы скрыть или отобразить картинки и векторную графику, нажмите кнопку **Показать векторные изображения** . Чтобы скрыть или отобразить фотографии и другие растровые изображения, нажмите кнопку **Показать растровые изображения** .
Просмотр недавно использованных изображений	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите **Недавние**.
Просмотр избранных изображений	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите **Избранное**. Сведения о том, как пометить содержимое как избранное, см. в разделе «Добавление тегов, удаление и изменение свойств локальных или сетевых ресурсов» на стр. 116
Сортировка изображений	Нажмите кнопку **Параметры папки или ярлыка** , и выберите одну из следующих команд: • **Сортировать по имени** — сортировка шаблонов по имени файла в алфавитном порядке.

Дополнительные возможности

- **Сортировать по дате создания** — сортировка изображений по дате создания, начиная с последнего созданного изображения.
- **Сортировать по дате изменения** — сортировка изображений по дате изменения, начиная с последнего измененного изображения.

Изображения в списке **Избранное** автоматически сортируются по дате пометки в качестве избранного, начиная с последнего изображения, добавленного в список **Избранное**.

Изображения в списке **Последние** автоматически сортируются по дате их использования, начиная с последнего использованного изображения.

Просмотр или поиск всех элементов в библиотеке **Все содержимое**

В списке **Выбрать источник содержимого** выберите **Все содержимое**. Нажмите кнопку **Параметры папки или ярлыка** , и убедитесь, что включен параметр **Рекурсивный обзор**.

Повторная индексация папки

Нажмите кнопку **Параметры папки или ярлыка** , и нажмите **Повторная индексация папки**.

Загрузка и добавление нового пакета изображений

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**.
2. Нажмите кнопку **Дополнительно** .
3. В диалоговом окне **Дополнительно** нажмите желаемый пакет изображений.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите **Купить** и следуйте инструкциям на экране, чтобы приобрести нужную позицию.
   - Нажмите **Загрузить**, если инструмент входит в имеющийся пакет или подписку.

Добавление псевдонима в расположение с изображениями

1. В окне настройки **Ресурсы** откройте список **Выбор исходного содержимого** и нажмите **Добавить новое**.
2. Нажмите **Создать псевдоним**.
3. Перейдите к нужной папке или расположению в диалоговом окне **Указать библиотеку содержимого**.
4. Нажмите **Выбрать папку**.
   Если изображения сразу не отображаются, нажмите кнопку **Параметры папки или ярлыка** и нажмите **Повторная индексация папки**.

Работа с изображениями и управление ими с помощью окна настройки Ресурсы

После того, как вы найдете нужное изображение в локальной, сетевой или облачной папке, его можно поместить в проект как встроенный или связанный объект. Вставляя векторную графику, можно разместить ее в исходном положении относительно страницы.

Можно открыть изображение и отредактировать его в связанном приложении. Для быстрого поиска требуемых изображений можно пометить их как избранные. Кроме того, можно просмотреть и изменить свойства изображения. Например, можно изменить имя, добавить новые теги и удалить существующие теги. Если изображение больше не нужно, его можно удалить.

Можно управлять списком локальных пакетов и псевдонимов (ссылками на локальные папки, сетевые расположения и дополнительные устройства хранения данных). Например, можно переименовать локальные пакеты или псевдонимы и удалить псевдонимы из списка. Если псевдоним более не работает из-за перемещения папки, можно указать новое расположение для восстановления ссылки.

Вставка содержимого в активный документ

1. В окне настройки **Ресурсы** щелкните эскиз.
2. Нажмите кнопку **Импортировать** и выберите одну из следующих команд.
   - **Импортировать и связать** — вставить файл как связанный объект.
   - **Импортировать в исходное положение** — позволяет импортировать и размещать векторную графику в исходное положение относительно страницы. Графика будет размещена как встроенный объект.
   - **Импортировать** — вставить файл как встроенный объект.
3. Следуйте инструкциям на экране.

Можно также вставить файл в активный документ как встроенный объект, перетащив файл из панели просмотра в активный документ.

Можно также вставить файл в активный документ, нажав правой кнопкой мыши на файл в области просмотра и выбрав команду **Импорт**.

Можно также вставить файл в активный документ из окна настройки **Лоток**.

Открытие и редактирование изображения

1. В окне настройки **Ресурсы** щелкните эскиз.
2. Нажмите кнопку **Изменить** .

Файл откроется в связанном приложении.

Вы не можете редактировать файлы, к которым вам предоставлен общий доступ в облаке.

Добавление тегов, удаление и изменение свойств локальных или сетевых ресурсов

- В окне настройки **Ресурсы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы)** выполните одно из заданий, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Пометка изображения как избранного	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Избранное**.
Редактирование свойств изображения	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Свойства**. В диалоговом окне **Свойства** выполните любое из следующих действий: • Выберите язык в списке **Язык**. • Введите новое имя в поле **Заголовок**.

Цель	Действие
	• Выберите категорию из списка **Категория** для категоризации изображения. • Чтобы назначить пользовательскую категорию, выберите пункт **Новая категория** в списке **Категория** и введите в поле название категории. • Добавьте или удалите теги в поле **Теги**.
Удаление файла из локальной библиотеки	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Удалить**.

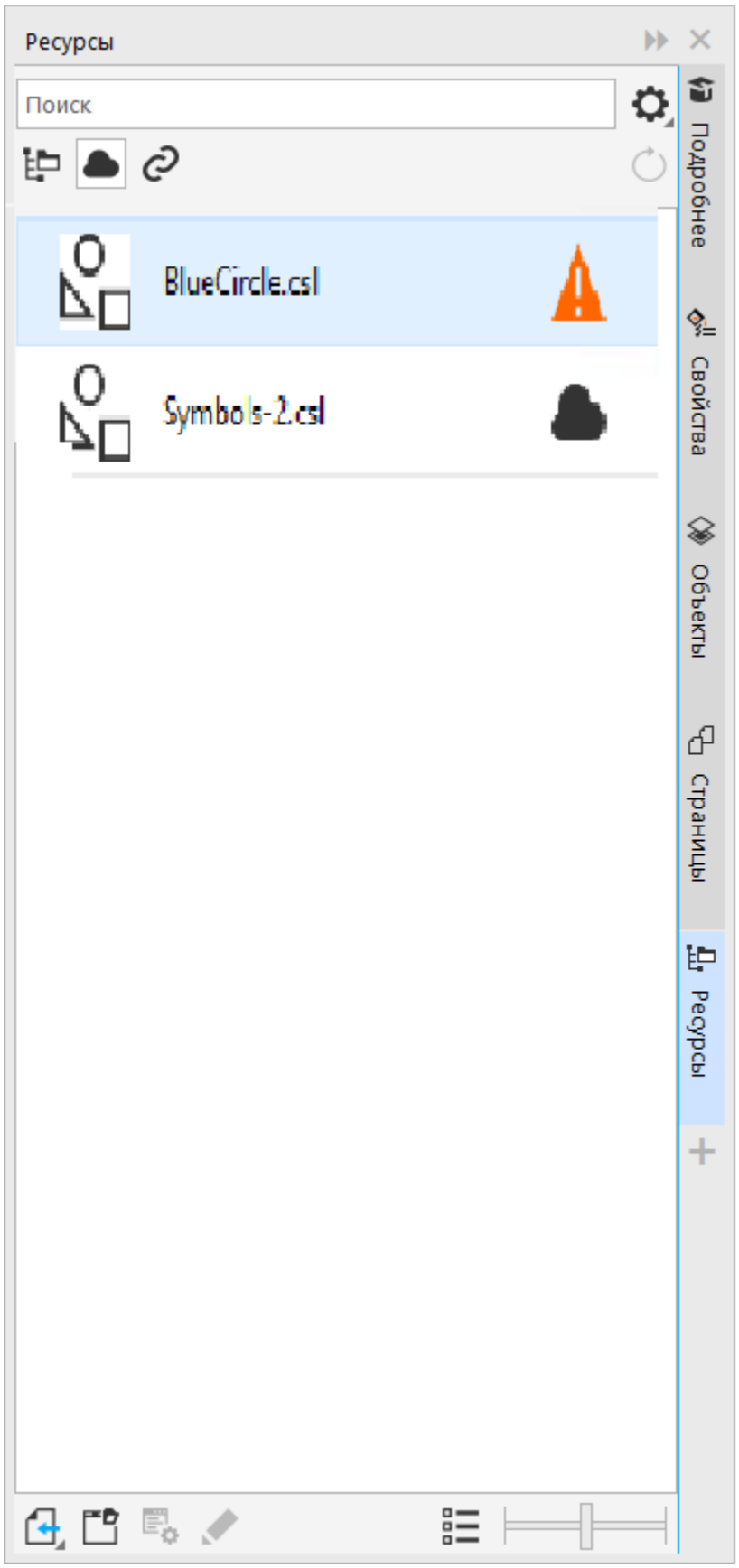
Обновление списков папок и псевдонимов в окне настройки «Ресурсы»

1. В окне настройки **Ресурсы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы)** выполните одно из заданий, приведенное в следующей таблице.
2. Выберите папку содержимого или псевдоним в списке **Выбрать источник содержимого** в разделе **Все содержимое**.
3. Нажмите кнопку **Параметры папки или ярлыка** , и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Переименование пакета содержимого или псевдонима	Нажмите кнопку **Переименовать** и в диалоговом окне **Переименовать** введите имя в поле **Имя**.
Переход к папке, которая была перемещена или переименована	Нажмите **Обзор** и перейдите к папке, которая содержит изображения.
Удаление псевдонима из списка	Нажмите кнопку **Удалить**.
Открытие пакета содержимого или псевдонима в проводнике Windows	Нажмите **Открыть расположение папки**.

Работа с облачными ресурсами

Окно настройкипозволяет просматривать и выполнять поиск всех облачных ресурсов, таких как файлы CorelDRAW (CDR), Corel DESIGNER (DES) и библиотеки обозначений, включая библиотеки обозначений, к которым предоставлен общий доступ в папке Cloud. После поиска ресурса Cloud его можно добавить в активный документ в том виде, в котором вы хотите добавить любой ресурс из локальной или сетевой папки. Дополнительные сведения см. в разделе «Вставка содержимого в активный документ» на стр. 116.



Облачные ресурсы

Вы можете открыть собственные облачные ресурсы для редактирования, при этом облачные ресурсы, к которым вам предоставлен общий доступ, редактировать запрещается. Также можно обновить список облачных ресурсов для синхронизации с содержимым облачной папки.

Библиотеки обозначений можно сохранить в облаке и предоставить к ним общий доступ другим пользователям. Для получения дополнительной информации см. «Сохранение библиотеки символов в облако» на стр. 399.. В зависимости от того, является ли файл файлом собственной библиотеки или файлом общего доступа, можно связать его с активным документом из облака. Связанные библиотеки символов можно синхронизировать из облака при обновлении. Для получения дополнительных сведений о связывании библиотек символов см. раздел «Связывание библиотеки символов с активным документом» на стр. 121.

Поиск и редактирование облачных ресурсов

1 В окне настройки **Ресурсы** .(**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**), нажмите кнопку **Облачные ресурсы** .

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Найдите облачный ресурс	В поле **Поиск** введите ключевое слово.
Откройте облачный ресурс для редактирования	Нажмите правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Удалить**. **Примечание.** Вы не можете редактировать библиотеки символов, к которым вам предоставлен общий доступ.

Обновление списка облачных ресурсов

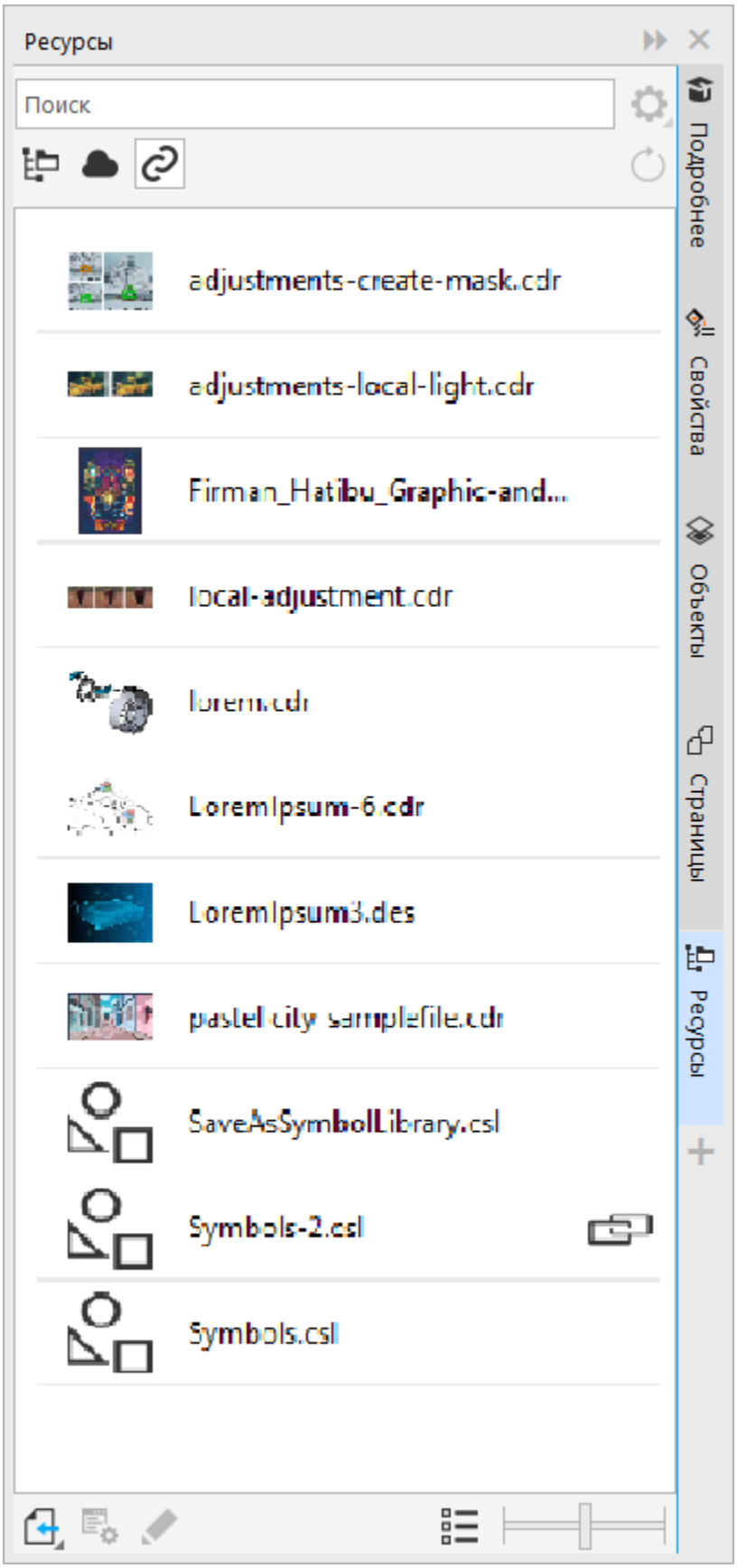
- В окне настройки **Ресурсы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**), нажмите кнопку **Облачные ресурсы** , после чего нажмите кнопку **Обновить список** .

Работа со связанными ресурсами

Когда вы найдете нужную библиотеку символов, вы можете связать ее с документом, чтобы обеспечить к ней доступ для использования. Представление **Связанные ресурсы** в окне настройки инспектора **Ресурсы** позволяет получить доступ к библиотекам обозначений, связанным с активным документом. Если библиотеки символов связаны из облака, можно обновить список файлов, чтобы синхронизировать его с облачной папкой.

Можно открыть связанные библиотеки символов для редактирования, при этом связанные библиотеки, к которым предоставлен общий доступ, отредактировать невозможно. Можно также синхронизировать связанные библиотеки с источником, чтобы символы в них всегда были актуальными.

В некоторых случаях связь между документом и библиотекой обозначений может быть разорвана. Например, при переименовании или перемещении связанной библиотеки обозначений связь с документом разрывается. Значок рядом с именем связанной библиотеки показывает, что связь разорвана. Связь с библиотекой обозначений можно восстановить, чтобы восстановить доступ к обозначениям в библиотеке.



Представление Связанные ресурсы К документу привязаны две библиотеки обозначений. Связь с первой библиотекой обозначений разорвана и нуждается в восстановлении.

Окно настройки **Символы** позволяет получить доступ к связанной библиотеке из раздела **Связанные символы**, чтобы использовать их в проектах. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование символов в рисунках» на стр. 396.

Связывание библиотеки символов с активным документом

1 В окне настройки **Ресурсы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**), нажмите на изображение библиотеки символов.

2 Нажмите кнопку **Импортировать** , и нажмите **Связать с документом**.



Также можно правой кнопкой мыши нажать на библиотеку символов и нажать **Связать с документом**.

Работа со связанными библиотеками символов

1 В окне настройки **Ресурсы** .(**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**), нажмите кнопку **Связанные ресурсы** .

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Обновление списка библиотек, связанных из облака	Нажмите кнопку **Обновить список** .
Редактирование библиотеки связанных символов	Нажмите правой кнопкой мыши на библиотеку и выберите **Редактировать**. **Примечание.** Команда **Редактировать** недоступна для библиотек символов, к которым вам предоставлен общий доступ.
Синхронизация библиотеки связанных символов	Правой кнопкой мыши нажмите на библиотеку и нажмите **Синхронизация связанных ресурсов**. **Примечание.** Команда **Синхронизация связанных ресурсов** доступна только после обновления исходного файла.
Разорвать связь библиотеки связанных символов	Правой кнопкой мыши нажмите на эскиз и нажмите **Разрыв связи**. **Примечание.** Связанный ресурс будет удален из документа.
Восстановление разорванных связей библиотеки обозначений	Нажмите правой кнопкой мыши библиотеку обозначений с нарушенной связью и нажмите **Восстановить связь**. При восстановлении связи с локальной библиотекой обозначений, которая была перемещена или переименована, появляется диалоговое окно **Восстановить**, позволяющее перейти к библиотеке обозначений. **Примечание.** Невозможно восстановить связь с общей библиотекой обозначений, если владелец файла отменил общий доступ к файлу. Тем не менее, библиотеку

Цель	Действие
	обозначений можно удалить из списка, щелкнув правой кнопкой мыши файл и выбрав **Разрыв связи**.

Управление содержимым в окне настройки «Лоток»

Содержимое можно упорядочить по лоткам. В лотке можно собирать содержимое из разных папок. К файлам в лотке можно обращаться, но в действительности они остаются в своем исходном местоположении. Содержимое можно добавлять в лоток и удалять из него. Лоток является общим для CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.

Можно создавать лотки, а также переименовывать их, используя значимые имена. Кроме того, можно загрузить файл лотка, который отсутствует в списке доступных лотков. Лоток можно удалить в любое время.

С помощью окна настройки **Лоток** можно также добавлять содержимое в активный документ. Дополнительные сведения о добавлении содержимого в активный документ см. в разделе «Вставка содержимого в активный документ» на стр. 116.

Добавление содержимого в лоток

1. В окне настройки **Ресурсы**(**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Ресурсы**) найдите нужное содержимое.
2. Нажмите правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Добавить в [имя лотка]**.

Кроме того, можно перетащить содержимое из папки на компьютере в окно настройки **Лоток**.

Удаление содержимого из лотка

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Лоток**.
2. Выберите эскиз в лотке и нажмите кнопку **Удалить из лотка** .

Работа с лотками

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Лоток**.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Открытие лотка	Выберите лоток в списке.
Создание лотка	Нажмите кнопку **Управление лотками** и нажмите **Добавить лоток**. По умолчанию лотки сохраняются в папке **Документы\Corel \Corel Content\Trays**.
Переименование лотка	Нажмите кнопку **Управление лотками** и нажмите **Переименовать лоток**. В диалоговом окне **Переименовать** введите имя.

Цель	Действие
Загрузка файла лотка	Нажмите кнопку **Управление лотками** и нажмите **Открыть файл лотка**. Перейдите к файлу лотка.
Удаление лотка	Нажмите кнопку **Управление лотками** и нажмите **Удалить лоток**.

Покупка приложений, подключаемых модулей и содержимого

Диалоговое окно **Дополнительно** позволяет загружать приложения и подключаемые модули, а также содержимое, такое как пакеты заливок, изображений (картинки и фотографии) и шрифтов из CorelDRAW. Список предложений постоянно пополняется и обновляется. Некоторые элементы бесплатны, а другие доступны для покупки.

Для использования приложений и подключаемых модулей требуется их установка.

Чтобы удалить приложение или подключаемый модуль, перейдите в раздел «Панель управления» операционной системы.

AfterShot 3 HDR

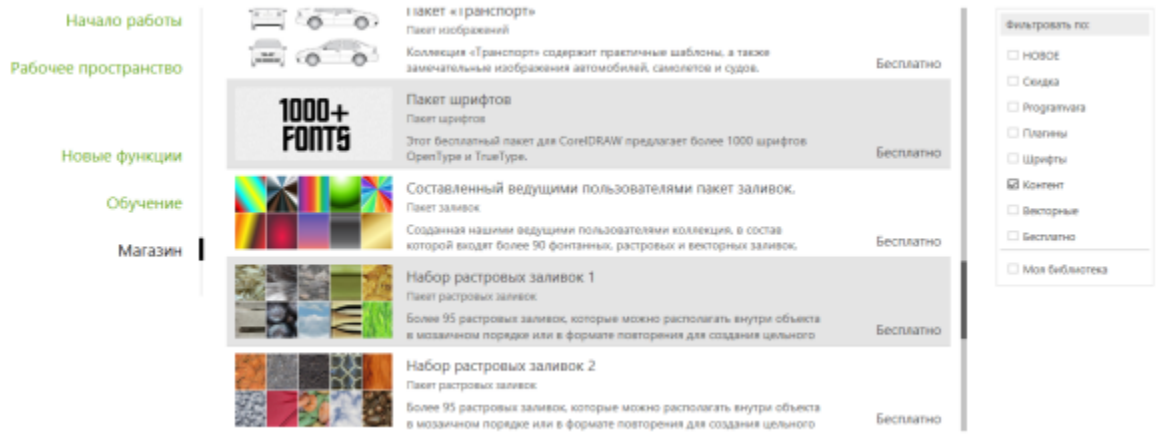
Corel® AfterShot™ 3 HDR позволяет вносить исправления и улучшения в фотографии RAW или JPEG и применять настройки к тысячам фотографий сразу с помощью инструментов пакетной обработки. Также можно создавать изображения HDR (High Dynamic Range) с помощью модуля HDR, включенного в AfterShot 3 HDR. Можно бесплатно загрузить Corel AfterShot 3 HDR напрямую из CorelDRAW и быстро обучиться профессиональному редактированию фотографий. Чтобы получить доступ к еще более мощным функциям управления и редактирования фотографий, в диалоговом окне **Дополнительно** обновите AfterShot Pro до последней версии.

Восстановление покупок

Названия инструментов, приобретенных вами, помечаются флажками. В случае переустановки или установки пакета на другом компьютере копии приобретенных инструментов можно будет восстановить. Приобретенные инструменты будут отображаться в диалоговом окне **Дополнительно**, где их можно загрузить и переустановить.

Доступ к диалоговому окну «Дополнительно»

- Нажмите кнопку **Запуск** на стандартной панели инструментов, затем выберите **Дополнительно**.



Диалоговое окно «Дополнительно» позволяет загружать картинки, фотографии, шрифты, приложения и многое другое.

Загрузка AfterShot 3 HDR

- Нажмите кнопку **Запуск** на стандартной панели инструментов, затем выберите **AfterShot 3 HDR**.

После загрузки AfterShot 3 HDR можно запустить с помощью кнопки **Запуск** на стандартной панели инструментов.

Подробную информацию о работе с AfterShot 3 HDR можно просмотреть, запустив приложение и открыв справку с помощью клавиши **F1**.

Доступ к приложению или подключаемому модулю

- Нажмите кнопку **Запуск** на стандартной панели инструментов, а затем выберите нужное приложение или подключаемый модуль.

Восстановление покупок

1. Нажмите **Справка** ▸ **Восстановить покупки**.
2. В открывшемся диалоговом окне введите адрес электронной почты, который вы указали при покупке, и нажмите **Продолжить**.

   Отобразится список приобретенных вами инструментов.
3. Нажмите кнопку **Закрыть**.

   Новые покупки добавляются в список приобретенных элементов в диалоговом окне **Дополнительно**.
4. Загрузите желаемые элементы.

Изменение местоположений содержимого

Изображения, заливки, шрифты, списки изображений, рамки фотографий, лотки, и шаблоны сохраняются в папках **Документы\Corel\Corel Content\[Тип содержимого]**. Можно изменить расположение некоторых или всех этих файлов содержимого с помощью просмотра разных папок. Например, можно выбрать сохранение шаблонов и шрифтов в новом расположении, но оставить другие файлы содержимого в папке **Документы\Corel\Corel Content**.

При изменении расположения содержимого можно переместить файлы содержимого из старого расположения в новое.

В диалоговом окне **Параметры** можно сбросить одно или несколько расположений до их папок по умолчанию. Также можно сбросить все расположения содержимого при сбросе приложения до параметров по умолчанию, нажав и удерживая клавишу

F8 во время запуска. С помощью данного метода все файлы, сохраненные в пользовательских расположениях, остаются без изменений. Чтобы восстановить пользовательские расположения содержимого, необходимо снова перейти к соответствующим папкам.

Изменение расположения содержимого

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. Выберите **Местоположения файлов**.
3. Выберите местоположение, которое требуется изменить, и нажмите **Изменить**.
4. В диалоговом окне **Выбрать папку** перейдите к требуемой папке.

   Для перемещения файлов содержимого, сохраненных в старом расположении, в новое нажмите кнопку **Да** в диалоговом окне **Перемещение содержимого**.

Дополнительные возможности

Сброс расположения отдельного типа содержимого	Нажмите на имя типа содержимого и выберите **Сброс**.
Сброс расположений нескольких типов содержимого	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выберите требуемые типы содержимого, затем нажмите кнопку **Сброс**.

Сенсорные устройства и круговые манипуляторы

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Сенсорные функции» (стр. 127)
- «Устройства с цветовым кругом» (стр. 129)

Сведения об использовании пера и стилуса в CorelDRAW см. в разделе «Чувствительные к нажиму перья и устройства» на стр. 199.

Сенсорные функции

CorelDRAW поддерживает управление жестами, сенсорное рабочее пространство и автоматическое переключение рабочих пространств для максимального использования возможностей сенсорных устройств.

Жесты

На сенсорном устройстве можно использовать стандартные жесты для прокрутки, изменения масштаба и панорамирования, а также для доступа к инструментам в выпадающих меню. В следующей таблице содержится информация по выполнению стандартных задач с помощью жестов.

Цель	Действие
Просмотр документа с помощью прокрутки	Коснитесь экрана двумя пальцами и переместите их в том направлении, куда нужно прокрутить документ.
Увеличение и уменьшение масштаба	Разведите два пальца, чтобы увеличить масштаб, и сведите их вместе, чтобы уменьшить.
Одновременное использование масштаба и панорамирования	Разведите два пальца, чтобы увеличить масштаб, и сведите их вместе, чтобы уменьшить, одновременно перемещайте пальцы в желаемом направлении.

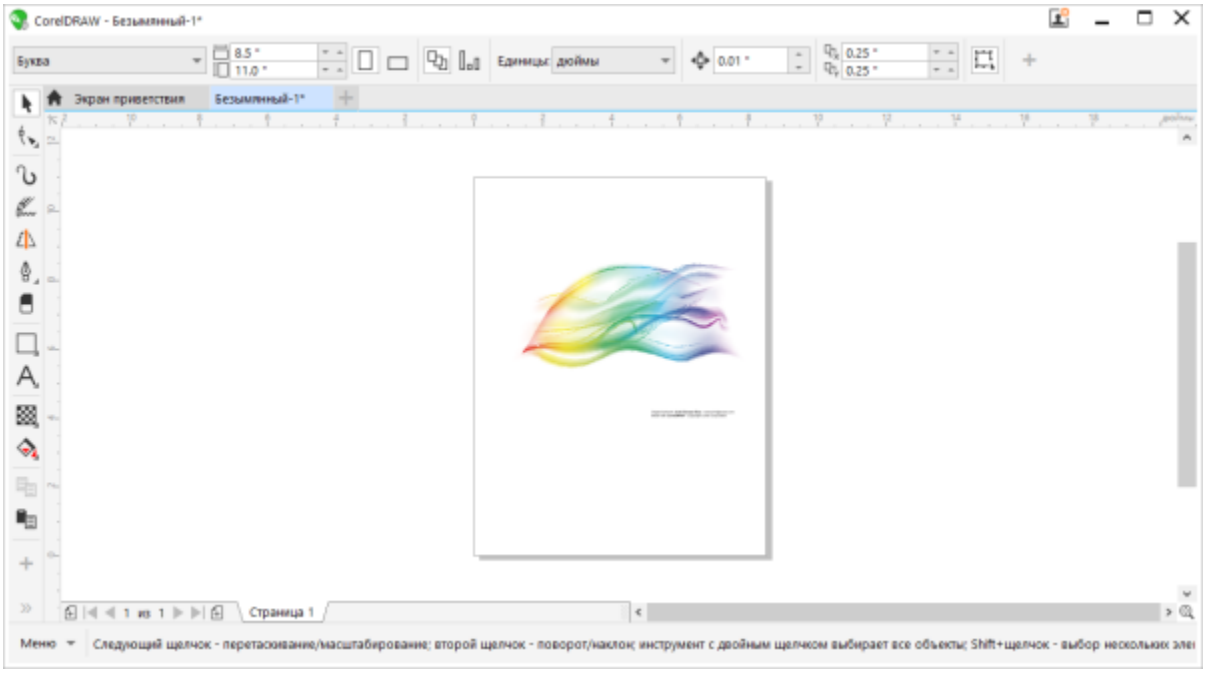
Цель	Действие
Использование инструментов из выпадающего меню	В наборе инструментов коснитесь кнопки выпадающего меню, а затем выберите необходимый инструмент.

Сенсорное рабочее пространство

Сенсорное рабочее пространство оптимизировано для сенсорных устройств и идеально подходит для работы вне рабочего места и создания набросков. Оно дает возможность выполнять задачи, используя касания, манипуляторы Surface Dial и стилус, без помощи мыши и клавиатуры.

Пользовательский интерфейс сенсорного рабочего пространства хорошо организован. В нем отображаются только те инструменты и команды, которые скорее всего понадобятся на планшете. Сенсорное рабочее пространство отличается от других рабочих пространств следующими аспектами.

- Кнопки и другие элементы интерфейса крупнее, чтобы было удобно их касаться.
- Набор инструментов включает только те инструменты, которые скорее всего будут часто использоваться.
- В наборе инструментов доступны команды «Отменить» и «Вернуть», а также «Копировать», «Вставить» и «Удалить».
- Строка меню убрана из верхней части основного окна. Команды меню доступны при нажатии кнопки меню в нижнем левом углу строки состояния.
- В строке состояния можно быстро изменить масштаб, а также найти часто используемые команды и окна настройки.



Сенсорное рабочее пространство в CorelDRAW

Переключение между сенсорным и стандартным рабочими пространствами

Режим планшета — функция Windows, которая оптимизирует интерфейс для сенсорных устройств. Обычно режим планшета активируется при отсоединении планшета от базы. На базе планшет находится в классическом режиме. Программа CorelDRAW в Windows 10 автоматически переключается на сенсорное рабочее пространство при включении режима планшета. При отключении режима планшета приложение переключается на стандартное рабочее пространство. Можно выбрать рабочее пространство для классического режима и для режима планшета. Кроме того, можно отключить автоматическое переключение режимов.

Кроме того, для адаптации к рабочему процессу можно отобразить и скрыть линейки отдельно для режима рабочего стола и режима планшета. Дополнительные сведения см. в разделе «Отображение и скрытие линеек для режимов рабочего стола и планшета» на стр. 777.

Также как и другие рабочие пространства, сенсорное рабочее пространство можно выбрать в меню **Окно** ▸ **Рабочее пространство**.

Настройка параметров переключения между режимом планшета и режимом рабочего стола

1. Нажмите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Режим планшета**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Включите или отключите автоматическое переключение рабочего пространства между режимами планшета и классическим режимом	Поставьте или уберите флажок **Автоматически переключать рабочие пространства в режиме планшета и классическом режиме**.
Установка рабочего пространства для режима планшета	Выберите рабочее пространство в списке **Режим планшета**.
Установка рабочего пространства для классического режима	Выберите рабочее пространство в списке **Классический режим**.

Выбор сенсорного рабочего пространства

- Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** ▸ **Сенсорное** ▸ **Сенсорное**.

Устройства с цветовым кругом

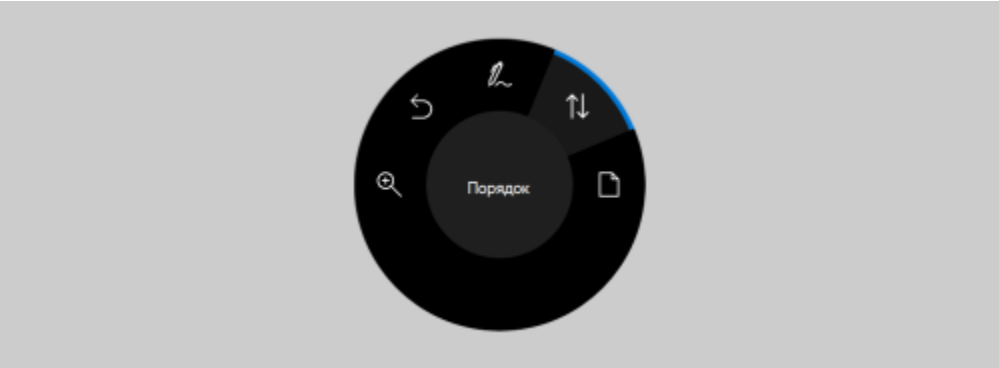
CorelDRAW Graphics Suite позволяет использовать преимущества манипулятора Microsoft Surface Dial, чтобы вы могли оптимизировать рабочий процесс и сосредоточиться на творческих аспектах работы. Использовать круговой манипулятор лучше вместе со стилусом, так как это улучшает естественность и эргономичность рисования и дизайна. Пока вы одной рукой создаете наброски и элементы дизайна, второй рукой можно одновременно переключаться между инструментами и задачами.

Круговой манипулятор можно использовать в двух режимах: внеэкранном (манипулятор располагается на столе) и экранном (манипулятор положен непосредственно на экран).

Для получения сведений о настройке кругового манипулятора см. инструкции производителя.

Внеэкранный режим

Когда круговой манипулятор находится не на экране, при помощи экранного интерфейса можно увеличивать и уменьшать изображения и отменять и восстанавливать действия. Также теперь можно переходить к различным страницам документа и изменять порядок объектов, перетаскивая выбранные объекты вперед или назад по отношению к другим объектам. Кроме того, при помощи кругового манипулятора можно эффективнее работать с инструментом LiveSketch. Дополнительные сведения см. в разделе «Круговые манипуляторы и инструмент LiveSketch» на стр. 131.



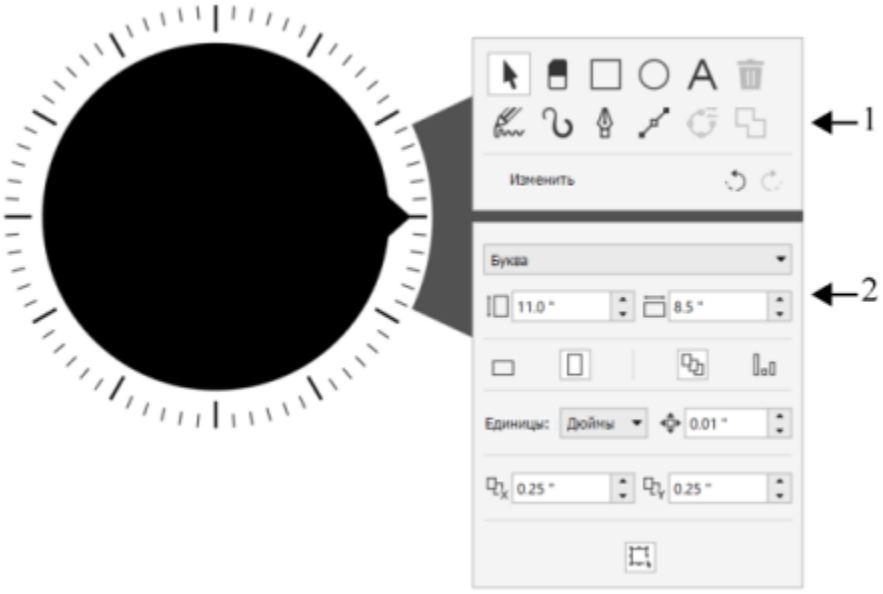
Экранный интерфейс манипулятора Surface Dial при использовании с CorelDRAW во внеэкранном режиме.

Экранный режим

В экранном режиме (когда круговой манипулятор помещен на экран) экранный пользовательский интерфейс имитирует палитру художника, что упрощает и ускоряет доступ к инструментам и элементам управления, находящимся на панелях **Инструменты** и **Свойства**. Чтобы выбрать инструмент или элемент управления в экранном интерфейсе, используйте стилус или просто коснитесь экрана, если на вашем устройстве имеется сенсорный экран.

На отображаемой по умолчанию панели **Инструменты** можно выбрать следующие инструменты: **Указатель**, **Ластик**, **Прямоугольник**, **Эллипс**, **Текст**, **Перо** и **Кривая Безье**. Также доступны стандартные команды, например **Удалить**, **Преобразовать в кривые** и **Объединить**.

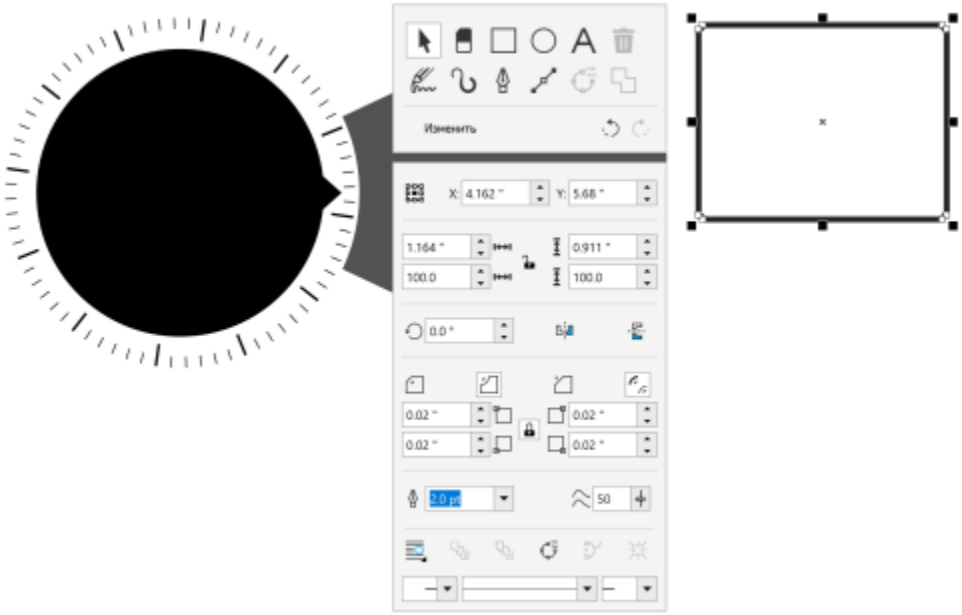
На панели **Свойства** можно настраивать параметры документов, инструментов и объектов. Например, здесь можно настроить размеры и ориентацию документа и единицы измерения.



Панель инструментов (1) и панель свойств (2) отображаются при размещении кругового манипулятора в окне рисунка.

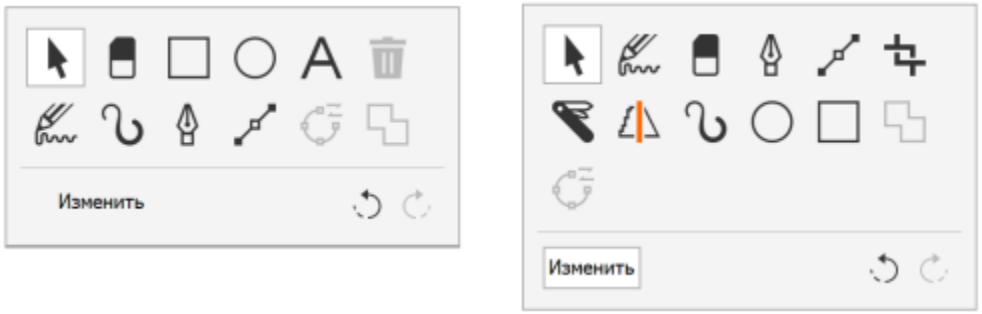
Панель **Свойства** аналогична панели свойств. Здесь отображаются элементы управления, относящиеся к выбранному инструменту и объекту. При каждом выборе нового инструмента на панели **Инструменты** элементы управления на панели **Свойства** обновляются, что позволяет оперативно редактировать свойства инструментов и объектов. Например, если в окне

рисования выбран объект, на панели **Свойства** вы можете быстро настроить для него ширину, высоту и толщину абриса, а также при необходимости зеркально отобразить его или повернуть. Кроме того, при помощи кругового манипулятора можно точно настраивать значения свойств.



На панели Свойства отображаются элементы управления для редактирования выбранного объекта (в данном примере прямоугольника).

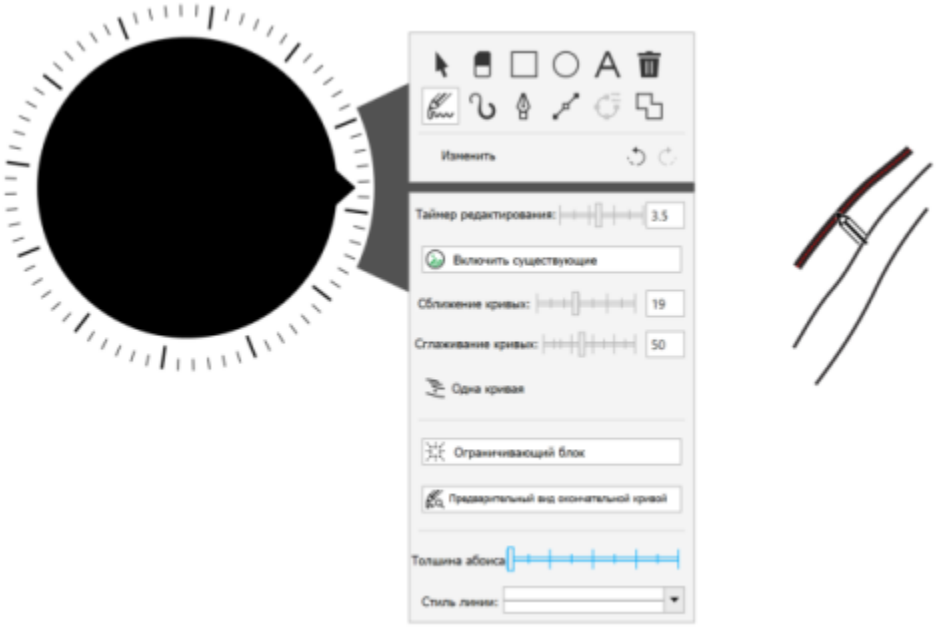
Инструменты, отображаемые на панели **Инструменты**, можно удалять, добавлять и перекомпоновывать, чтобы иметь необходимый набор, адаптированный для конкретного рабочего процесса.



Слева: Отображаемая по умолчанию панель Инструменты. Справа: Адаптированная панель Инструменты. В показанном примере на панель добавлены новые инструменты (Обрезка, Нож и Интеллектуальное рисование), кнопка Удалить удалена и инструменты перекомпонованы.

Круговые манипуляторы и инструмент LiveSketch

Круговой манипулятор может особенно пригодиться, когда вы делаете набросок при помощи инструмента LiveSketch. Во внеэкранном режиме с помощью кругового манипулятора можно легко отменять и восстанавливать мазки. В экранном режиме можно более точно настроить время, требуемое для регулировки мазков, а также установить другие свойства инструментов и мазка. Кроме того, когда круговой манипулятор используется в любом из этих режимов, вам не нужно с клавиатуры изменять значение таймера, чтобы мгновенно изменить мазки.



На панели Свойства отображаются элементы управления для инструмента LiveSketch.

Использование кругового манипулятора во внеэкранном режиме

1 Прижмите круговой манипулятор к экрану, чтобы вызвать экранное меню, и затем отпустите его.

2 Поверните круговой манипулятор, чтобы выбрать в экранном меню одну из следующих команд, и нажмите на манипулятор.

- **Масштаб**: позволяет выполнять масштабирование.
- **Отмена**: позволяет отменять и восстанавливать выполненные действия.
- **LiveSketch**: позволяет отменять и мгновенно корректировать мазки при использовании инструмента **LiveSketch**. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование инструмента LiveSketch с круговым манипулятором во внеэкранном режиме» на стр. 134.
- **Порядок объектов**: позволяет изменять порядок расположения объектов, перемещая выбранный объект выше или ниже.
- **Page**: позволяет перейти к нужной странице в документе.

3 Для выполнения нужной операции поверните круговой манипулятор по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Выбор инструментов и настройка свойств при помощи кругового манипулятора

1 Нерабочей рукой поместите круговой манипулятор на экран.
Рядом с круговым манипулятором отображаются панели **Инструменты** и **Свойства**.

2 С помощью стилуса или мыши выполните одну из операций, указанных в таблице ниже.

Цель	Действие
Настройка свойств документа	Убедитесь, что на экране рисования нет выделенных объектов. Выберите инструмент **Указатель** на панели **Инструменты**. На панели **Свойства** выберите нужный элемент управления. Чтобы настроить значения, поверните круговой манипулятор по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Цель	Действие
Выбор инструмента	Выберите инструмент на панели **Инструменты**.
Настройка свойств инструмента или объекта	Выберите нужный элемент управления на панели **Свойства**. Чтобы настроить значения, поверните круговой манипулятор по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Удаление, преобразование и объединение объектов при помощи кругового манипулятора в экранном режиме

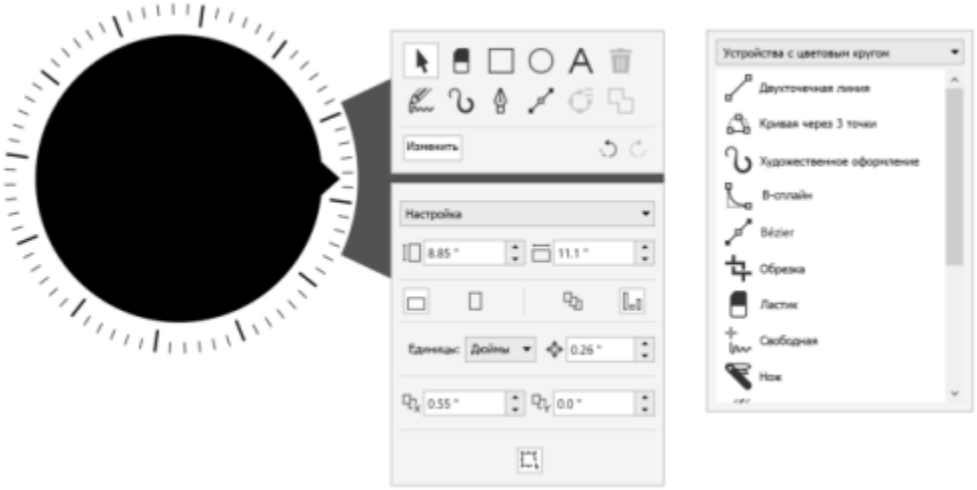
1. Положите круговой манипулятор на экран.
   Рядом с круговым манипулятором отображаются панели **Инструменты** и **Свойства**.
2. С помощью стилуса или мыши выполните одну из операций, указанных в таблице ниже.

Цель	Действие
Удаление выделенного объекта	Нажмите кнопку **Удалить** на панели **Инструменты**.
Преобразование выделенных объектов в кривые	Нажмите кнопку **Преобразовать в кривые** на панели **Инструменты**.
Объединение выделенных объектов	Нажмите кнопку **Объединить** на панели **Инструменты**.

Адаптация панели «Инструменты»

1. Положите круговой манипулятор на экран.
   Рядом с круговым манипулятором отображаются панели **Инструменты** и **Свойства**.
2. При помощи стилуса или мыши выберите пункт **Правка** на панели **Инструменты**.
   Открывается панель **Настройка**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление инструмента	Перетащите инструмент с панели **Настройка** на панель инструментов.
Удаление инструмента	Перетащите инструмент с панели **Инструменты**.
Изменение расположения инструмента	Перетащите инструмент в новое положение на панели **Инструменты**.



Добавление, удаление и перекомпоновка инструментов для адаптации панели Инструменты.

Использование инструмента LiveSketch с круговым манипулятором во внеэкранном режиме

1. В CorelDRAW коснитесь инструмента **LiveSketch** в наборе инструментов.
2. Прижмите круговой манипулятор, чтобы отобразить экранное меню, затем поворотом кругового манипулятора выберите инструмент **LiveSketch** и нажмите на манипулятор.
3. Начните рисовать набросок и сделайте одну из следующих операций:
   - Чтобы отменить или восстановить мазки, поверните круговой манипулятор против часовой стрелки или по часовой стрелке.
   - Чтобы мгновенно исправить мазок до истечения времени задержки, нажмите на манипулятор.

Использование инструмента LiveSketch с круговым манипулятором в экранном режиме

1. В CorelDRAW коснитесь инструмента **LiveSketch** в наборе инструментов.
2. Положите круговой манипулятор на экран, чтобы отобразить экранное меню.
3. Выполните одну или несколько операций, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Настройка параметров инструмента LiveSketch	При помощи стилуса или мыши выберите нужный элемент управления на панели **Свойства**. Чтобы настроить значения, поверните круговой манипулятор по часовой стрелке или против часовой стрелки.
Сброс таймера и мгновенное исправление мазков	Во время создания наброска при помощи инструмента **LiveSketch** нажмите на круговой манипулятор, когда нужно исправить мазок до истечения времени задержки. Если вы работаете без кругового манипулятора, для сброса времени и мгновенного исправления мазков нажмите клавишу **Enter**.

Совместная работа

Используя CorelDRAW вместе с приложением CorelDRAW.app, вы можете совместно работать над проектами на любом устройстве.

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Рабочий процесс совместной работы» (стр. 135)
- «CorelDRAW.app, CorelDRAW и Cloud» (стр. 135)
- «Проверка и отзывы» (стр. 138)
- «Совместная работа над текстом» (стр. 146)

Рабочий процесс совместной работы

CorelDRAW предоставляет возможности, которые позволяют вам легко сотрудничать с коллегами и клиентами.

Шаг 1. Загрузите проект, созданный в CorelDRAW, в Cloud, Google Диск или Microsoft 365 или запишите свои идеи в приложении CorelDRAW.app. Затем отправьте ссылку заинтересованным сторонам для рассмотрения. Дополнительные сведения см. в разделе «CorelDRAW.app, CorelDRAW и Cloud» на стр. 135.

Шаг 2. Проверяющие открывают проект в CorelDRAW.app для добавления комментариев и аннотаций. При внесении изменений в проект вы получаете уведомление. Вы можете получать отзывы в реальном времени (комментарии), работая над проектом, который проверяется. Все комментарии и пометки, добавленные в CorelDRAW.app, мгновенно появляются в файле, который открыт в CorelDRAW.

Проверяющие также могут добавлять свои комментарии и предложения в файл в CorelDRAW.

Шаг 3. Откройте проверенный файл в CorelDRAW и отредактируйте его с учетом комментариев проверяющих. С помощью окна настройки **Комментарии** можно ответить на комментарий и запросить разъяснение, отметить комментарий как решенный, а также добавить, скрыть и удалить комментарии.

Шаг 4. Загрузите исправленный проект для дальнейшего рассмотрения или окончательного утверждения.

CorelDRAW.app, CorelDRAW и Cloud

Приложение CorelDRAW.app доступно только пользователям CorelDRAW Graphics Suite и CorelDRAW Technical Suite и представляет собой веб-приложение для создания векторной графики. Оно доступно с любого устройства и позволяет мгновенно воплощать идеи в проекты и делиться ими с клиентами.

Приложение CorelDRAW.app интегрировано в CorelDRAW. Файлы, созданные в CorelDRAW.app или CorelDRAW, можно сохранить в Cloud, онлайн-хранилище файлов, а затем открыть их в любом из приложений. Например, можно создать проект в приложении CorelDRAW.app, сохранить его в Cloud, а затем отредактировать в CorelDRAW, используя широкий набор инструментов редактирования. После завершения редактирования можно сохранить и загрузить файл в Cloud непосредственно из CorelDRAW. Отредактированный файл можно открыть в CorelDRAW.app для аннотирования (не для редактирования), а затем сохранить в Cloud. Если необходимо отредактировать файл, его можно открыть в CorelDRAW.

Информационная панель проекта позволяет хранить, просматривать, упорядочивать и обмениваться файлами, сохраненными в Cloud. Вы можете предоставить общий доступ к файлу, скопировав и отправив ссылку на его местоположение. Все пользователи, которые получат ссылку, будут иметь права доступа, которые вы установили. Вы также можете предоставить доступ к файлу определенным пользователям, указав их адреса электронной почты и права доступа.

CorelDRAW.app и CorelDRAW имеют некоторые одинаковые функции, но и отличаются друг от друга. Для получения дополнительных сведений о сохранении, редактировании и открытии файлов в приложении CorelDRAW.app просмотрите учебное пособие в приложении, нажав **Справка** ▸ **Обучение** ▸ **Учебное пособие**.

Важные замечания!

- Чтобы открыть файлы, созданные в CorelDRAW.app, в CorelDRAW и наоборот, их необходимо сохранить как файлы CorelDRAW (CDR).
- При первом доступе к Cloud из CorelDRAW отобразится запрос на вход с паролем, связанным с учетной записью Corel. Вход в систему необходимо выполнять только один раз в год.
- Для открытия и сохранения файлов в Cloud требуется подключение к Интернету.

Если необходимо выполнить вход с другими учетными данными, необходимо сначала выйти из Cloud (**Справка** ▸ **Выход из Cloud**).

Доступ к CorelDRAW.app

1. Перейдите по ссылке https://coreldraw.app.
2. В диалоговом окне **Войти в Cloud** введите адрес электронной почты и пароль, связанный с учетной записью Corel.com.



Если вы являетесь корпоративным пользователем CorelDRAW Graphics Suite, вы также можете войти в CorelDRAW.app Enterprise с помощью корпоративной учетной записи Microsoft 365 или Google Workspace.

Открытие файла CorelDRAW (CDR), сохраненного в Cloud

1. В CorelDRAW нажмите **Файл** ▸ **Открыть из Cloud**.
2. На информационной панели проекта дважды нажмите на файл, который требуется открыть.



Файл CDR можно также открыть из Cloud, нажав кнопку **Открыть из Cloud** на стандартной панели инструментов.

Сохранение файла CorelDRAW (CDR) в Cloud

1. В CorelDRAW нажмите **Файл** ▸ **Сохранить в Cloud**.
2. На информационной панели проекта укажите папку для сохранения и введите имя файла.
3. Нажмите **Сохранить**, чтобы сохранить файл и загрузить его в Cloud.

Дополнительные возможности

Сохраните файл в формате Corel DESIGNER (DES) либо в более ранней версии CorelDRAW.	Выберите формат и версию файла в поле **Формат и версия файла**.
Отмените привязку файла, сохраненного в Cloud, к локально сохраненной версии	В CorelDRAW нажмите **Файл** ▸ **Сохранить как** и сохраните файл в локальной папке.



Файл, сохраненный в Cloud, можно идентифицировать по значку облака рядом с его именем .



Файл CorelDRAW можно также сохранить в Cloud, нажав кнопку **Сохранить в Cloud**  на стандартной панели инструментов.

Поиск, упорядочение и просмотр файлов, сохраненных в Cloud

1. Нажмите **Файл** ▸ **Сохранить в Cloud** или **Файл** ▸ **Открыть из Cloud**, чтобы отобразить информационную панель проекта.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Поиск файла	Начните вводить имя файла в поле **Поиск**.
Создание новой папки для упорядочения файлов	Нажмите **Создать папку** и укажите имя папки.
Просмотр файлов в виде крупных эскизов или списка	Нажмите кнопку **Просмотр в виде карточек** или **Просмотр в виде списка** в правом верхнем углу информационной панели проекта.
Сортировка файлов	Нажмите кнопку **Сортировка** и выберите команду.

Предоставление общего доступа к файлу, сохраненному в Cloud

1. Нажмите **Файл** ▸ **Открыть из Cloud**, чтобы отобразить информационную панель проекта.
2. Щелкните файл.
   Справа отображается панель с эскизом файла.
3. Нажмите **Предоставить доступ к этому файлу** в нижней части эскиза файла.
4. В диалоговом окне **Предоставить доступ к файлу** выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите **Копировать**, чтобы скопировать ссылку. В поле **Все пользователи со ссылкой** выберите права доступа всех пользователей, которые получат ссылку: **Просматривающий**, **проверяющий** или **утверждающий**.
   - В разделе **Личный доступ** введите адреса электронной почты пользователей, которым необходимо отправить файл, и укажите права доступа для каждого пользователя.

Выход из Cloud

- В CorelDRAW нажмите **Справка** ▸ **Выход из Cloud**.

Проверка и отзывы

С помощью окна настройки **Комментарии** можно просматривать и обрабатывать любые комментарии, добавленные в документ, а также предоставлять контекстные отзывы.

Определите комментарии

Вы можете войти в систему с помощью учетной записи Corel, чтобы все комментарии были идентифицированы с помощью имени и адреса электронной почты. При установке многоместной корпоративной системы для проверки подлинности комментариев необходимо войти в систему с помощью корпоративной учетной записи Google Workspace или Microsoft 365.

Кроме того, вы можете не входить в систему и добавлять анонимные комментарии. Эта функция полезна, если вы хотите добавить комментарии к локальному файлу без использования функций совместной работы Cloud. Любые анонимные комментарии могут редактироваться и удаляться другими пользователями.

Добавление комментариев и ответ на них

После входа в систему можно выбрать комментарии, ответить на них и отметить как решенные, а также повторно открыть решенные комментарии. Можно добавить знак примечания, а затем ввести комментарий в окне настройки **Комментарии** или внести пометки в документ с помощью стрелок, прямоугольников, эллипсов, а также прямых и свободных линий. Чтобы привлечь внимание к определенной области документа, ее можно выделить так же, как маркером на бумаге. К каждой заметке можно добавить комментарий, чтобы пояснить ее.

Чтобы настроить форму и линии заметок, можно выбрать их цвет, толщину линии или ширину абриса до или после их создания. Кроме того, их можно перемещать и изменять их размер.

Кроме того, добавленные комментарии можно отредактировать, а также отметить все комментарии как решенные одним нажатием кнопки. Можно скопировать комментарий, если его необходимо использовать повторно.



Аннотирование документа

Комментарии в реальном времени

Вы можете работать совместно с проверяющими в реальном времени при просмотре ими документа в CorelDRAW.app. Все комментарии и пометки, добавленные в CorelDRAW.app, мгновенно появляются в документе, который открыт в CorelDRAW (и наоборот). Такие комментарии называются «комментариями в реальном времени», так как позволяют работать в

динамическом режиме. Вы можете ответить на комментарии в реальном времени или попросить разъяснения и получить обратную связь. Комментарии в реальном времени используются так же, как и другие комментарии. Однако для работы с ними необходимо сначала сохранить документ и отправить его в Cloud, а затем открыть документ из Cloud. Кроме того, комментариями в реальном времени нельзя обмениваться между различными установками CorelDRAW.

Поиск, скрытие и удаление комментариев

Для поиска комментариев можно ввести слово или имя проверяющего, чтобы быстро найти нужные комментарии.

Чтобы упростить работу с задачами редактирования, можно скрыть все значки комментариев в любое время. Все решенные комментарии по умолчанию скрыты, что позволяет сосредоточиться на комментариях, которые необходимо рассмотреть. Вы можете выбрать показ решенных комментариев.

Если комментарий или цепочка комментариев больше не нужны, их можно удалить, чтобы избежать путаницы. Вы также можете удалить всю разметку и комментарии сразу, что полезно при подготовке окончательной версии дизайна.



Скрытие разметки

При экспорте документа, содержащего комментарии, в файл PDF можно включить или исключить комментарии. Дополнительные сведения см. в разделе «Комментарии в файлах PDF» на стр. 936.

Сохранение и предоставление общего доступа

После того как вы ответили на отзыв в файле, можно сохранить его в Cloud, а затем поделиться им с другими пользователями через CorelDRAW.app для дальнейшего просмотра или окончательного утверждения.

Совместная работа над текстом

Вы также можете изменять текст и быть его соавтором. Дополнительные сведения см. в разделе «Совместная работа над текстом» на стр. 146.

Выполнение входа в окне настройки «Комментарии»

1 Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Комментарии**.

Когда вы впервые заходите в окно настройки **Комментарии**, появляется страница входа в систему. Если вы уже вошли в систему и хотите сменить учетную запись, нажмите кнопку **Вход или выход** в окне настройки **Комментарии**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Войдите в систему с помощью учетной записи Corel (доступно только подписчикам)	Нажмите **Войти с помощью учетной записи Corel** и введите необходимые учетные данные.
Добавьте анонимные комментарии	Нажмите **Перейти к комментариям** **Совет.** Если вы уже вошли в окно настройки **Комментарии,** необходимо сначала выйти из системы, прежде чем добавлять анонимные комментарии.
Вход с помощью учетной записи Google Workspace (доступно только для многоместных установок)	Нажмите **Войти с помощью Google Workspace** и введите необходимые учетные данные.
Войдите в систему с помощью учетной записи Microsoft 365 (доступно только для многоместных установок)	Нажмите **Войти с помощью Microsoft 365** и введите необходимые учетные данные.

Просмотр, выбор и перемещение комментариев

1. Откройте документ с комментариями и пометками.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Просмотр комментария	Используя инструмент **Указатель** , наведите указатель мыши на значок комментария в окне рисования. Отобразится подсказка с указанием автора, комментария и количества ответов на комментарий.
Выбор комментария	Используя инструмент **Указатель** , нажмите на значок комментария в окне рисования. **Совет.** Вы также можете нажать на комментарий в окне настройки **Комментарии**.
Выбор нескольких комментариев	Удерживая клавишу **Ctrl**, нажмите на комментарии в окне настройки **Комментарии** или нажмите на значки комментариев в окне рисования с помощью инструмента **Указатель** . **Совет.** Также можно выбрать несколько идущих подряд комментариев, удерживая клавишу **Shift** и нажав на первый и последний комментарии в нужном диапазоне в окне настройки **Комментарии**.
Перемещение значка комментария	Используя инструмент **Указатель** , нажмите на значок комментария и перетащите его в новое место в окне рисования.

Ответ на комментарии

1. В CorelDRAW нажмите **Файл** ▸ **Открыть из Cloud** и дважды нажмите на файл, который требуется открыть. Если файл сохранен в другом расположении, найдите и откройте его.
2. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Комментарии**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Ответ на комментарий	Нажмите на комментарий, введите ответ в появившемся поле под комментарием и нажмите клавишу **Enter**.
Решение комментария	Нажмите кнопку **Решить** в правом верхнем углу окна комментария. **Примечание.** Если вы не изменили настройки отображения по умолчанию для решенных комментариев, значок комментария и комментарий исчезнут, как только вы решите комментарий. Информация о том, как показать и скрыть решенные комментарии, приведена в разделе «Скрытие и отображение комментариев» на стр. 144. **Совет.** Также можно последовательно нажать кнопки **Действия** и **Решить**.
Решение всех комментариев	Нажмите кнопку **Параметры**, а затем **Решить все**.
Повторное открытие решенного комментария	Нажмите кнопку **Параметры**, а затем нажмите **Показать решенные**, чтобы отобразить все решенные комментарии. Нажмите кнопку **Действия** справа от комментария, а затем **Открыть повторно**.

Чтобы использовать комментарии в реальном времени, необходимо сначала сохранить документ и отправить его в Cloud, а затем открыть документ из Cloud.

Комментариями в реальном времени можно обмениваться между CorelDRAW.app и CorelDRAW (и наоборот), но не между двумя установками CorelDRAW.

Добавление примечания, связанного с комментарием

1. В окне настройки **Комментарии** выберите инструмент **Примечание**.
2. Отметьте место, где вы хотите добавить значок примечания в окне рисования.
3. Введите комментарий в поле **Комментарии** в окне настройки и нажмите клавишу **Enter**.

Чтобы добавить такое же примечание на всех страницах документа, сначала выберите **главную страницу** в окне настройки **Объекты**, а затем нажмите на **Рабочий стол**.

Чтобы отменить комментарий, нажмите **Esc**.

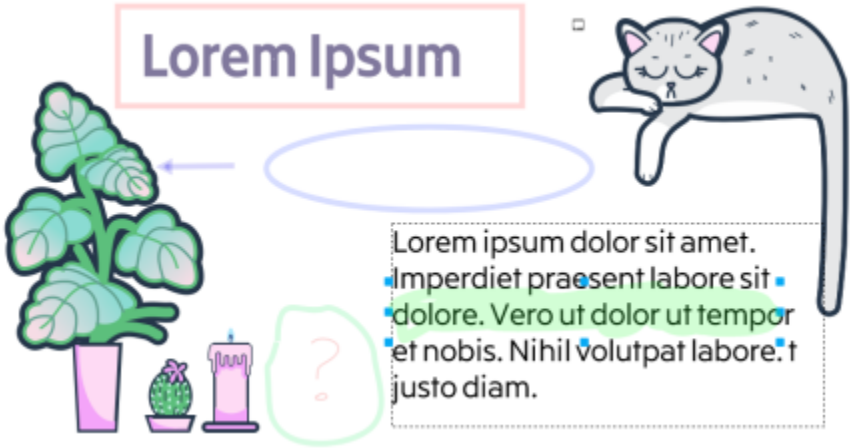
Использование инструментов добавления пометок к рисунку

1 В окне настройки **Комментарии** выполните одно из заданий, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Нарисуйте стрелку или прямую линию	Нажмите на инструмент **Метка в виде стрелки** . Перетащите его в окно рисования, чтобы нарисовать стрелку. Чтобы добавить наконечник, установите флажок **Стрелка в начале**. Чтобы нарисовать прямую линию, снимите флажки **Стрелка в начале** и **Стрелка в конце**. Щелкните в том месте, где нужно начать линию, и перетащите, чтобы нарисовать ее. Можно выбрать цвет стрелок и линий в меню выбора **Цвет линий**. Можно выбрать толщину стрелок и линий, указав значение в поле **Толщина линий**.
Добавление блика	Нажмите на инструмент **Выделение**  и обведите область, которую необходимо выделить. Можно выбрать цвет выделения в меню выбора **Цвет выделения**. Можно выбрать толщину выделения в поле **Толщина выделения**.
Рисование линий или фигур произвольной формы	Нажмите на инструмент **Произвольная разметка** , укажите место, откуда требуется начать, и перетащите указатель в окно рисования. Можно выбрать цвет линий в меню выбора **Цвет линий**. Можно выбрать толщину линий в поле **Толщина линий**.
Рисование прямоугольника	Нажмите на инструмент **Разметка прямоугольника**  и перетащите в окно рисования. Можно выбрать цвет контура в меню выбора **Цвет абриса**. Можно выбрать толщину контура в поле **Толщина абриса**.

Цель	Действие
Рисование эллипса	Нажмите на инструмент **Разметка эллипса** и перетащите в окно рисования. Можно выбрать цвет контура в меню выбора **Цвет абриса**. Можно выбрать толщину контура в поле **Толщина абриса**.
Рисование заполненных прямоугольников и эллипсов	Выберите инструмент **Разметка прямоугольника** или **Разметка эллипса**, выберите цвет заливки из меню выбора **Цвет заливки** и перетащите указатель в окно рисования.

2 Введите комментарий в поле **Комментарии** в окне настройки и нажмите клавишу **Enter**.



Настраиваемые значки комментариев

К цветам разметки применяется прозрачность 50%.

Можно также настроить значок комментария после его добавления в окно рисования. Используя инструмент **Указатель**, нажмите на значок комментария в окне рисования, а затем задайте нужные свойства цвета и линии в окне настройки **Комментарии**.

Изменение размера значков комментариев

1 Используя инструмент **Указатель**, нажмите на значок комментария, например линию, выделение, прямоугольник, стрелку или эллипс в окне рисования.

2 Перетащите маркер выбора.



Прямоугольник изменил размер, чтобы выделить конкретную область дизайна.

Изменение размера значков комментариев, нарисованных другими пользователями, невозможно.

Изменить размер примечаний невозможно.

Редактирование комментариев

1 В окне настройки **Комментарии** нажмите добавленный комментарий.

2 Нажмите кнопку **Действия** и нажмите **Редактировать**.

3 Отредактируйте комментарий и нажмите клавишу **Enter**.

Вы можете редактировать только свои комментарии.

Копирование комментария

1 В окне настройки **Комментарии** щелкните комментарий.

2 Нажмите кнопку **Действия** , затем нажмите **Копировать текст**.

Поиск комментариев

- В окне настройки **Комментарии** начните вводить слово или имя проверяющего в поле **Поиск**. Результаты поиска обновляются по мере ввода.

CorelDRAW выполняет поиск по всем страницам документа, а не только по активной странице.

Чтобы очистить поле **поиска**, удалите введенные слова.

Скрытие и отображение комментариев

1 Выберите инструмент **Указатель** .

2 В окне настройки **Комментарии** нажмите кнопку **Параметры** и выполните нужное действие, приведенное в следующей таблице.

Цель	Действие
Скрытие или отображение всех пометок комментариев	Нажмите **Показать примечания**, чтобы отключить или включить команду.
Скрытие и отображение решенных комментариев и их пометок	Нажмите **Показать решенные**, чтобы отключить или включить команду.

Удаление комментариев

- В окне настройки **Комментарии** выполните любую задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Удаление комментария	Нажмите на комментарий, затем нажмите клавишу **Delete**. **Совет.** Также можно последовательно нажать кнопки **Действия** и **Удалить**.
Удаление всех комментариев	Нажмите кнопку **Параметры**, а затем **Удалить все**.

Действия удаления невозможно отменить.

Для удаления комментария также можно выбрать значок комментария в окне рисования, используя инструмент **Указатель**, и нажмите клавишу **Delete**.

Сохранение файла и предоставление общего доступа к файлу

1 В окне настройки **Комментарии** нажмите кнопку **Сохранить и поделиться**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Сохранение файла и предоставление общего доступа к файлу, который уже был сохранен ранее	В диалоговом окне **Предоставить доступ к файлу** укажите необходимые права доступа. **Примечание.** Файл сохраняется в текущем состоянии до появления диалогового окна **Предоставить доступ к файлу**. **Совет.** Для получения дополнительных сведений о диалоговом окне **Предоставить доступ к файлу** см. раздел

Цель	Действие
	«Предоставление общего доступа к файлу, сохраненному в Cloud» на стр. 137.
Сохранение файла и предоставление общего доступа к файлу, который не был сохранен ранее	На информационной панели проекта введите имя файла и нажмите **Сохранить**. В диалоговом окне **Предоставить доступ к файлу** укажите необходимые права доступа.

Совместная работа над текстом

Вы можете привлекать участников и клиентов к написанию и редактированию текстов в документе. Чтобы включить возможность совместной работы с текстом, сначала вставьте шаблонный текст, который показывает шрифт, размер и расположение текстового элемента, а затем отметьте этот текст для редактирования. Далее добавьте комментарий в окне настройки **Комментарии**, чтобы передать проверяющим какие-либо инструкции или примечания. После того как вы сохранили файл и поделились им, проверяющие смогут редактировать текст и изменять его форматирование в приложении CorelDRAW.app.



Текстовые элементы дизайна отмечены для редактирования.

При открытии файла, который содержит отредактированный текст, проверьте его на наличие ошибок, убедитесь, что он помещается в текстовую рамку, и внесите необходимые изменения. Вы также можете решить комментарий, относящийся к тексту.

Комментарии, относящиеся к тексту, имеют такие же атрибуты управления, как и другие комментарии в окне настройки **Комментарии** Их можно решить, отредактировать, удалить и скрыть. Дополнительные сведения см. в разделе «Проверка и отзывы» на стр. 138.

Отметка текста для редактирования

1. Добавьте в дизайн шаблонный текст и укажите его размер и основное форматирование.
2. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Комментарии**.
3. В окне настройки **Комментарии** нажмите кнопку инструмента **Совместная работа над текстом** .

4 В окне рисования нажмите на шаблонный текст, который нужно отметить для редактирования.

Вокруг текста появится рамка. По умолчанию рамка имеет синий цвет, но перед редактированием вы можете выбрать другой цвет в меню выбора **Цвет рамки** в окне настройки **Комментарии**.

5 В окне настройки **Комментарии** добавьте инструкции для проверяющих в появившемся поле для комментариев.

Чтобы сохранить файл и поделиться им, нажмите кнопку **Сохранить и поделиться** . Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение файла и предоставление общего доступа к файлу» на стр. 145.



Вы можете выбрать, скрыть и удалить комментарии, относящиеся к редактированию текста, так же, как и другие комментарии. Дополнительные сведения см. в разделах «Просмотр, выбор и перемещение комментариев» на стр. 140, «Скрытие и отображение комментариев» на стр. 144 и «Удаление комментариев» на стр. 145.

Просмотр отредактированного текста

1 Откройте файл, содержащий отредактированный текст.

2 Проверьте текст на ошибки и внесите необходимые изменения.

3 Чтобы решить комментарий, нажмите кнопку **Решить**  в правом верхнем углу поля для комментариев в окне настройки **Комментарии**.



Вы можете ответить на комментарии, относящиеся к редактированию текста, и вновь открывать их так же, как и другие комментарии. Дополнительные сведения см. в разделе «Ответ на комментарии» на стр. 141.

Работа с системой управления документами из CorelDRAW Graphics Suite

CorelDRAW обеспечивает прямой доступ к корпоративной системе управление документами (DMS), такой как Microsoft SharePoint, и дает возможность быстро извлекать оттуда документы и сохранять их там, не покидая CorelDRAW.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Знакомство с системами управления документами» (стр. 149)
- «Начало работы с Microsoft SharePoint» (стр. 149)
- «Внесение документов в библиотеку и извлечение документов» (стр. 151)
- «Просмотр документов и их свойств» (стр. 152)

Знакомство с системами управления документами

Система управления документами — это сервер, на котором организации хранят и упорядочивают свои электронные документы. Другими словами, система управления документами выступает в роли надежного центрального хранилища или виртуальной картотеки для электронных документов. С ее помощью можно легко находить и извлекать электронные документы, а также обмениваться ими с другими сотрудниками.

Система управления документами также может оснащаться инструментами, облегчающими совместную работу над одним документом. Например, некоторые системы управления документами способны отслеживать и хранить множество версий одного документа, позволяя отслеживать изменения и обращаться к предыдущим редакциям.

Знакомство с библиотеками документов

В некоторых системах управления документами библиотекой документов называется компонент, позволяющий просматривать, хранить и извлекать свои документы. Для доступа к документам нужно знать путь к библиотеке документов на сервере. Сетевой путь или URL-адрес библиотеки можно узнать у сетевого администратора. URL-адрес должен иметь следующий формат: http://[ИмяСервера]/[Сайт]/[Имя].

Начало работы с Microsoft SharePoint

CorelDRAW обеспечивает прямой доступ к корпоративной среде Microsoft SharePoint, представляющей собой систему управления документами (DMS).



Компонент управления документами доступен только в том случае, если ваша организация обладает лицензией CorelSure Maintenance.

Чтобы пользоваться DMS организации в CorelDRAW, необходимо войти в SharePoint со своими учетными данными SharePoint (отличается от учетной записи на сайте Corel.com).

Сохранение документов в библиотеке документов

Можно предоставить другим пользователям доступ к документам CorelDRAW (CDR), сохранив их в библиотеке документов своей организации. После сохранения документа в библиотеке документов другие пользователи смогут его просматривать и, при наличии соответствующего разрешения, извлекать.

Рабочая папка

По умолчанию CorelDRAW создает в каталоге **Документы** папку «Working Files», следовательно, стандартный путь к рабочей папке выглядит так:
Users<*имя пользователя*>**\Documents\Working Files**

Извлеченные файлы копируются в рабочую папку, откуда их можно будет изменить в CorelDRAW. Когда потребуется внести изменения обратно, файл будет скопирован из рабочей папки обратно в библиотеку документов SharePoint. Сведения об извлечении файлов см. в разделе «Внесение документов в библиотеку и извлечение документов» на стр. 151.

Можно указать другую рабочую папку, но в этом нет какой-либо необходимости.



Перед изменением рабочей папки нужно внести обратно все извлеченные файлы. Если изменить рабочую папку при наличии извлеченных файлов, их нельзя будет внести обратно с помощью CorelDRAW.

Сохранение документа в библиотеке документов в первый раз

1. Выберите **Файл** ▸ **Управление документами** ▸ **Сохранить**.
2. В диалоговом окне **Сохранить** введите URL-адрес библиотеки документов в поле **Область поиска** и нажмите клавишу **Enter**. URL-адрес должен быть следующего формата: http://[ИмяСервера]/[Сайт]/[Имя].
   Откроется страница библиотеки документов.
3. Перейдите в расположение, в котором необходимо сохранить файл.
4. Введите имя документа в поле **Имя файла**.
5. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Можно сохранять только документы в формате CorelDRAW (CDR).



Чтобы сохранить документ в локальной папке, щелкните **Файл** ▸ **Сохранить как**.

Изменение рабочей папки

1. Внесите обратно все извлеченные файлы.
2. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
3. В диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Местоположения файлов**.
4. Щелкните **Документы**, затем нажмите кнопку **Обзор** ... справа от пути к файлу.

5 В диалоговом окне **Обзор папок** перейдите к требуемой папке.

Чтобы переместить документы из старого расположения в новое, нажмите кнопку **Да** в диалоговом окне **Перемещение содержимого**.

Дополнительные возможности

Сброс расположения рабочей папки	Щелкните **Документы** и нажмите кнопку **Сброс**.

Отображение панели инструментов «Управление документами»

- Выберите **Вид** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Управление документами**.

Внесение документов в библиотеку и извлечение документов

Процесс извлечения позволяет одновременно работать над одним набором документов с другими пользователями. Таким образом организован контроль и учет изменений в документах. Можно извлечь документ, если он еще не извлечен другим пользователем. После извлечения документа другие пользователи временно потеряют возможность вносить в него изменения.

Только вы сможете изменять извлеченный документ. Когда вы будете готовы показать правки другим пользователям, можете внести свою версию документа в библиотеку документов. После внесения документа другие пользователи смогут извлечь вашу версию документа.

Если система управления документами вашей организации поддерживает отслеживание версий, можно добавить описание версии или выбрать тип версии, например основная или вспомогательная. Основные версии (**1.0**, **2.0** и т. д.) могут использоваться для внесения важных изменений в рисунок, а вспомогательные (**1.1**, **1.2**, **1.3** и т. д.) — для легкого редактирования. Кроме того, в зависимости от настроек разрешений в библиотеке документов вспомогательная версия может рассматриваться как черновик документа, к которому имеют доступ только определенные пользователи.

При извлечении документа его копия сохраняется в рабочей папке. Вы сможете изменять копию этого документа и сохранять локально изменения, не демонстрируя их остальным пользователям. Также с этой копией документа можно работать без сетевого подключения. Локальную копию документа можно многократно закрывать и открывать, не влияя на состояние извлечения, а затем внести документ, когда появится подключение к сети.

Отмена извлечений документа

Можно в любое время отменить извлечение документа. Отмена извлечения дает возможность отклонить все изменения, внесенные вами в документ с момента извлечения. Если не закрывать документ после отмены извлечения, рабочая копия станет версией только для чтения.

Извлечение документа из библиотеки документов

1 Выберите **Файл** ▸ **Управление документами** ▸ **Открыть**.

Откроется веб-страница библиотеки документов.

2 Перейдите в расположение файла, который нужно извлечь.

3 Щелкните имя файла.

4 Нажмите кнопку **Открыть**.

Файл откроется в режиме «только для чтения».

Состояние извлечения файла отобразится на панели инструментов **Управление документами**. Файл готов к извлечению, если его состояние **Внесен**.

5 Нажмите кнопку **Извлечь документ** на панели инструментов **Управление документами** (**Вид** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Управление документами**).

При извлечении документа его копия сохраняется в рабочей папке на вашем компьютере.

Внесение документа в библиотеку документов

1 Нажмите кнопку **Внести документ** на панели инструментов **Управление документами**.

2 В диалоговом окне **Внести документ** в поле **Описание изменений** введите описание внесенных в документ изменений.

Если доступны вспомогательные версии, документ по умолчанию вносится как вспомогательная версия. Чтобы внести документ как основную версию, снимите флажок **Увеличить промежуточную версию**.

Чтобы внести измененную версию и продолжить работу с документом, установите флажок **Оставить документ извлеченным после внесения этой версии**.

Если вы скопируете файл в другое расположение и измените его, вы не сможете внести этот файл из среды CorelDRAW. В этом случае файл нужно будет внести напрямую в SharePoint или скопировать файл в рабочую папку, а затем внести его из среды CorelDRAW.

Доступность основных и промежуточных версий зависит от настроек корпоративной системы управления документами.

Отмена извлечения документа

- Нажмите кнопку **Отменить извлечение** на панели инструментов **Управление документами**.

Операция отмены извлечения отклоняет все изменения, внесенные вами в документ. Чтобы сохранить копию измененного документа в локальной папке, щелкните **Файл** ▸ **Сохранить как**.

Просмотр документов и их свойств

Можно открыть документ, хранящийся в SharePoint, в режиме «только для чтения». Также можно узнать сведения о документе, такие как его заголовок, название, дата создания, процент завершения и описание версии. Отображаемые свойства документа могут отличаться в зависимости от настроек библиотеки документов.

Просмотр и изменение свойств документа

1 Откройте документ, выбрав **Файл** ▸ **Управление документами** ▸ **Открыть**.

2 Нажмите кнопку **Свойства документа** на панели инструментов **Управление документами** (**Вид** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Управление документами**).

Доступные для редактирования свойства документа можно изменить в диалоговом окне **Свойства документа**.

Линии, фигуры и абрисы

Линии, абрисы и мазки кистью 155

Фигуры 203

Формирование объектов 215

Симметричное рисование 279

Чертеж в перспективе 289

Линии, абрисы и мазки кистью

В CorelDRAW можно добавлять линии и мазки кисти с помощью различных технологий и инструментов. После создания линий или нанесения мазков кисти можно их форматировать. Существует также возможность форматирования абрисов, которые окаймляют объекты.

В CorelDRAW есть заготовки объектов, которые можно распылять вдоль линий. В рисунках можно также создавать линии связи и размерные линии.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Линии» (стр. 155)
- «Параллельное рисование» (стр. 165)
- «Каллиграфические линии и заготовки линий» (стр. 167)
- «LiveSketch» (стр. 169)
- «Форматирование линий и абрисов» (стр. 176)
- «Добавление наконечников линий и кривых» (стр. 182)
- «Копирование, преобразование, удаление и замена абрисов» (стр. 184)
- «Мазки кисти» (стр. 186)
- «Мазки кисти и рисование стилусом» (стр. 188)
- «Распыление объектов вдоль линии» (стр. 189)
- «Соединительные и выносные линии» (стр. 192)
- «Размерные линии» (стр. 196)
- «Чувствительные к нажиму перья и устройства» (стр. 199)

Рисовать линии можно с помощью функции распознавания фигур. Дополнительные сведения см. в разделе «Функция распознавания фигур» на стр. 213.

Рисовать линии с повышенной точностью можно также с помощью координат объектов. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование координат объекта для рисования и изменения объектов» на стр. 318.

Линии

Линия — это путь между двумя точками. Линии состоят из нескольких сегментов, которые могут быть изогнутыми или прямыми. Сегменты линий соединяются с помощью узлов, которые изображаются небольшими квадратами. В CorelDRAW предоставлены различные инструменты для рисования, которые позволяют создавать изогнутые и прямые линии, а также линии, состоящие как из изогнутых, так и из прямых сегментов.

Инструменты «Свободная форма» и «Ломаная линия»

Инструменты **Свободная форма** и **Ломаная линия** позволяют рисовать линии свободной формы так же, как при создании эскиза в блокноте эскизов. Если при рисовании линии свободной формы была допущена ошибка, то лишнюю часть можно сразу же стереть и продолжить рисовать. При рисовании прямых линий или сегментов их можно ограничивать прямыми вертикальными или горизонтальными линиями.

Инструмент **Свободная форма** позволяет управлять степенью сглаживания изогнутой линии, а также добавлять сегменты в существующую линию. Тем не менее, инструмент **Ломаная линия** легче использовать, если требуется быстро построить сложную линию, состоящую из чередующихся изогнутых и прямых сегментов.

Помимо рисования линий в свободной форме и прямых сегментов можно использовать инструмент **Ломаная линия** для рисования круговых дуг.

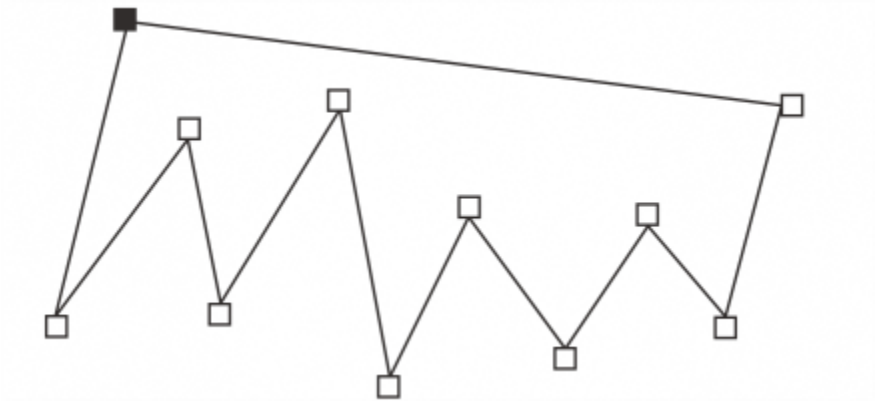
Можно настроить параметры инструментов **Свободная форма** и **Ломаная линия**. Например, можно изменить значение по умолчанию для сглаживания кривой, созданной с помощью этих инструментов.

Прямая через 2 точки

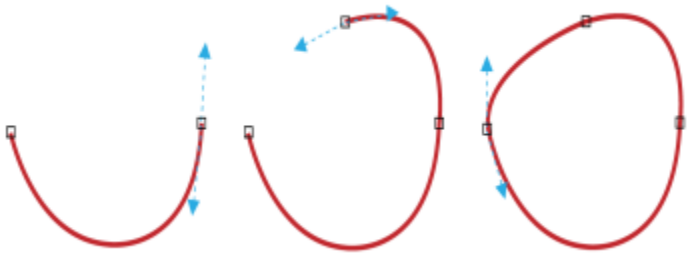
Инструмент **Прямая через 2 точки** позволяет рисовать прямые линии. С помощью этого инструмента также можно нарисовать прямую линию под прямым углом к заданному объекту или по касательной к нему.

Инструменты «Перо» и «Безье»

Инструменты **Кривая Безье** и **Перо** позволяют рисовать линии по сегменту за раз, точно размещая каждый узел и контролируя форму каждого изогнутого сегмента. При использовании инструмента **Перо** можно предварительно просматривать сегменты создаваемой линии.



Можно рисовать линии с несколькими сегментами с помощью инструмента Безье, нажимая кнопку мыши каждый раз, когда необходимо изменить направление линии.

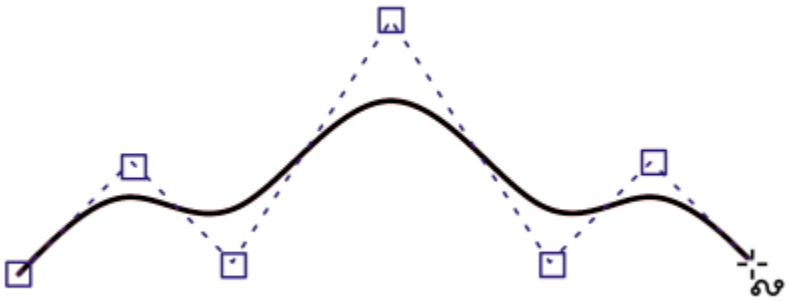


Можно рисовать кривые с помощью инструмента Безье, перетаскивая маркеры управления на концах кривой Безье.

Инструмент «B-сплайн»

С помощью управляющих точек можно легко создавать изогнутые линии и рисовать B-сплайны — гладкие, непрерывные изогнутые линии. B-сплайн касается начальной и конечной управляющих точек и «притягивается» к точкам между ними. Однако в отличие от узлов на кривых Безье управляющие точки не позволяют задать точки, через которые должна пройти кривая при выравнивании ее относительно других элементов рисунка.

Управляющие точки, касающиеся линии, называются «прикрепленными». Прикрепленные управляющие точки действуют как привязки. Управляющие точки, изменяющие направление линии, но не касающиеся ее, называются «плавающими». Первая и последняя управляющие точки всегда прикреплены к разомкнутым B-сплайнам. Точки между ними по умолчанию плавающие, но их тоже можно прикреплять для создания перегибов или прямых участков на B-сплайнах. Законченные B-сплайны можно изменять с помощью управляющих точек.

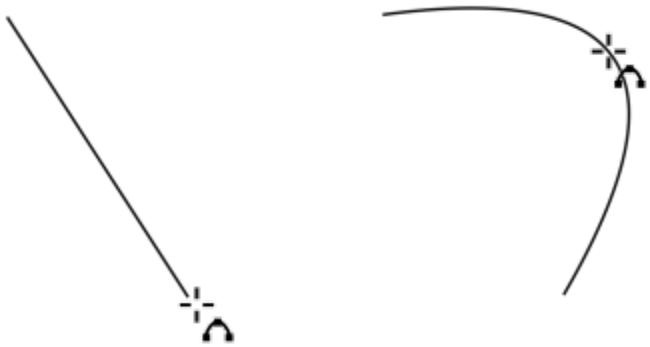


Путь кривой B-сплайна определяется заданными управляющими точками.

Кривая через 3 точки

Инструмент **Кривая через 3 точки** позволяет рисовать простые изогнутые линии, указав их ширину и высоту.

Используйте этот инструмент для создания дугообразных фигур, не прибегая к помощи узлов.



Можно нарисовать изогнутую линию, указав ее ширину (слева), а затем указав ее высоту и щелкнув страницу (справа).

Интеллектуальное рисование

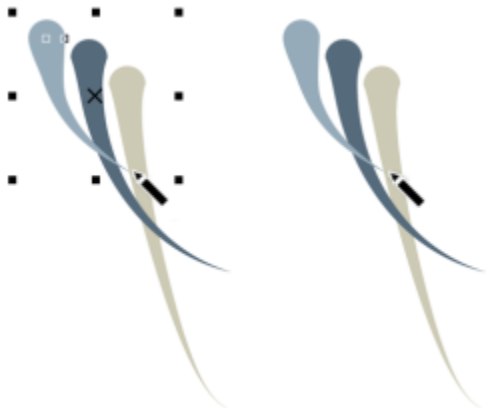
Инструмент **Интеллектуальное рисование** позволяет использовать функцию распознавания фигур для построения прямых и изогнутых линий. Дополнительные сведения см. в разделе «Функция распознавания фигур» на стр. 213.

Узлы и маркеры управления

На некоторых линиях есть узлы и маркеры управления, которыми можно управлять для придания линиям необходимой формы. Для получения сведений о типах узлов см. раздел «Объекты кривых» на стр. 216.

Скрытие ограничивающего блока

Во время рисования линий с помощью инструментов кривых можно скрыть ограничивающий блок, отображаемый вокруг линий при их рисовании. Доступны следующие инструменты кривых: **Свободная форма**, **Прямая через 2 точки**, **Кривая Безье**, **Художественное оформление**, **Перо**, **B-сплайн**, **Ломаная линия** и **Кривая через 3 точки**.



Можно скрыть ограничивающий блок, чтобы повысить плавность при быстром рисовании с применением художественного оформления к мазкам.

Рисование линий с помощью инструмента «Свободная форма»

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Свободная форма** .

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Рисование изогнутой линии	Щелкните в том месте, где необходимо начать изогнутую линию, и выполните перетаскивание.
Рисование прямой линии	Щелкните в месте, где необходимо начать линию, а затем там, где ее необходимо закончить.
Управление сглаживанием изогнутой линии	Введите значение в поле **Сглаживание свободной формы** на панели свойств. Чем выше это значение, тем более гладкими становятся кривые.
Изменение положения линии во время рисования	Нажмите и удерживайте левую и правую кнопки мыши одновременно и перетащите линию на новое место.
Добавление сегментов в существующую линию	Щелкните конечный узел выбранной линии, а затем щелкните в том месте, где необходимо завершить новый сегмент.
Создание замкнутых фигур из двух или более соединенных линий	Щелкните конечный узел на линии из двух сегментов, а затем щелкните начальный узел.



Можно ограничить линию, созданную с помощью инструмента **Свободная форма**, до стандартного угла (дискретность угла), если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Ctrl**. Эта функция полезна при рисовании прямых вертикальных и горизонтальных линий. Для получения сведений об изменении дискретности угла см. раздел «Изменение дискретности угла» на стр. 369.

Можно удалить часть изогнутой линии свободной формы, удерживая нажатой клавишу **Shift** и перетаскивая курсор в обратную сторону по линии, не отпуская кнопку мыши.

Рисование линии с помощью инструмента «Ломаная линия»

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Ломаная линия** .

2 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы нарисовать прямой сегмент, щелкните в точке, где требуется начать линейный сегмент, а затем — в точке, где его требуется закончить.
- Чтобы нарисовать изогнутый сегмент, щелкните в том месте, где требуется начать сегмент, а затем перетащите курсор по странице рисования.

Можно добавлять неограниченное количество сегментов, а также чередовать изогнутые и прямые сегменты.

3 Дважды щелкните, чтобы завершить линию.

Дополнительные возможности

Изменение положения линии во время рисования	Нажмите и удерживайте левую и правую кнопки мыши одновременно и перетащите линию на новое место.

Дополнительные возможности

Создание копии линии на рисунке	Нажмите и удерживайте правую кнопку мыши, а затем перетащите линию на новое место. Выберите вариант **Скопировать сюда**.

Перед созданием изогнутого сегмента нажмите кнопку **Автоматически замыкающиеся кривые** на панели свойств, чтобы автоматически замкнуть открытый объект.

Рисование линии с помощью инструмента «Ломаная линия»

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Ломаная линия** .
2. Щелкните окно рисования, затем отпустите кнопку мыши.
3. Удерживайте нажатой клавишу **Alt** и переместите указатель мыши для создания дуги.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните, чтобы завершить дугу, и отпустите клавишу **Alt**, чтобы вернуться к рисованию линии свободной формы.
   - Щелкните, чтобы завершить дугу, затем, не отпуская клавишу **Alt**, переместите указатель мыши для рисования другой дуги.
5. Дважды щелкните, чтобы завершить линию.

Можно удерживать нажатой клавишу **Ctrl** вместе с клавишей **Alt** для ограничения дуги приращением, равным 15 градусам или другому заданному углу, который называется дискретным углом. Для получения сведений об изменении дискретности угла см. раздел «Ограничение объектов» на стр. 368.

Рисование прямых с помощью инструмента «Прямая через 2 точки»

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Прямая через 2 точки** .
2. Щелкните в том месте, где нужно начать линию, и перетащите, чтобы нарисовать ее.

Если выбран параметр «Параметры объекта», то при перетаскивании в строке статуса выводятся длина и угол сегмента. При добавлении нового сегмента к линии также отображается общая длина всех сегментов. Дополнительную информацию о том, как отобразить сведения об объекте в строке состояния, см. в разделе «Изменение сведений, показываемых в строке состояния» на стр. 1014.

Рисование перпендикулярной линии

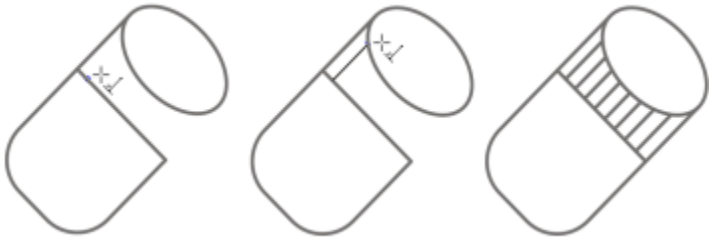
1. В наборе инструментов выберите инструмент **Прямая через 2 точки** .
2. На панели свойств нажмите кнопку **Перпендикулярная прямая через 2 точки** .
3. Щелкните по кромке объекта и перетащите курсор туда, где должна заканчиваться линия.

Если нужно нарисовать линию, перпендикулярную двум объектам, перетащите курсор до кромки второго объекта и отпустите кнопку мыши, когда появится перпендикулярная точка привязки.

Чтобы продлить линию за пределы второго объекта, нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl**, когда появится перпендикулярная точка привязки, и перетащите курсор туда, где должна заканчиваться линия.

Этим способом нельзя нарисовать линию, перпендикулярную базовой линии текстового объекта.

Чтобы нарисовать перпендикулярную линию, можно также перетащить курсор от существующей кривой.



Рисование перпендикулярных линий

Рисование линии по касательной

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямая через 2 точки** .

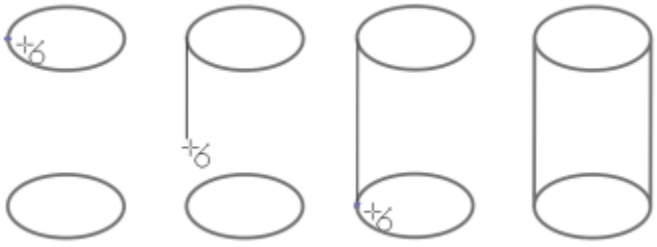
2 На панели свойств нажмите кнопку **Прямая по касательной через 2 точки** .

3 Щелкните по кромке изогнутого сегмента объекта и перетащите курсор туда, где должна заканчиваться линия.

Если нужно нарисовать линию по касательной к двум объектам, перетащите курсор до кромки второго объекта и отпустите кнопку мыши, когда появится точка привязки по касательной. Если точка привязки к квадранту совпадает с точкой привязки по касательной, то показывается точка привязки к квадранту.

Чтобы продлить линию за пределы второго объекта, нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** , когда появится тангенциальная точка привязки, и перетащите курсор туда, где должна заканчиваться линия.

В режиме **Прямая по касательной через 2 точки** можно нарисовать стороны цилиндра.



Рисование касательных линий

Рисование линии с помощью инструмента «Безье»

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Безье** .

2 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы нарисовать изогнутый сегмент, щелкните в том месте, где необходимо разместить первый узел, и перетащите маркер управления в то место, где необходимо разместить следующий узел. Отпустите кнопку мыши и перетащите маркер управления, чтобы создать кривую.
- Чтобы нарисовать прямой сегмент, щелкните в том месте, где требуется его начать, а затем — в том месте, где требуется его закончить.

Можно добавлять неограниченное количество сегментов.

3 Нажмите клавишу **пробела**, чтобы закончить рисование линии.

Дополнительные возможности

Рисование изогнутого сегмента, а затем — прямого	Постройте изогнутый сегмент, дважды щелкните конечный узел и щелкните в том месте, где необходимо закончить прямой сегмент.
Рисование прямого сегмента, а затем — изогнутого	Постройте прямой сегмент. Щелкните конечную точку сегмента, перетащите в необходимое место и отпустите кнопку мыши. Перетащите, чтобы нарисовать кривую.
Изменение угла кривой с использованием при рисовании заданных приращений	Перетащите маркер управления, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Рисование линий с помощью инструмента «Перо»

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Перо** .

2 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы нарисовать изогнутый сегмент, щелкните в том месте, где необходимо разместить первый узел, и перетащите маркер управления в то место, где необходимо разместить следующий узел. Отпустите кнопку мыши и перетащите маркер управления, чтобы создать необходимую кривую.
- Чтобы нарисовать прямой сегмент, щелкните в том месте, где требуется его начать, а затем — в том месте, где требуется его закончить.

Можно добавлять неограниченное количество сегментов, а также чередовать изогнутые и прямые сегменты. Для получения дополнительных сведений о чередовании изогнутых и прямых сегментов см. раздел «Рисование линии с помощью инструмента «Безье»» на стр. 161.

3 Дважды щелкните, чтобы завершить линию.

Дополнительные возможности

Предварительный просмотр линии во время рисования	Нажмите кнопку **Режим предварительного просмотра** на панели свойств. Щелкните на странице рисования и отпустите кнопку мыши. Передвиньте мышь и щелкните, чтобы завершить линию.
Добавление узла в линию	Нажмите кнопку **Автоматическое добавление или удаление узлов**  на панели свойств. Переведите указатель мыши на то место, где требуется добавить узел, а затем щелкните, когда указатель перейдет в состояние **Добавить узлы** .

Дополнительные возможности

Удаление узла из линии	Переведите указатель мыши на узел и щелкните, когда указатель перейдет в состояние **Удалить узлы**  .

Рисование B-сплайна

1 В наборе инструментов выберите инструмент **B-сплайн**  .

2 Щелкните там, где нужно начать линию.

3 Щелкая мышью, добавьте нужное количество управляющих точек в нужных местах.
По умолчанию управляющие точки плавающие, но их можно прикреплять к линии, если нажимать клавишу **V** при щелчке.

4 Дважды щелкните, чтобы завершить линию.

Дополнительные возможности

Изменение формы линии с помощью управляющих точек	Выберите линию с помощью инструмента **Фигура**  и измените положение управляющих точек, чтобы изменить форму линии.
Преобразование управляющей точки в плавающую	Выберите линию с помощью инструмента **Фигура**  , щелкните по прикрепленной управляющей точке и нажмите кнопку **Освободить управляющую точку**  на панели свойств.
Прикрепление управляющей точки	Выберите линию с помощью инструмента **Фигура**  , щелкните по плавающей управляющей точке и нажмите кнопку **Прикрепить управляющую точку**  на панели свойств.
Добавление управляющей точки	Выберите линию с помощью инструмента **Фигура**  и дважды щелкните управляющую линию.
Удаление управляющей точки	Выберите линию с помощью инструмента **Фигура**  и дважды щелкните управляющую точку, которую нужно удалить.
Выбор нескольких управляющих точек	Выберите линию с помощью инструмента **Фигура**  и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкайте по управляющим точкам, которые нужно выбрать.



Если добавить к начальной или конечной точке B-сплайна новый сегмент, то эта прикрепленная управляющая точка автоматически станет плавающей.

При рисовании B-сплайна на него также можно добавлять управляющие точки, нажимая клавишу **пробел**.

Рисование кривых с помощью инструмента «Кривая через 3 точки»

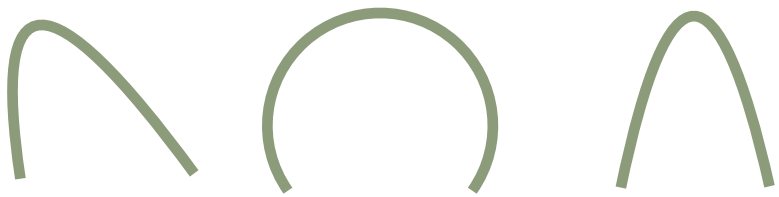
1 В наборе инструментов выберите инструмент **Кривая через 3 точки** .

2 Щелкните в том месте, где необходимо начать кривую, и перетащите мышь в место завершения кривой.

3 Отпустите кнопку мыши и щелкните в том месте, где должен быть центр кривой.

Дополнительные возможности

Рисование округлой кривой	Удерживайте клавишу **Ctrl** во время перетаскивания.
Рисование симметричной кривой	Удерживайте клавишу **Shift** при перетаскивании.



Примеры кривых слева направо: свободная, круговая, симметричная.

Настройка параметров инструментов «Свободная форма» и «Безье»

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Свободная форма**/**Кривая Безье**.

3 Переместите регулятор **Сглаживание свободной формы**, чтобы задать значение по умолчанию для сглаживания изогнутых линий.

Чем выше это значение, тем более гладкими становятся кривые.

4 Введите значение в любом из следующих полей.

- **Порог угла** — значение уровня сглаженности угла узла.
- **Порог спрямления** — значение допустимого отклонения линии от прямого пути, при котором она по-прежнему будет считаться прямой линией.
- **Автообъединение** — пороговое значение, указывающее, насколько близко должны быть два конечных узла друг к другу, чтобы автоматически объединяться в замкнутую кривую.

Дважды щелкните инструмент **Свободная форма**, чтобы отобразить страницу **Свободная форма/Безье** в диалоговом окне **Параметры**.

Скрытие ограничивающего блока при использовании инструментов кривых

1 В наборе инструментов выберите один из следующих инструментов кривых.

- **Свободная форма**
- **Прямая через 2 точки**

- **Безье**
- **Художественное оформление**
- **Перо**
- **B-сплайн**
- **Ломаная линия**
- **Кривая через 3 точки**

2 Нажмите кнопку **Ограничивающий блок** на панели свойств.

Если скрыть ограничивающий блок при работе с одним из инструментов кривых, то он останется скрытым при работе с любым инструментом кривых. Например, если скрыть ограничивающий блок при работе с инструментом **Свободная форма**, он будет скрыт и при работе с инструментом **Безье**.

Также ограничивающий блок можно скрыть, выбрав пункт меню **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**, открыв раздел **Отображение** и установив флажок **Скрыть ограничивающий блок для инструментов кривых**.

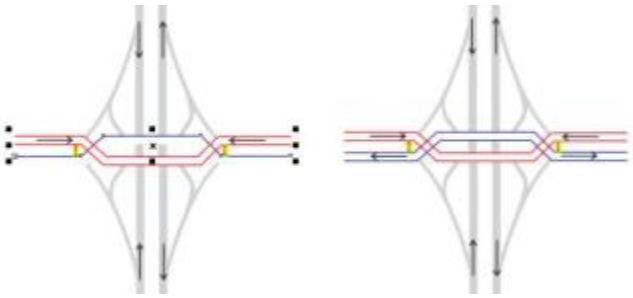
Параллельное рисование

Режим параллельного рисования позволяет одновременно рисовать несколько параллельных кривых, следя за расстоянием между ними. Кроме того, можно установить расстояние между исходной линией и параллельной, указав значение или переместив документ.

CorelDRAW позволяет создавать одну или несколько параллельных линий и просматривать их в процессе рисования. Если нужно сосредоточиться только на исходной линии, просмотр можно отключить. Также можно добавить параллельные линии к существующей линии.



Слева направо: параллельное рисование с помощью инструментов Прямая через 2 точки, Кривая через 3 точки и Перо



Можно одновременно рисовать параллельные кривые.

Режим параллельного рисования доступен для следующих инструментов:

- **Прямая через 2 точки**
- **Ломаная линия**
- **Кривая через 3 точки**
- **Перо**
- **Безье**
- **Свободная форма**
- **B-сплайн**

Рисование параллельных линий

1 Выберите инструмент кривой.

2 На панели свойств нажмите кнопку **Параллельное рисование**.

3 На панели инструментов **Параллельное рисование** нажмите кнопку **Параллельные линии**.

Если вы ходите указать количество параллельных линий, которые будут добавлены, введите значение в поле **Количество линий**.

4 Нарисуйте линию.

Дополнительные возможности

Добавление параллельной линии слева от исходной линии	На панели инструментов нажмите кнопку **Параллельные линии слева**.
Добавление параллельной линии справа от исходной линии	Нажмите кнопку **Параллельные линии справа**.
Укажите расстояние между исходной и параллельной линиями.	Введите значение в поле **Расстояние**. Расстояние также можно установить, нажав кнопку **Установить расстояние интерактивно** и перетащив указатель в окно рисования.

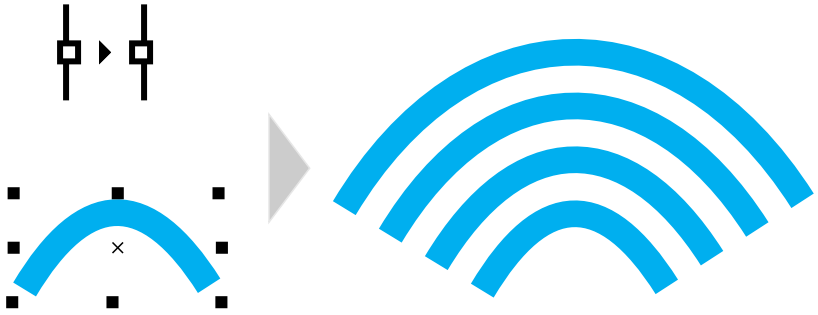
Дополнительные возможности

Скрытие просмотра параллельных линий во время рисования	Нажмите кнопку **Просмотр линий**

Отобразить панель инструментов **Параллельное рисование** также можно с помощью последовательного перехода в **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Параллельное рисование**.

Добавление параллельных линий к существующей линии

1. Выберите линию с помощью инструмента **Указатель**.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Параллельное рисование**.
3. На панели инструментов **Параллельное рисование** укажите необходимые параметры.
4. Нажмите кнопку **Создать из выбранного**.



Добавление параллельных кривых к выбранной кривой

Параллельные линии нельзя добавить к замкнутых кривым.

Каллиграфические линии и заготовки линий

CorelDRAW позволяет имитировать эффект каллиграфического пера при рисовании линий. Каллиграфические линии различаются по толщине в соответствии с направлением линии и углом кончика пера. По умолчанию каллиграфические линии отображаются как замкнутые фигуры, нарисованные карандашом. Можно управлять толщиной каллиграфической линии, изменяя соотношение угла рисования линии и выбранного каллиграфического угла. Например, когда линия перпендикулярна углу наклона каллиграфического пера, толщина линии будет максимальной, то есть соответствующей ширине пера. Линии, нарисованные под каллиграфическим углом, будут иметь небольшую или нулевую толщину.



Перо позволяет рисовать линии различной толщины.

В CorelDRAW можно создавать линии с учетом силы нажима, различающиеся по толщине. Дополнительные сведения см. в разделе «Мазки кисти и рисование стилусом» на стр. 188.



Цветок, нарисованный с использованием трех разных линий художественного оформления: каллиграфические линии (слева), линии с учетом силы нажима переменной толщины (по центру) и плоски заготовки линий (справа).

В CorelDRAW существуют заготовки линий, с помощью которых можно создавать широкие мазки разнообразных форм. После того как нарисована каллиграфическая линия или заготовка линии, к ней можно применить заливку, как к любому другому объекту. Для получения сведений о применении заливок см. раздел «Заливки» на стр. 437.

Рисование каллиграфической линии

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление** .

2 На панели свойств нажмите кнопку **Каллиграфия** .

3 Введите значение в поле **Каллиграфический угол** на панели свойств.

4 Перетащите до получения линии требуемой формы.

Дополнительные возможности

Задание толщины линии	Введите значение в поле **Толщина мазка** на панели свойств.
Сглаживание краев линии	Введите значение в поле **Сглаживание свободной формы** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Применение преобразования к толщине линии при масштабировании	Нажмите кнопку **Масштабировать мазок вместе с объектом** на панели свойств.



Задаваемая толщина является максимальной толщиной линии. Соотношение угла рисования линии и угла наклона каллиграфического пера определяет фактическую толщину линии.

Рисование заготовки линии

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Заготовка**.
3. Выберите заготовку линии в списке **Мазок заготовки**.
4. Перетащите до получения линии требуемой формы.

Дополнительные возможности

Задание толщины линии	Введите значение в поле **Толщина мазка** на панели свойств.
Сглаживание краев линии	Введите значение в поле **Сглаживание свободной формы** на панели свойств.
Применение преобразования к толщине линии при масштабировании	Нажмите кнопку **Масштабировать мазок вместе с объектом** на панели свойств.



Также можно выбирать заготовки линий в окне настройки **Художественное оформление**. Чтобы открыть окно настройки **Художественное оформление**, выберите пункт **Эффекты** ▸ **Художественное оформление**.

LiveSketch

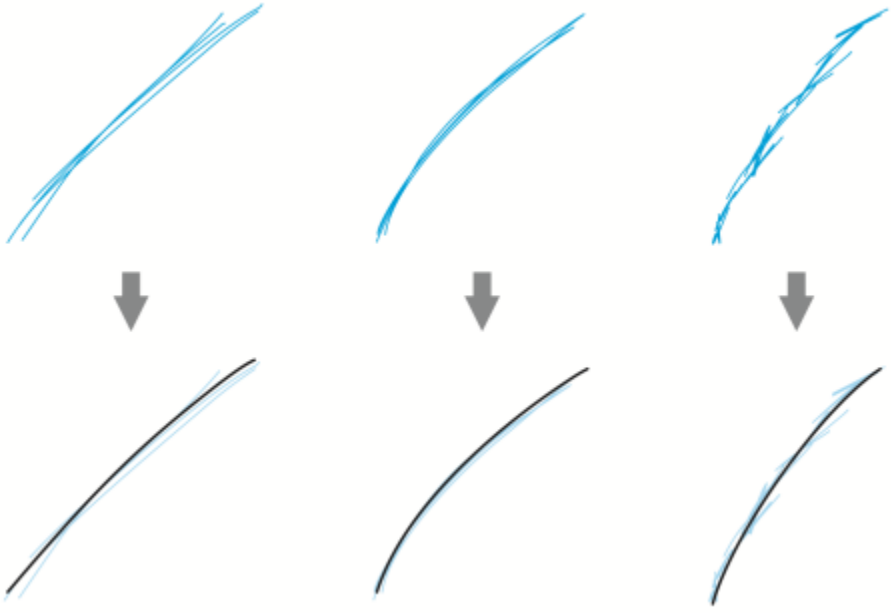
Инструмент **LiveSketch** предлагает простоту и скорость свободного создания набросков, объединенные вместе с интеллектуальной коррекцией мазка и рисованием векторов. Во время создания набросков CorelDRAW анализирует свойства, временные промежутки и расстояние между введенными мазками, корректирует их и преобразует в кривые Безье.

Инструмент **LiveSketch** идеально подходит для быстрых набросков и рисунков. Он ускоряет процесс работы и позволяет сфокусироваться на процессе создания проекта. Вместо того чтобы заниматься узлами и маркерами и переключаться между инструментами, можно окунуться в творческий процесс и достигнуть желаемых результатов быстро и эффективно. Больше не нужно сканировать и делать трассировку набросков. Можно не откладывая зарисовывать концепции и идеи проектов, используя векторные кривые.



Программа CorelDRAW откорректирует мазки и поможет быстро воплотить идеи в жизнь: и тем, у кого развит навык создания набросков, и тем, кто только начинает учиться. Иллюстрация Эндрю Стейси (Andrew Stacey).

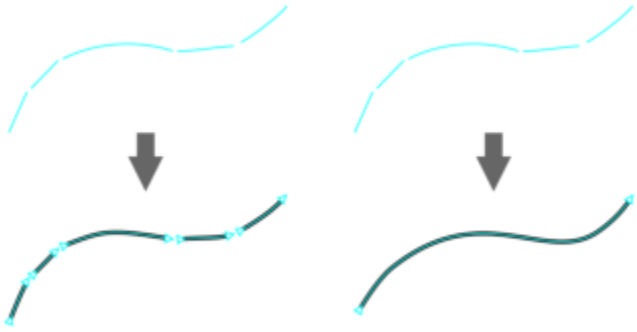
CorelDRAW поддерживает большинство стандартных стилей рисования: прерывистые перекрывающие мазки, складчатые мазки (быстрые движение в противоположных направлениях вдоль поверхности, а обратные линии дублируют друг друга), небрежные штрихи (быстрое рисование коротких линий одной за другой для создания длинных линий и крупных форм).



Мазки до (вверху) и после (внизу) коррекции: прерывистые перекрывающие мазки (слева), складчатые мазки (в середине), небрежные штрихи (справа)

Чтобы максимально использовать возможности инструмента **LiveSketch**, используйте перо и адаптируйте CorelDRAW к своему стилю рисования.

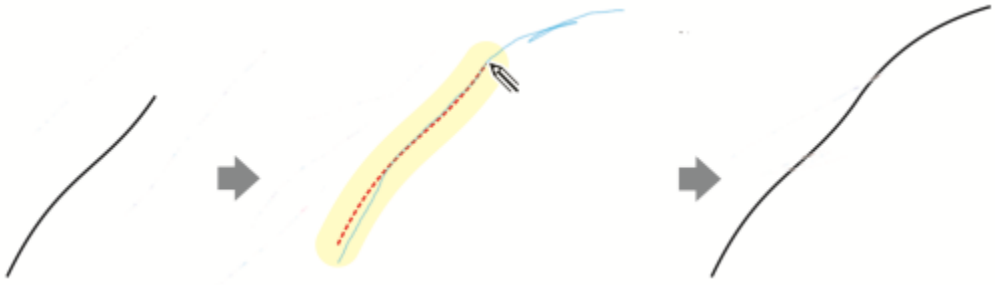
Можно задать время начала действия настройки после совершения одного или больше мазков. Например, если таймер установить на одну секунду и сделать несколько мазков, улучшение мазка начнет действовать через секунду после прекращения рисования. Таймер создает временное окно, в котором отдельные мазки анализируются и преобразуются в кривые. Экспериментируйте с таймером, чтобы подобрать наиболее подходящую вашему стилю и скорости рисования настройку. При использовании нескольких небольших мазков для построения более крупной линии установите короткое время задержки, чтобы сразу же создать кривые и развить темп создания наброска. Увеличьте задержку до пяти секунд, чтобы иметь возможность предварительно просматривать введенные мазки и работать с ними. Долгая задержка также дает больше времени для изменения линий.



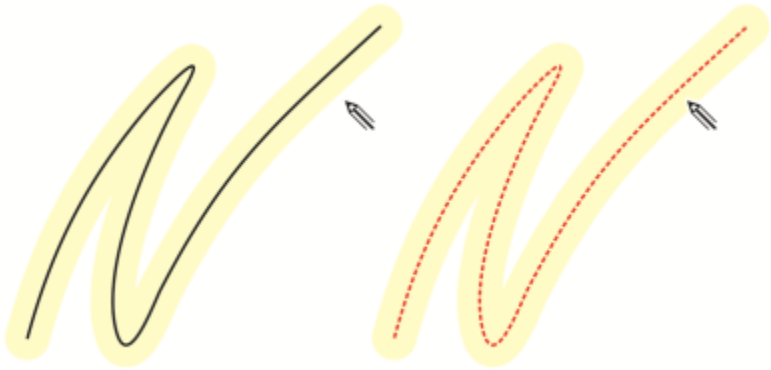
Если таймер установить на ноль миллисекунд (слева), последовательные мазки преобразуются в прерывистые кривые. Если таймер установить на одну секунду (справа), последовательные мазки соединяются в одну кривую.

Можно сбросить таймер и откорректировать мазки до истечения заданного времени. Кроме того, можно удалить мазки до корректировки.

По мере создания рисунка может появиться желание перерисовать некоторые линии или изменить их расположение и форму, либо просто откорректировать их. В программе CorelDRAW можно изменять нарисованные кривые, добавляя их в рисунок в качестве новых введенных мазков. Можно задать ширину редактируемой области вокруг нарисованных кривых. При рисовании в этой области введенные мазки будут обработаны вместе с существующими кривыми, которые подстроятся под них. При рисовании за пределами этой области введенные мазки будут добавлены в качестве новых объектов.

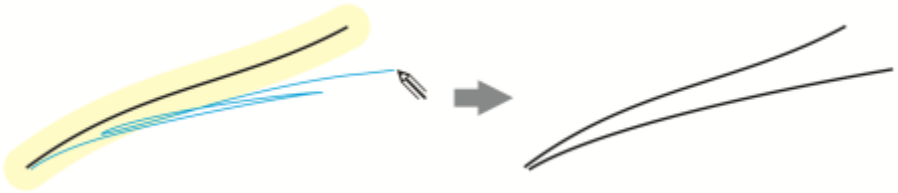


Существующий мазок (слева), новый мазок (в голубом), созданный вблизи от существующей кривой (в середине), расширенный и подстроившийся мазок (справа).



При перемещении указателя внутрь редактируемой области нарисованной кривой, кривая выделяется, показывая, что ее можно изменить.

Если необходимо рисовать близко к уже нарисованным линиям или рисовать поверх мазков, чтобы сделать их отчетливее, отключите зависимую от расстояния корректировку мазков на время или навсегда, после чего новые мазки будут добавляться как отдельные объекты.



Отключите зависимую от расстояния группировку мазков, чтобы мазки оставались отдельными объектами.

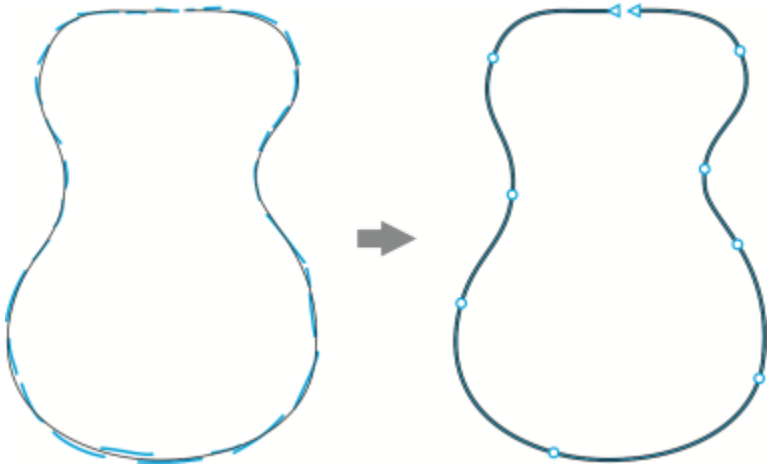
При включении в набросок уже нарисованной кривой, кривая, которая получится в результате объединения, будет обладать свойствами этой нарисованной кривой.



Кривая, созданная с помощью инструмента «Художественное оформление» (слева); новый мазок, нарисованный инструментом LiveSketch, в пределах порога близости к другому уже нарисованному мазку (в середине); итоговый мазок со свойствами использованной нарисованной кривой (справа).

Может возникнуть необходимость нарисовать единую форму или объект одной кривой. Однако может быть сложно провести длинную плавную линию или кривую, не отрывая стилуса от планшета или не отпуская кнопки мыши. Программа CorelDRAW

поможет с рисованием непрерывных линий, так как она без стыков создает кривые из отдельных мазков, нарисованных в пределах заданного времени.

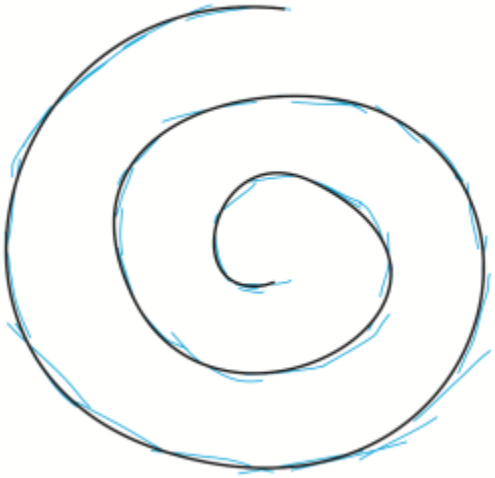


Пример объекта, созданного из отдельных мазков, соединенных в единую кривую.

Обратите внимание, что CorelDRAW обрабатывает только мазки, сделанные в пределах указанного времени задержки. Может понадобиться настроить таймер в соответствии со своей скоростью рисования.

По мере создания работы, когда точность рисунка и вид линий улучшатся, может понадобиться стереть нарисованные кривые или их участки. Перевернув стилус, легко переключиться в режим ластика (учитывая, что стилус или перо имеет на конце ластик), а затем можно вернуться в режим рисования, перевернув стилус еще раз. Обратите внимание, что если кривая выбрана, стирается только части данной кривой. Чтобы стереть часть чертежа, убедитесь в отмене выбора всех объектов перед использованием ластика стилуса. Для получения сведений об отмене выбора объектов см. раздел «Отмена выделения объектов» на стр. 309. Если стилус не имеет ластика на конце или вы работаете мышью, можно стереть кривые с помощью инструмента **Ластик**. Для получения дополнительных сведений о стирании кривых Безье см. раздел «Удаление области изображения» на стр. 259.

По умолчанию CorelDRAW в процессе рисования отображает откорректированные мазки. Если вас отвлекает предварительная демонстрация результата, ее можно скрыть.



В режиме предварительного просмотра CorelDRAW отображает откорректированный мазок (черный) до окончания времени задержки и обработки введенных мазков (голубые).

Можно настраивать степень сглаживания кривых.

Создание наброска с помощью LiveSketch

1 В наборе инструментов выберите инструмент **LiveSketch** .

2 На панели свойств настройте необходимые параметры.

3 Создайте рисунок в окне документа.

Можно вызвать инструмент **LiveSketch** нажатием клавиши **S** на клавиатуре.

Настройка задержки до коррекции введенных мазков

- Переместите регулятор **таймера**.

По умолчанию задержка составляет 1000 миллисекунд или 1 секунду. Минимальная задержка составляет 0 миллисекунд; максимальная — 5 секунды.

Нажатие на другой инструмент до истечения указанного времени задержки активирует коррекцию мазков.

Нажмите **Enter**, чтобы сбросить таймер и откорректировать мазки до истечения заданного времени.

Нажмите **Esc**, чтобы удалить введенный мазок до его коррекции.

Долгая задержка дает больше времени для изменения линий.

Коррекция уже нарисованных кривых

1 Нажмите кнопку **Включение кривых** на панели свойств, чтобы включить эту функцию.

2 Переместите регулятор **Расстояние от кривой**, чтобы задать расстояние на котором нарисованные кривые будут включены в рисунок в качестве новых мазков.

3 Рисуйте поверх уже нарисованного мазка, чтобы изменить его.

Чтобы временно отключить основанную на расстоянии коррекцию мазков, зажмите **Shift** и сделайте один или более мазков.

Чтобы навсегда отключить основанную на расстоянии коррекцию мазков, щелкните кнопку переключения **Включение кривых** на панели свойств.

По умолчанию пороговое расстояние составляет 5 пикселей. Минимальное значение — 0 пикселей; максимальное — 40 пикселей.

Создание единой кривой из мазков

1 Щелкните кнопку **Создание единой кривой** на панели свойств, чтобы разрешить преобразование введенных мазков в непрерывную линию.

2 Создайте рисунок в окне документа.

Для оптимального результата увеличьте время задержки. Программа CorelDRAW обрабатывает только мазки, сделанные до окончания времени задержки.

Удаление кривой

1 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Стирание области на рисунке	Отмените выбор всех объектов на странице рисования.
Стирание частей кривой	Выделите кривую. **Примечание.** Последняя кривая, которая была нарисована перед поднятием стилуса от планшета, автоматически выбрана по умолчанию.

2 Переверните стилус, чтобы автоматически переключиться в режим ластика, и проведите по нежелательным участкам.

Чтобы стереть кривую или части кривой, если на стилусе нет ластика или вы работаете мышью, выберите кривую, нажмите на инструмент **Ластик** в наборе инструментов и используйте его на нежелательных участках.

Можно менять размер и форму кончика ластика. Для получения сведений см. раздел «Удаление области изображения» на стр. 259.

Отображение и скрытие предварительного изображения итоговой кривой

- На панели свойств нажмите кнопку **Режим просмотра** .

Управление плавностью кривых

- Введите значение в поле **Сглаживание кривой** на панели свойств.

Чем выше это значение, тем более гладкими становятся кривые.

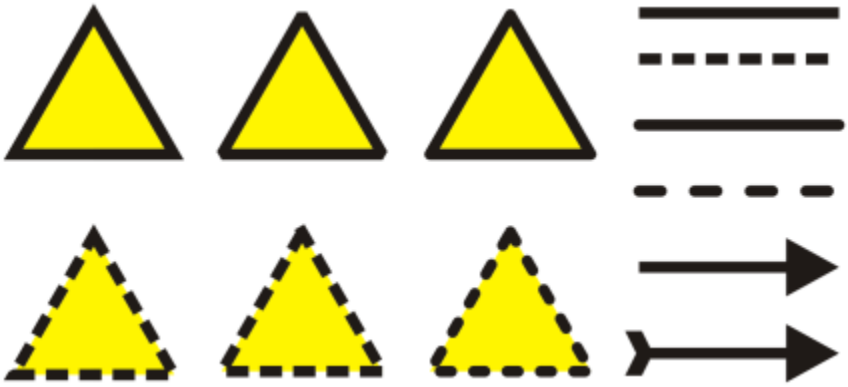
Форматирование линий и абрисов

Параметры линий настраиваются так же, как параметры абрисов замкнутых фигур, например эллипсов и многоугольников. В некоторых программах абрисы называются мазками или толстыми линиями.

Отображение линий и абрисов можно изменить с помощью элементов управления в области **Абрис** окна настройки **Свойства**, в диалоговом окне **Перо абриса** и на панели свойств. Например, можно настроить цвет, ширину и стиль линий и абрисов. В CorelDRAW доступны готовые сплошные или пунктирные стили линий.

Углы и концы

Можно выбрать стиль угла для определения его формы, а также стиль конца линии для изменения отображения конечных точек линии.



Для треугольников в верхнем и нижнем рядах были применены разные стили угла. В линиях в верхнем правом углу были применены разные концы линий. В линиях в нижнем правом углу были применены наконечники.

Имея пунктирные линии и абрисы, параметр **Пунктирные линии по умолчанию** применяет данные пунктиры вдоль линии и абриса без каких-либо настроек в углах и конечных точках. Тем не менее можно управлять внешним видом пунктирных линий на конце и в угловых областях с помощью двух дополнительных параметров. Параметр **Выровнять пунктирные линии** выравнивает пунктирные линии на конечных и угловых точках так, чтобы на углах не было пустого пространства, а также в начале и на конце линии или абриса. Параметры **Фиксированные пунктирные линии** создает пунктирные линии фиксированной длина на конечных и угловых точках.

Предельный угол стыка

Можно настроить предельный угол стыка, чтобы задать форму углов в объектах, содержащих линии с острыми углами. Если значение угла превышает предельный угол стыка, то он делается более острым; углы со значением ниже предельного угла стыка скашиваются.

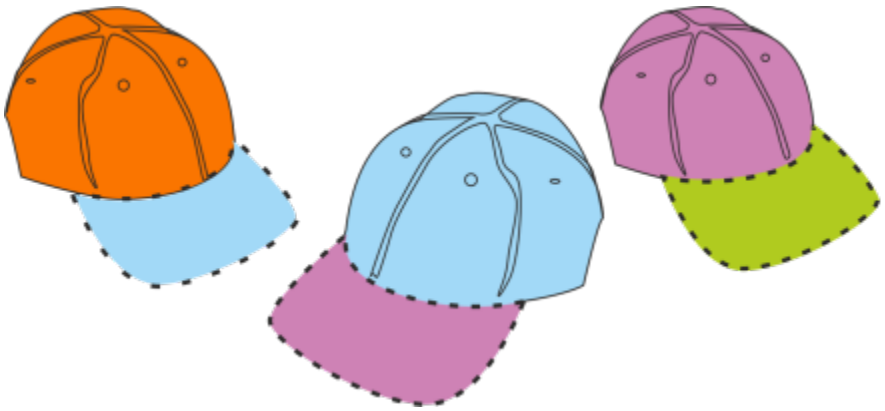
Настройки «За заливкой», «Масштабировать с объектом» и «Наложение абриса»

По умолчанию абрис размещается поверх заливки объекта, однако его можно поместить под заливку так, чтобы она перекрывала абрис. Можно также связать толщину абриса с размером объекта, чтобы она увеличивалась или уменьшалась

при увеличении или уменьшении размера объекта. Кроме того, можно настроить печать абриса поверх нижележащих цветов без удаления их во время печати.

Позиция абриса

Можно указать положение абриса, поместив его за пределами или внутри объекта, а также отцентрировав его, чтобы он равномерно накладывался на пространство за пределами и внутри объекта. Эффекты параметров положения абриса более очевидны при использовании толстых линий.



Можно указать положение абриса. Параметры абриса слева направо: снаружи, по центру, внутри.

Стили линий и каллиграфические абрисы

Можно создать пользовательские стили линий и отредактировать доступные готовые стили линий.

Кроме того, можно создать каллиграфические абрисы. Каллиграфический абрис обладает переменной толщиной, создающей эффект рисунка, выполненного от руки.

Свойства линии и абриса по умолчанию

Для всех новых создаваемых объектов устанавливаются следующие свойства линии и абриса по умолчанию:

- черный цвет
- сплошная линия;
- стили прямых углов и концов линий;
- по центру снаружи;
- наконечники не используются;
- абрис располагается поверх заливки объекта;
- абрис не связан с размером объекта.

Можно в любой момент изменить любое из свойств линий и абрисов, заданных по умолчанию.

Обрезаемые абрисы

Чтобы создать обрезаемые абрисы для таких устройств, как плоттеры, устройства для вырезания из винила и устройства печати/обрезки, необходимо назначить подходящее стандартное имя цвета (обычно CutContour), заданное производителем устройства.

Обратите внимание, что обрезаемые абрисы не печатаются устройствами RIP или печати/обрезки. Чтобы сделать абрисы печатаемыми, можно использовать команду **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Граница**. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание границы вокруг выделенных объектов» на стр. 317.

Изменение цвета линии или абриса

1 Выберите линию или объект с абрисом.

2 Щелкните правой кнопкой мыши цвет в цветовой палитре экрана.

Определение параметров линии и абриса

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В области **Абрис** введите значение в поле **Ширина**.
Если раздел **Абрис** не отображается, щелкните **Абрис**.
Если вы хотите изменить цвет, откройте меню выбора цвета и щелкните желаемый цвет.

4 Выберите стиль линии в поле **Стиль**.

Дополнительные возможности

Изменение единиц измерения для ширины абриса	В поле **Единицы измерения абриса** выберите единицу измерения.
Определение формы углов	Нажмите одну из следующих кнопок. • **Острые углы** — создает острые углы. • **Закругление углов** — создает скругленные углы. • **Скошенные углы** — создает скошенные углы.



Углы слева направо: острые, закругленные и скошенные.

Определение вида конечных точек в открытых путях	Нажмите одну из следующих кнопок. • **Квадратные концы** — создает квадратные конечные фигуры. • **Скругленные концы** — создает скругленные конечные фигуры. • **Расширенные квадратные концы** — создание конечных фигур, удлиняющих линию.



Концы линий слева направо: Квадратные концы, Расширенные квадратные концы и Скругленные концы.

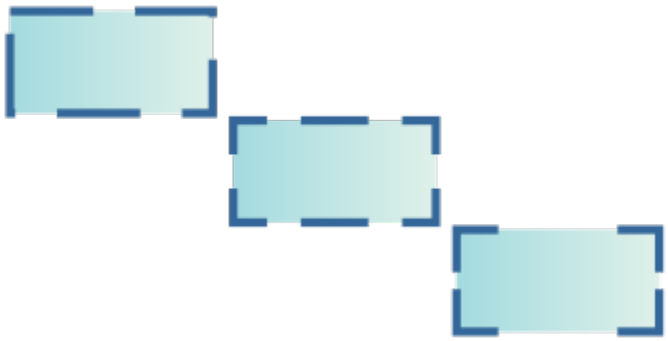
Дополнительные возможности

Управление угловыми и конечными точками пунктирных линий и абрисов

Нажмите одну из следующих кнопок.

- Кнопка **Выровнять пунктирные линии** выравнивает пунктирные линии с конечными и угловыми точками линий и абрисов
- Кнопка **Фиксированные пунктирные линии** создает пунктирные линии фиксированной длины в углах и на концах. Данные пунктирные линии являются частью длины первого пунктира в типе пунктирной линии.

Совет. Кнопка **Пунктирные линии по умолчанию**, которая включена по умолчанию, распространяется равномерно вдоль линии или абриса без внесения каких-либо настроек.



Параметры пунктирных линий сверху вниз: Пунктирные линии по умолчанию, Выровнять пунктирные линии и Фиксированные пунктирные линии.

Установка предельного угла стыка для линий со сходимостью на острых углах

Введите значение в поле **Предельный угол стыка**.



Линии сходятся на том же остром угле. Слева: Значение угла превышает предельный угол стыка с созданием острых углов. Справа: Значение угла ниже предельного угла стыка с созданием острого угла.

Определение позиции снаружи

Нажмите одну из следующих кнопок.

Дополнительные возможности

- **Абрис снаружи** — размещение абриса за пределами объекта
- **Абрис по центру** — размещение абриса по центру вдоль края объекта
- **Абрис внутри** — размещение абриса внутри объекта

Размещение абриса под заливкой объекта

Установите флажок **Печатать под заливкой**.

Если этот флажок не отображается, нажмите кнопку со стрелкой внизу раздела **Абрис**.



Флажок За заливкой отключен (слева) и включен (справа).

Установка связи толщины абриса с размером объекта

Установите флажок **Масштабировать с объектом**.

Если этот флажок не отображается, нажмите кнопку со стрелкой внизу раздела **Абрис**.



Слева направо: Исходный объект; отмасштабированный объект с отключенным параметром Масштабировать с объектом без изменения толщины абриса; отмасштабированный объект с включенным параметром Масштабировать с объектом.

Настройка абриса для печати поверх нижележащих цветов

Установите флажок **Наложение абриса**.

Если этот флажок не отображается, нажмите кнопку со стрелкой внизу раздела **Абрис**.

Кроме того, в диалоговом окне **Перо абриса** можно задать параметры абриса и линии. Для доступа к диалоговому окну **Перо абриса** дважды нажмите значок **Абрис** в строке состояния или нажмите **F12**.

Можно также изменить толщину абриса выбранного объекта, введя значение в поле **Толщина абриса** на панели свойств.

Создание или изменение стиля линии

1. Выделите объект.
2. В разделе **Абрис** окна настройки **Свойства** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**) выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Создание стиля линии	Нажмите кнопку **Настройка** и переместите регулятор в диалоговом окне **Изменение стиля линии**. Можно определять размещение и частоту точек в создаваемом стиле линии, устанавливая флажки слева от регулятора. Нажмите кнопку **Добавить**.
Изменение стиля линии	Выберите стиль линии в списке **Стиль** и нажмите кнопку **Настройка**. Создайте стиль линии в диалоговом окне **Изменение стиля линии** и щелкните пункт **Заменить**.

Создание каллиграфического абриса

1. Выделите объект.
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.
3. В области **Абрис** нажмите одну из следующих кнопок, чтобы задать форму углов.
   - **Острые углы**
   - **Закругление углов**
   - **Скошенные углы**

   Если раздел **Абрис** не отображается, щелкните **Абрис**.
4. Введите значение в поле **Растянуть**, чтобы изменить ширину кончика пера.

   Если поле **Растянуть** не отображается, нажмите кнопку со стрелкой внизу раздела **Абрис**.

   Диапазон значений: от 1 до 100; 100 — значение по умолчанию. При уменьшении значения квадратные кончики становятся треугольными, а круглые кончики — овальными, создавая более выразительный каллиграфический эффект.
5. Введите значение в поле **Наклон пера**, чтобы изменить ориентацию пера по отношению к поверхности рисунка.

   Чтобы восстановить исходные значения для параметров **Растянуть** и **Наклон пера**, нажмите кнопку **По умолчанию**.

Кроме того, каллиграфический абрис можно создать в диалоговом окне **Перо абриса**. Для доступа к диалоговому окну **Перо абриса** дважды щелкните значок **Абрис** в строке состояния.

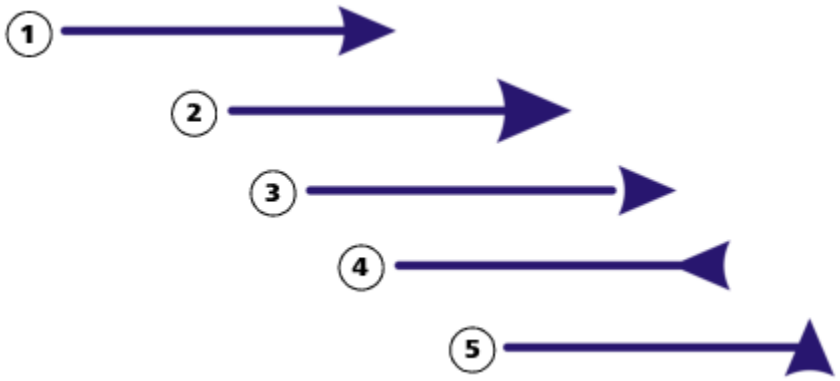
Значения параметров **Ширина** и **Угол** можно также настроить путем перетаскивания в окне предварительного просмотра **Форма кончика**.

Настройка свойств линии и абриса для новых объектов

1. С помощью инструмента **Указатель** щелкните пустое место в окне рисования, чтобы отменить выбор всех объектов.
2. Дважды щелкните значок **абрис** в строке состояния.
3. В диалоговом окне **Изменение стандартных значений документа** установите флажки для объектов и текста, стандартные значения которых необходимо изменить, а затем нажмите кнопку **OK**.
4. Укажите необходимые параметры в диалоговом окне **Перо абриса**.

Добавление наконечников линий и кривых

Наконечники позволяют изменять начальные и конечные точки прямых и кривых. У каждого наконечника можно задать точные атрибуты. Например, можно указать точный размер наконечника, а также его смещение или поворот на заданную величину. Наконечники можно переворачивать по вертикали и по горизонтали. Настроенные атрибуты наконечника можно сохранить как заготовку.



Наконечники: исходная форма (1), изменение размера (2), смещение на 60% по оси X (3), переворот по горизонтали (4) и поворот на 90 градусов (5).

Также можно изменять существующие заготовки наконечников и создавать новые заготовки на основе существующих. Можно создать заготовку наконечника на основе объекта, такого как кривая или замкнутая фигура. Если заготовка наконечника больше не нужна, то ее можно удалить.

Добавление наконечника

1. Выберите линию или кривую.
2. На панели свойств откройте меню выбора **Начальный наконечник** и выберите фигуру, заканчивающую линию.
3. Откройте меню выбора **Конечный наконечник** и выберите фигуру, заканчивающую линию.

Стрелку можно удалить путем выбора заготовки **Без наконечника** в меню выбора **Начальный наконечник** или **Конечный наконечник**.

Можно также добавить наконечники с помощью диалогового окна **Перо абриса** или раздела **Абрис** окна настройки **Свойства**.

Указание атрибутов наконечника прямой или кривой

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите прямую или кривую, на которой есть наконечник.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В разделе **Абрис** нажмите кнопку **Параметры стрелок** рядом с меню выбора **Начальный наконечник** или **Конечный наконечник**, а затем щелкните **Атрибуты**.

Если раздел **Абрис** не отображается, щелкните **Абрис**. Если кнопка **Настройка стрелок** не отображается, нажмите кнопку со стрелкой внизу раздела **Абрис**.

Чтобы начальный и конечный наконечники имели одинаковые размеры, смещение, угол поворота и направление, установите флажок **Общие атрибуты**.

4 В диалоговом окне **Атрибуты наконечника** выполните любую из задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Указать размер наконечника	Введите в области **Размер** значение в поле **Длина** или **Ширина**. Если нужно создать непропорциональный наконечник, снимите флажок **Пропорционально**.
Сместить наконечник	В области **Смещение** введите значения в полях **X** и **Y**.
Зеркально отразить наконечник	В области **Зеркальное отражение** установите флажок **По горизонтали** или **По вертикали**.
Повернуть наконечник	Укажите угол в поле **Поворот**.
Сохранить настроенные атрибуты наконечника как заготовку наконечника	Установите флажок **Сохранить как заготовку наконечника**. Созданная заготовка наконечника будет доступна на панели свойств в списках **Начальный наконечник** и **Конечный наконечник**.

Можно перенести наконечники с одной стороны прямой или кривой на другую путем нажатия кнопки **Параметры стрелок** и выбора пункта меню **Переместить**.

Наконечник можно удалить с прямой или кривой путем нажатия кнопки **Параметры стрелок** и выбора пункта меню **Нет**.

Редактирование заготовки наконечника

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект с наконечником.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В разделе **Абрис** нажмите кнопку **Параметры стрелок** рядом с меню выбора **Начальный наконечник** или **Конечный наконечник**, а затем щелкните **Правка**.

Если раздел **Абрис** не отображается, щелкните **Абрис**. Если палитра **Начальный наконечник** не отображается, нажмите кнопку со стрелкой внизу раздела **Абрис**.

4 В диалоговом окне **Свойства наконечника** укажите необходимые параметры.



Можно создать заготовку наконечника на основе существующей заготовки. Нажмите кнопку **Настройка стрелок** и выберите **Создать.** Затем укажите нужные атрибуты в диалоговом окне **Параметры наконечника** и введите имя заготовки в области **Сохранить наконечник**.

Чтобы удалить заготовку наконечника, выберите заготовку в списке **Начальный наконечник** или **Конечный наконечник**, нажмите кнопку **Настройка стрелок** и щелкните **Удалить.**

Создание заготовки наконечника на основе объекта

1 Выберите объект, который будет использоваться как наконечник.

2 Выберите пункт **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Наконечник**.

3 Введите в диалоговом окне **Создать наконечник** значение в поле **Длина** или **Ширина**.

Если нужно создать непропорциональный наконечник, снимите флажок **Пропорционально** и введите значения как в поле **Длина**, так и в поле **Ширина**.

Копирование, преобразование, удаление и замена абрисов

В CorelDRAW можно копировать свойства абрисов в другие объекты.

Абрисы можно также преобразовывать в объекты и удалять. При преобразовании абриса в объект создается замкнутый объект без заливки, повторяющий форму абриса. Для нового объекта можно применять заливки и специальные эффекты. Можно искать объекты по толщине и цвету их абриса и заменять эти свойства.

Копирование свойств абриса в другой объект

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект с абрисом, который необходимо скопировать.

2 Щелкните правой кнопкой мыши и перетащите исходный объект на объект назначения, к которому необходимо применить абрис.

За указателем от исходного к новому объекту тянется синий абрис.

3 Когда указатель примет форму перекрестья , отпустите кнопку мыши и выберите в контекстном меню пункт **Скопировать абрис**.



Для копирования свойств абриса можно также использовать инструмент **Пипетка атрибутов** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование свойств заливки, абриса или текста из одного объекта в другой» на стр. 326.

Можно также взять образец цвета существующего объекта и применить его для абриса другого объекта. Дополнительные сведения см. в разделе «Взятие образца цвета» на стр. 422.

Преобразование абриса в объект

1 Выделите объект.

2 Выберите пункт **Объект** ▸ **Преобразовать абрис в объект**.

Абрис преобразовывается в замкнутый объект без заливки, заливка исходного объекта для него не применяется. Если для нового объекта требуется применить заливку, она будет применена для той области, которая была абрисом исходного объекта.



Звезда с абрисом (слева); абрис преобразован в объект, не имеющий исходной заливки (в центре); для нового замкнутого объекта применена фонтанная заливка.

Абрис можно преобразовать в объект также с помощью комбинации клавиш **Ctrl** + **Shift** + **Q**.

Удаление абриса объекта

1 Выделите объект.

2 На панели свойств выберите пункт **Нет** в списке **Толщина абриса**.

Абрис объекта можно удалить, выбрав объект и щелкнув правой кнопкой мыши образец **Нет цвета** на цветовой палитре.

Поиск и замена толщины абриса

1 Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.

2 В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Заменить объекты** в списке в верхней части окна настройки.

3 Включите параметр **Свойства абриса**.

4 Установите флажок **Толщина абриса** в области **Найти**.

5 Укажите искомую толщину абриса.

6 Установите флажок **Толщина абриса** в области **Заменить** и укажите новую толщину абриса.

7 Щелкните **Найти** и выберите один из следующих параметров.

- **Найти далее >** или **Найти предыдущий <**, чтобы переключаться между объектами, соответствующими критериям поиска абриса.
- **Найти все** или **Найти все на странице** для выбора всех объектов на активной странице, которые соответствуют критериям поиска абриса.
- **Заменить**, чтобы заменить абрис выбранного объекта.
- **Заменить все**, чтобы заменить все абрисы, соответствующие критериям поиска абриса.

Дополнительные возможности

Поиск и замена настроек масштабирования абриса	Установите флажок **Масштабировать с объектом** в области **Найти** и укажите искомую настройку. Затем установите флажок **Масштабировать с объектом** в области **Заменить** и укажите новую настройку.
Поиск и замена настроек наложения абриса	Установите флажок **Наложение абриса** в области **Найти** и укажите искомую настройку. Затем установите флажок **Наложение абриса** в области **Заменить** и укажите новую настройку.

Поиск и замена цветов абриса

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Заменить объекты** в списке в верхней части окна настройки.
3. Включите параметр **Цвет**.
4. В области **Найти** выберите цвет для поиска в меню выбора цвета.
5. В области **Заменить** выберите новый цвет из меню выбора цвета.
6. В области **Применять к** установите флажок **Абрисы**.
7. Щелкните **Найти** и выберите один из следующих параметров.
   - **Найти далее >** или **Найти предыдущий <**, чтобы переключаться между объектами, соответствующими критериям поиска абриса.
   - **Найти все** или **Найти все на странице** для выбора всех объектов на активной странице, которые соответствуют критериям поиска абриса.
   - **Заменить**, чтобы заменить цвет абриса выбранного объекта.
   - **Заменить все**, чтобы заменить цвет всех абрисов, соответствующих критериям поиска абриса.

Мазки кисти

В CorelDRAW можно наносить самые разные заготовки мазков кисти — от мазков с наконечниками до мазков, заполненных узорами радуги. При рисовании с помощью заготовки мазка кисти можно задать некоторые из его атрибутов. Например, можно изменить ширину мазка кисти и указать его сглаживание.

Можно также создавать специальные мазки кисти с помощью объекта или группы векторных объектов. После создания специального мазка кисти его можно сохранить как заготовку.



Изображение выше было создано с использованием множества различных мазков кисти разной ширины.

Нанесение заготовки мазка кисти

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.

2 На панели свойств нажмите кнопку **Кисть** .

3 Выберите категорию кисти в списке **Категория**.

4 Выберите мазок кисти в списке **Список мазков кисти**.

5 Перетащите до получения мазка требуемой формы.

Дополнительные возможности

Задание толщины мазка кисти	Введите значение в поле **Толщина мазка** на панели свойств.
Сглаживание края мазка кисти	Введите значение в поле **Сглаживание свободной формы** на панели свойств.
Применение преобразования к толщине мазка кисти при масштабировании	Нажмите кнопку **Масштабировать мазок вместе с объектом** на панели свойств.

Мазок кисти, которого нет в списке **Список мазков кисти**, можно нанести, нажав кнопку **Обзор** на панели свойств и определив местоположение файла мазка кисти.

Также можно выбирать мазки кисти в окне настройки **Художественное оформление**. Чтобы открыть окно настройки **Художественное оформление**, выберите пункт **Эффекты** ▸ **Художественное оформление**.

Создание специального мазка кисти

1 Выберите объект или набор сгруппированных объектов.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.

3 На панели свойств нажмите кнопку **Кисть**.

4 Щелкните объект или группу объектов.

5 Нажмите кнопку **Сохранить художественный мазок** на панели свойств.

6 Введите имя файла, в котором будет сохранен мазок кисти.

7 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Специальные мазки кисти можно выбрать на панели свойств в области **Пользовательские** в списке **Категория**. Специальные мазки кисти отображаются в списке **Мазок кисти**.

Чтобы удалить специальный мазок кисти, выберите значение **Специальный** в списке **Категория** на панели свойств, а затем выберите нужный мазок кисти в списке **Список мазков кисти** и нажмите кнопку **Удалить** .

Мазки кисти и рисование стилусом

Используйте мазки, чувствительные к нажиму, наклону и направлению, если ваш стилус или перо поддерживают эти функции. Нажим пера позволяет изменять размер кончика кисти. Наклон пера позволяет изменять спрямление кончика кисти, а направление пера, позволяет изменять его поворот.



Режим исполнения инструмента художественного оформления позволяет изменять вид мазков с помощью нажима, наклона и направления стилуса.

Можно одновременно использовать нажим, наклон и направление или выбрать из них одно или два свойства. Например, с помощью нажима можно изменять размер кончика кисти, при этом отключив наклон, чтобы не влиять на спрямление кончика. Можно задать фиксированное значение для наклона пера, чтобы применить спрямление к кончику. Отключение нажима позволяет задать фиксированный размер кончика. Отключив направление, можно использовать фиксированное значение поворота кончика.

Применение мазка, чувствительного к нажиму, наклону и направлению движения пера

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление** .

2 На панели свойств нажмите кнопку **Исполнение** .

3 Убедитесь, что на панели свойств включены следующие кнопки.

- **Нажим пера** позволяет изменять размер кончика кисти. При использовании мыши нажмите клавишу **со стрелкой вверх** или **со стрелкой вниз** для имитации изменений силы нажима и изменения ширины мазка.
- **Наклон пера** позволяет изменять спрямление кончика кисти.

- **Направление пера** позволяет изменять поворот кончика кисти.

4 Перетащите до получения мазка требуемой формы.

Дополнительные возможности

Изменение ширины мазка	Введите значение в поле **Толщина мазка** на панели свойств.
Изменение ширины мазка при масштабировании объекта	Нажмите кнопку **Масштабировать мазок вместе с объектом** на панели свойств.

Задаваемая ширина является максимальной шириной мазка. Степень нажима определяет размер кончика кисти.

Наклон и направления пера можно использовать для изменения мазков, только если данные функции поддерживаются пером или стилусом.

Использование фиксированных значений ширины, спрямления и поворота кончика кисти

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление**.

2 На панели свойств нажмите кнопку **Исполнение**.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Настройка размера кончика кисти	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств, чтобы отключить эту функцию. Введите значение в поле **Ширина мазка**.
Примените спрямление к кончику кисти, введя фиксированное значение наклона пера	Нажмите кнопку **Наклон пера** на панели свойств, чтобы отключить эту функцию. Введите значение в поле **Угол наклона**. Введите значение в диапазоне от 15 до 90.
Примените поворот к кончику кисти, введя фиксированное значение для направления пера.	Нажмите кнопку **Направление пера** на панели свойств, чтобы отключить эту функцию. Введите значение в поле **Угол направления**.

Распыление объектов вдоль линии

В CorelDRAW можно распылять вдоль линии ряд объектов. Для распыления вдоль линии, кроме графических и текстовых объектов, можно импортировать растровые изображения и символы.

Можно управлять видом распыленной линии путем настройки интервалов между объектами, определяя, насколько близко объекты находится друг к другу. Можно также изменять чередование объектов в линии. Например, при распылении таких объектов, как звезда, треугольник и квадрат, можно изменить чередование так, чтобы сначала шел квадрат, затем треугольник,

а потом — звезда. В CorelDRAW также можно изменять положение объектов в распыленной линии путем их вращения вдоль пути или смещения в одном из четырех разных направлений: меняющееся, влево, случайное или вправо. Например, можно выбрать смещение влево, чтобы выровнять распыляемые объекты слева от пути.

Можно также создать новый узор аэрозоля с собственными объектами.



Объекты, распыленные вдоль кривой линии (слева). Объекты и линия отредактированы после распыления объектов (справа).

Распыление узора

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Художественное оформление** .

2 Нажмите кнопку **Распылитель** на панели свойств.

3 Выберите категорию узоров аэрозоля в списке **Категория** на панели свойств.

4 Выберите узор аэрозоля в списке **Узор аэрозоля** на панели свойств.

5 Перетащите, чтобы нарисовать линию.

Дополнительные возможности

Определение количества распыляемых объектов, приходящихся на каждый интервал	Введите число в верхнем поле **Количество изображений на штрих и интервалы между ними**  на панели свойств.
Настройка интервалов между штрихами	Введите число в нижнем поле **Количество изображений на штрих и интервалы между ними**  на панели свойств.
Установка очередности распыления	Выберите порядок аэрозолей в списке **Порядок аэрозолей** на панели свойств.
Определение размера распыляемых объектов	Введите число в верхнем поле **Размер объектов-аэрозолей** на панели свойств.
Увеличение или уменьшение размера объектов, распыляемых вдоль линии	Введите число в нижнем поле **Размер объектов-аэрозолей** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Применить преобразования к толщине линии аэрозоля при масштабировании	Нажмите кнопку **Масштабировать мазок вместе с объектом** на панели свойств.

При увеличении значения размера объектов, распыляемых вдоль линии, они становятся крупнее при распределении вдоль пути.

Узоры аэрозолей с более сложными объектами требуют больше системных ресурсов. CorelDRAW требует больше времени для создания линий при использовании сложных объектов, вследствие чего также увеличивается размер файла. Если использовать символы для каждой группы в списке, это позволит уменьшить размер файла и снизить требования к системе. Для получения дополнительных сведений о создании символов см. раздел «Символы» на стр. 393.

Также можно выбирать узоры аэрозоля в окне настройки **Художественное оформление**. Чтобы открыть окно настройки **Художественное оформление**, выберите пункт **Эффекты** ▸ **Художественное оформление**.

Поворот линий, создаваемых с помощью аэрозоля

1. Выберите узор аэрозоля, который нужно настроить.
2. Нажмите кнопку **Поворот** на панели свойств.
3. Введите значение от 0 до 360 в поле **Угол** на панели свойств.

   Чтобы установить для каждого объекта в аэрозоле поворот с приращением, установите флажок **Использовать приращение** и введите значение в поле **Приращение**.
4. Выберите один из следующих параметров.
   - **Относительно пути**: поворот объектов относительно линии.
   - **Относительно страницы**: поворот объектов относительно страницы.
5. Нажмите клавишу **Enter**.

Смещение линий, создаваемых с помощью аэрозоля

1. Выберите узор аэрозоля.
2. Нажмите кнопку **Смещение** на панели свойств.
3. Установите флажок **Использовать смещение**, чтобы сместить объекты в сторону от пути линии, созданной с помощью аэрозоля.

   Если необходимо настроить расстояние смещения, введите значение в поле **Смещение**.
4. Выберите направление смещения в списке **Направление смещения**.

   Если требуется чередование между смещением влево и вправо от линии, выберите **Чередующееся**.

Создание нового узора аэрозоля

1. Выберите пункт **Эффекты** ▸ **Художественное оформление**.
2. Выберите объект, набор сгруппированных объектов или символ.
3. Нажмите кнопку **Сохранить** в окне настройки **Художественное оформление**.
4. Включите **Распылитель объектов**.
5. Нажмите кнопку **ОК**.

6 В поле **Имя файла** введите имя файла.

7 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Узоры аэрозолей сохраняются как файлы CorelDRAW (CDR). Чтобы открыть сохраненный узор аэрозоля, выберите пункт **Специальный** в списке **Категория** на панели свойств **Художественное оформление**, а затем выберите узор аэрозоля в списке **Список узоров аэрозолей**.

Чтобы удалить специальный узор аэрозоля, выберите его в списке **Список узоров аэрозолей** на панели свойств и нажмите кнопку **Удалить** .

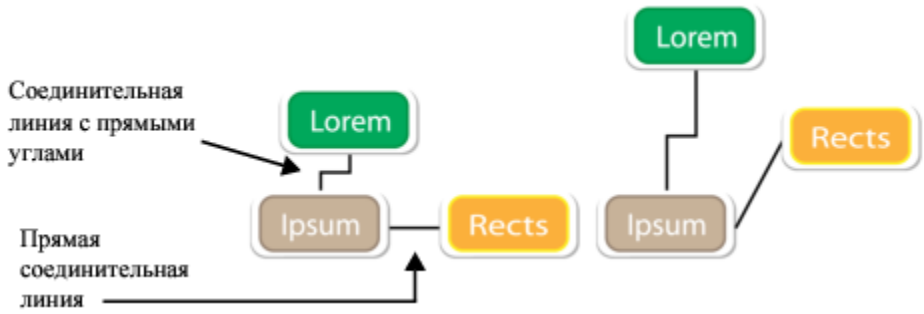
Соединительные и выносные линии

Между объектами можно рисовать соединительные линии. Эти линии связывают объекты даже при перемещении одного или обоих объектов. Соединительные линии, также называемые «линиями связи», используются на технических рисунках: диаграммах, блок-схемах и схемах. Для получения сведений о рисовании фигур схем см. раздел «Стандартные фигуры» на стр. 212.

Есть три типа соединительных линий: прямая соединительная линия, соединительная линия с прямыми углами и соединительная линия со скругленными прямыми углами. Соединительные линии изменяются путем перемещения, добавления или удаления сегментов.

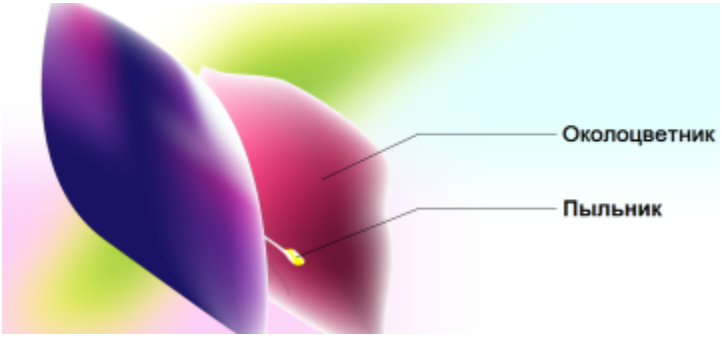
С помощью элементов управления на панели свойств можно изменить толщину и стиль соединительной линии, а также добавить к ней наконечники. Дополнительные сведения см. в разделе «Форматирование линий и абрисов» на стр. 176. Можно также изменить цвет соединительной линии.

Можно задать настройки по умолчанию для соединительных линий, например точки привязки и расстояние до соединяемых объектов.



При перемещении объектов соединительные линии остаются прикрепленными к ним.

Можно рисовать выноски, которые служат для различных обозначений и привлечения внимания к объектам.



Примеры выносок

Для использования точных соединительных и выносных линий необходимо привязать их к определенным узлам объектов. Для получения дополнительных сведений о привязке и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

Рисование соединительных линий между двумя или несколькими объектами

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Соединительная линия**, затем выберите на панели свойств один из следующих вариантов.
- **Прямая соединительная линия** — создание прямой соединительной линии под любым углом
- **Соединительная линия под прямым углом** — создание соединительной линии с вертикальными и горизонтальными сегментами под прямым углом.
- **Соединительная линия под закругленным прямым углом** — создание соединительной линии с вертикальными и горизонтальными элементами под закругленным прямым углом.

2 Выполните перетаскивание между узлом одного объекта и узлом другого объекта.

Дополнительные возможности

Перемещение горизонтального сегмента соединительной линии с углами	Выберите соединительную линию с помощью инструмента **Фигура** и перетащите средний узел на сегменте, который нужно переместить.
Перемещение конечной точки соединительной линии с углами	С помощью инструмента **Фигура** перетащите конечный узел по краю объекта.
Добавление сегмента на соединительную линию с углами	С помощью инструмента **Фигура** перетащите угловой узел.
Удаление сегмента соединительной линии с углами	С помощью инструмента **Фигура** перетащите угловой узел на соседний с ним угловой узел.

Изменение размеров направления соединительной линии

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Изменение привязки**.

2 Щелкните точку привязки, начиная с которой нужно изменить направление соединительной линии.

3 На панели свойств нажмите кнопку **Настроить направление привязки**.

4 В поле **Настроить направление привязки** введите одно из следующих значений.

- **0** — соединительная линия будет направлена вправо.
- **90** — соединительная линия будет направлена вверх.
- **180** — соединительная линия будет направлена влево.
- **270** — соединительная линия будет направлена вниз.

Можно изменять направление только соединительных линий с прямыми углами.

Добавление точки привязки к объекту

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Изменение привязки** .

2 Дважды щелкните в любом месте объекта, чтобы добавить точку привязки.

По умолчанию добавляемые точки привязки недоступны в качестве точек для соединительных линий при перемещении объекта по рисунку. Чтобы сделать точку привязки доступной для соединительной линии, выберите ее инструментом **Изменение привязки** и нажмите кнопку **Автоматическая привязка** на панели свойств.

По умолчанию положение точки привязки рассчитывается относительно страницы. Однако можно расположить точку привязки относительно объекта, с которым она связана, что удобно тогда, когда нужно закрепить положение точки привязки относительно нескольких объектов. Чтобы расположить точку привязки относительно объекта, выберите точку привязки инструментом **Изменение привязки** . На панели свойств нажмите кнопку **Относительно объекта** и введите координаты в поле **Положение точки привязки**.

Перемещение или удаление точки привязки

Цель	Действие
Переместить точку привязки по периметру объекта	С помощью инструмента **Изменение привязки** перетащите точку привязки по периметру.
Переместить точку привязки в центр объекта	Перетащите точку привязки внутрь объекта.
Удалить точку привязки	Нажмите кнопку **Удалить привязку** на панели свойств.

Изменение обтекания объектов соединительной линией

1 Выберите с помощью инструмента **Указатель** объект, к которому привязана соединительная линия.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В окне настройки **Свойства** щелкните **Сводка**, чтобы отобразить дополнительные параметры.

4 Установите флажок **Перенос соединительной линии**.

Чтобы настроить обтекание вокруг объекта, соединительная линия должна быть привязана к этому объекту хотя бы одним концом.

Добавление текстовой метки на соединительную линию

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Соединительная линия** , затем выберите на панели свойств один из следующих вариантов.

- **Прямая соединительная линия**
- Инструмент **Соединительная линия под прямым углом**
- Инструмент **Соединительная линия под закругленным прямым углом**

2 Дважды щелкните соединительную линию.
Появится текстовый курсор.

3 Введите текст.

При перемещении соединительной линии текст останется привязанным к ней.

Выбор настроек по умолчанию для соединительных линий

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Соединительная линия**.

3 Чтобы соединительные линии привязывались и присоединялись только к точкам привязки, снимите флажок **Использовать геометрические точки привязки в качестве точек привязки**. Если установлен этот флажок, соединительные линии можно привязывать и присоединять к граничным узлам, центральным узлам и другим геометрическим точкам объекта.

4 Чтобы увеличить или уменьшить расстояние между соединительными линиями и объектами, введите в поле **Расстояние от объекта** более высокое и низкое значение. Этот параметр не распространяется на прямые соединительные линии.

Рисование выносок

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Выноска через 2 точки** .
Инструмент **Выноска через 2 точки** располагается в раскрывающемся меню **Инструменты размера**.

2 Щелкните в том месте, где необходимо начать первый сегмент выносной линии, и перетащите в то место, где требуется его завершить.

3 Щелкните в том месте, где нужно закончить второй сегмент.
В конце выноски отображается текстовый курсор , обозначающий место ввода текста метки для объекта.

4 Введите текст выноски.

Дополнительные возможности

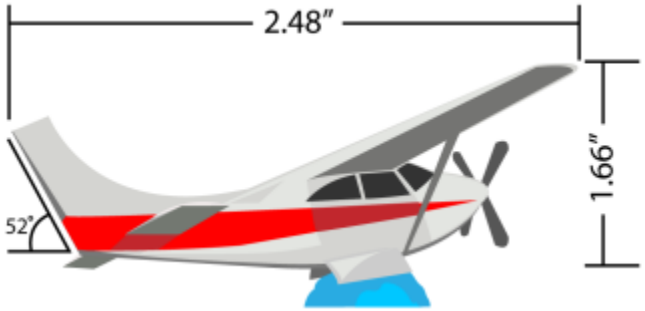
Изменение формы выноски	Выберите форму в меню выбора **Форма выноски** на панели свойств.
Изменение расстояния между текстом и формой.	Введите значение в поле **Зазор**.

Чтобы изменить выносную линию и текст выноски независимо, как линию и текстовый объект, сначала отделите выносную линию от текста выноски. Для этого выберите пункт **Объект** ▸ **Разъединить выноску**.

Размерные линии

Можно рисовать размерные линии, обозначающие расстояние между двумя точками на рисунке или размеры объектов. Можно добавить несколько типов размерных линий.

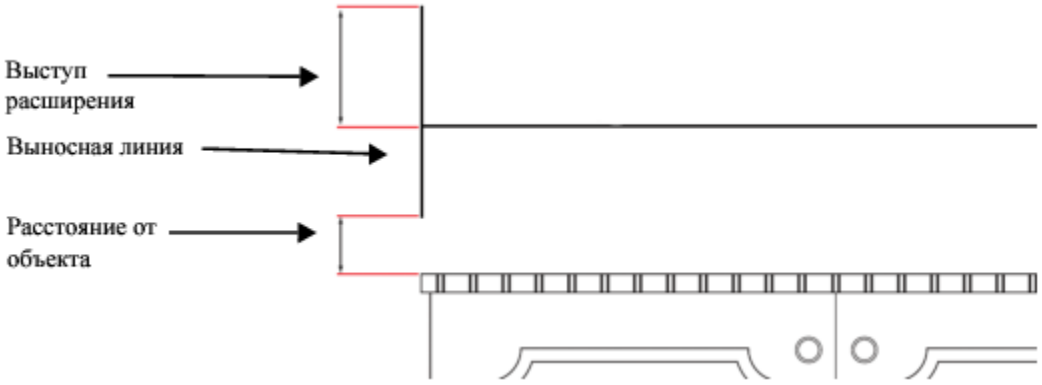
- *Параллельные размерные линии* измеряют фактическое расстояние между двумя узлами.
- *Вертикальные или горизонтальные размерные линии* измеряют вертикальное (ось Y) или горизонтальное (ось X) расстояние между любыми двумя узлами.
- *Угловые размерные линии* измеряют углы.
- *Размерные линии последовательных сегментов* измеряют линейное расстояние между конечными узлами сегмента или линейное расстояние между двумя наиболее удаленными узлами в нескольких сегментах. С помощью размерных линий сегментов можно также измерить выбранные последовательные сегменты.



Размерные линии слева направо: по углу, горизонтали и вертикали

Можно настраивать способ отображения размерных линий и текста. Например, можно выбрать единицу измерения, задать положение и шрифт единиц измерения, а также добавить префикс или суффикс к размерному тексту. Можно также устанавливать значения по умолчанию для всех создаваемых размерных линий.

Можно настроить выносные линии, связанные с размерными линиями. Можно указать расстояние между выносными линиями и измеряемым объектом, а также длину выступа выносной линии. Выступ выносной линии — это часть выносной линии, которая выступает за стрелки размера.



Размерные линии можно настроить путем указания значений для выступа выносной линии, выносной линии и расстояния от объекта.

По умолчанию текст на размерной линии является динамическим: при изменении того размера объекта, к которому относится линия, текст на ней также изменяется и показывает новый размер. Однако текст на размерной линии можно сделать статическим, если это нужно.

Для использования точных размерных линий необходимо привязать их к определенным узлам объектов. Для получения дополнительных сведений о привязке и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

Рисование вертикальных, горизонтальных или параллельных размерных линий

1 Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы нарисовать параллельную размерную линию, выберите инструмент **Параллельный размер** в наборе инструментов.
   - Чтобы нарисовать вертикальную или горизонтальную размерную линию, щелкните **Размер по горизонтали или по вертикали** .
2 Щелкните в том месте рисунка, где должна быть начальная точка, и перетащите курсор в то место, где должна быть конечная точка размерной линии.
3 Перемещайте указатель для перемещения размерной линии. Щелкните мышкой, чтобы поместить текст размерной линии.

   По умолчанию текст располагается по центру размерной линии.

Рисование угловых размерных линий

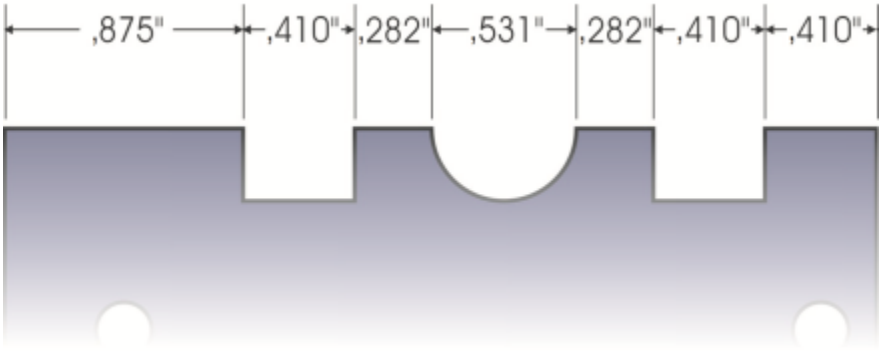
1 В наборе инструментов выберите инструмент **Угловой размер** .
2 Щелкните в том месте, где должны пересекаться две линии измерения угла, и перетащите туда, где должна заканчиваться первая линия.
3 Щелкните в том месте, где должна заканчиваться вторая линия.
4 Щелкните там, где нужно разместить метку угла.

Рисование сегмента размерной линии

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Размер сегментов** .
2 Щелкните сегмент, который нужно измерить.
3 Переместите указатель туда, где нужно поместить размерную линию, и щелкните там, где должен находиться размерный текст.

Дополнительные возможности

Измерение расстояния между двумя наиболее удаленными узлами нескольких сегментов	С помощью инструмента **Размер сегмента** обведите рамкой нужные сегменты, перетащите ее, чтобы разместить размерную линию, и щелкните там, где нужно поместить размерный текст.
Автоматическое измерение последовательных сегментов	Нажмите кнопку **Автоматическая последовательная простановка размеров** на панели свойств и обведите рамкой сегменты, которые нужно измерить. Перетащите указатель для перемещения размерной линии и щелкните там, где нужно поместить текст размерной линии.



Размерные линии последовательных сегментов можно создать автоматически.

Настройка показа единиц измерения

1 Выберите размерную линию.

2 На панели свойств выберите параметры в следующих списках.

- **Стиль размеров —** выбор дробных, десятичных или стандартных единиц размера.
- **Точность размеров —** выбор степени точности измерений.
- **Единицы размеров —** выбор единицы измерения.

Дополнительные возможности

Скрытие единицы измерения	Нажмите кнопку **Показать единицы измерения** .
Указание положения единиц измерения	Нажмите кнопку **Положение текста** на панели свойств и выберите положение текста.
Изменение размера точки и шрифта единиц измерения	Выберите текст единиц измерения с помощью инструмента **Указатель** . На панели свойств выберите стиль шрифта в списке **Шрифт** и введите значение в поле **Размер шрифта**.
Ввод префикса или суффикса для текста размера	Введите префикс или суффикс в поле **Префикс** или **Суффикс** на панели свойств.
Показ или скрытие начального ноля в значении размера	Нажмите кнопку **Начальный ноль** на панели свойств. (по умолчанию начальный ноль показывается).
Преобразование текста размера в статический	Нажмите кнопку **Динамическая простановка размеров** . Большинство элементов управления размерной линией на панели свойств станут недоступными. Если изменить размер объекта, к которому привязана эта размерная линия, то текст на ней не изменится.

Установка свойств по умолчанию для создаваемых размерных линий

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне выберите один из следующих вариантов.

- **Угловой размер** — установка свойств по умолчанию для угловых размерных линий.
- **Размер** — установка свойств по умолчанию для всех остальных размерных линий.

3 Укажите стиль, точность и единицы размера, а также префикс и суффикс.

Параметр стиля размера недоступен для угловых размерных линий.

Настройка выносных линий

1 Выберите размерную линию.

2 На панели свойств нажмите кнопку **Параметры выносных линий**  .

3 Чтобы указать расстояние между выносными линиями и объектом, установите флажок **Расстояние от объекта** и введите значение в поле **Расстояние**.

4 Чтобы указать длину выступа выносных линий, установите флажок **Выступ расширения** и введите значение в поле **Расстояние**.

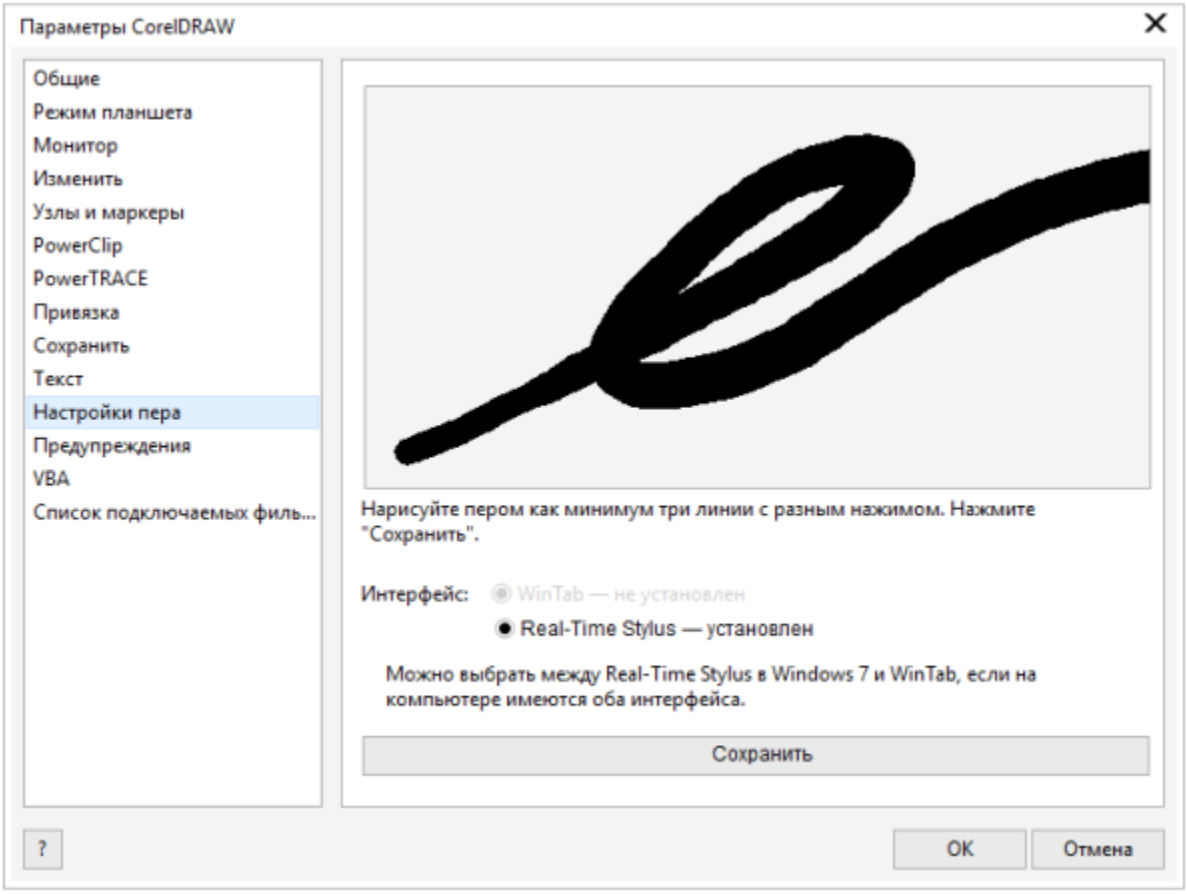
Чувствительные к нажиму перья и устройства

В CorelDRAW чувствительность к силе нажима перьев, стилусов и других устройств, чувствительных к нажиму, поддерживается следующими инструментами: **Художественное оформление** (**Исполнение**), **Ластик**, **Мастихин**, **Воронка**, **Притягивание и отталкивание**, **Грубая кисть** и **Размазывание**.

Кроме того, можно изменять мазки, используя наклон и направление пера с инструментом **Художественное оформление** (**Исполнение**) и инструментами **Ластик**, **Грубая кисть**, **Размазывание**. Обратите внимание, что наклон и направление пера возможно использовать только при поддержке данных функций пером или стилусом.

Параметры пера и нажима

При использовании в CorelDRAW пера и графического планшета, чувствительных к нажиму, от приложенного усилия зависит толщина мазков. Разные люди нажимают на планшет с разной силой, когда рисуют, поэтому нужно настроить параметры пера под себя. Правильная настройка пера особенно важна, если вы привыкли рисовать слабым усилием. Если слабые мазки не фиксируются устройством, в настройках пера можно увеличить чувствительность для определенных инструментов. Если толщина мазков резко и постоянно меняется, нужно настроить параметры пера на странице **Настройки пера** в диалоговом окне **Параметры**. Настройки пера можно сохранить для последующего использования в качестве заготовки.



Можно настроить перо в соответствии с силой мазка.

Наклон и направление

Наклон пера позволяет изменять спрямление кончика кисти. Если изменение спрямления нежелательно, можно отключить наклон пера и указать фиксированное значение для угла наклона, которое определит степень спрямления. Направление пера позволяет использовать направление наклона стилуса, чтобы изменить поворот кончика. Можно отключить направление пера и задать фиксированное значение для угла направления, которое будет определять поворот кончика.

Настройка параметров пера

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Настройки пера**.
3. С помощью стилуса или цифрового пера сделайте не менее трех мазков, переходя от минимального нажима к максимальному.

   Чтобы сохранить параметры в качестве заготовки, выберите **Сохранить**.

Выбор интерфейса графического планшета

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Настройки пера**.
3. Выберите один из следующих вариантов.
   - **WinTab** — рекомендуется для графических планшетов и других устройств с поддержкой технологии Wacom.
   - **Real-Time Stylus** — рекомендуется для графических планшетов и других устройств, использующих RTS-интерфейс

Фигуры

CorelDRAW позволяет рисовать основные фигуры, которые можно изменять с помощью специальных эффектов и инструментов редактирования.

В этом разделе содержатся следующие сведения

- «Прямоугольники и квадраты» (стр. 203)
- «Эллипсы, окружности, дуги и секторы» (стр. 206)
- «Многоугольники и звезды» (стр. 208)
- «Спирали» (стр. 210)
- «Сетки» (стр. 211)
- «Стандартные фигуры» (стр. 212)
- «Функция распознавания фигур» (стр. 213)

Можно также нарисовать фигуры с определенной степенью точности, используя координаты объекта. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование координат объекта для рисования и изменения объектов» на стр. 318.

Прямоугольники и квадраты

CorelDRAW позволяет рисовать прямоугольники и квадраты. Можно нарисовать прямоугольник и квадрат, перетащив курсор по диагонали, предварительно выбрав инструмент **Прямоугольник**, или задав ширину и высоту фигуры с помощью инструмента **Прямоугольник через 3 точки**. Инструмент **Прямоугольник через 3 точки** позволяет быстро рисовать прямоугольники под углом.



Можно создать прямоугольник через три точки, сначала нарисовав его базовую линию, а затем обозначив высоту. Получившийся прямоугольник будет наклонным.

Также можно нарисовать прямоугольник или квадрат с закругленными углами или углами с выемкой либо фаской. Каждый угол можно изменять отдельно или вместе с остальными углами. Помимо этого, можно задать масштабирование углов вместе с объектом. Также можно указать размеры углов прямоугольников и квадратов по умолчанию.

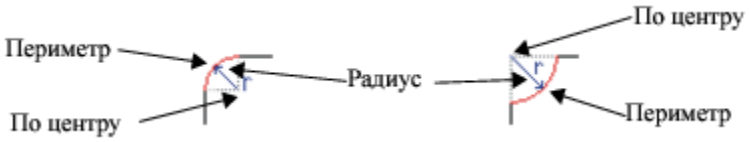
Общие сведения о закругленных углах и углах с выемкой и фасками

При скруглении угол имеет закругление, угол с выемкой представляет собой кромку со скругленной выемкой, а фаска — это прямая кромка вместо угла, также называемая скосом.



Слева направо можно увидеть стандартные углы без изменений, закругленные углы, углы с выемкой и фасками.

При рисовании закругленных углов и углов с выемками или фасками нужно указать размер угла. Размер закругленного или угла с выемкой — это его радиус. Радиус измеряется от центра кривой до ее периметра. Больший размер угла означает большее скругление или более глубокую выемку.



Слева направо: радиус закругленного угла и радиус угла с выемкой.

Размер угла с фаской — это расстояние от места начала фаски до исходного угла. Больший размер угла означает большую длину фаски.



Дополнительные сведения об изменении углов объектов кривых, таких как линии, текст и растровые изображения, см. в разделе «Скругления, выемки и фаски на углах» на стр. 265..

Рисование прямоугольника или квадрата путем перетаскивания курсора по диагонали

Цель	Действие
Рисование прямоугольника	В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник** ▭. В окне рисования перетащите курсор до получения прямоугольника требуемого размера.
Рисование квадрата	В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник** ▭. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, в

Цель	Действие
	окне рисования перетащите курсор до получения квадрата требуемого размера.

Можно нарисовать прямоугольник от центра к краю, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Shift**. Можно нарисовать квадрат от центра к краю, если при перетаскивании курсора удерживать нажатыми клавиши **Shift** + **Ctrl**.

Можно нарисовать прямоугольник размером со страницу рисования, если дважды щелкнуть инструмент **Прямоугольник**.

Рисование прямоугольника путем указания его ширины и высоты

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прямоугольник через 3 точки** .

2 В окне рисования укажите место начала прямоугольника, перетащите курсор, чтобы обозначить ширину, а затем отпустите кнопку мыши.

3 Перенесите курсор на нужную высоту, затем щелкните.

Чтобы настроить размер прямоугольника, введите значения на панели свойств в полях **Размер объекта**.

Чтобы угол наклона базовой линии менялся с заранее заданным приращением (дискретность угла), во время перетаскивания курсора удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**. Для получения сведений об изменении дискретности угла см. раздел «Изменение дискретности угла» на стр. 369.

Рисование прямоугольников и квадратов с закругленными углами и углами с выемкой и фаской.

1 Щелкните прямоугольник или квадрат.

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Закругленный угол** : создание изогнутого угла.
- **Угол с выемкой** : замена угла краем с изогнутой выемкой.
- **Угол с фаской** : замена угла плоским краем.

3 Введите значения на панели свойств в областях **Радиус угла**.

4 Нажмите кнопку **Применить**.

Дополнительные возможности

Применить изменения ко всем углам	Нажмите кнопку **Редактировать углы совместно** на панели свойств.
Отменить масштабирование углов вместе с объектом	Нажмите кнопку **Относительный масштаб угла** на панели свойств.

Чтобы изменить углы выделенного прямоугольника или квадрата, выберите инструмент **Фигура** , нажмите кнопку параметров углов на панели свойств и перетащите узел угла к центру фигуры. Если нужно изменить только один угол, нажмите клавишу **Ctrl** и, удерживая ее нажатой, перетащите узел угла к центру фигуры.

Указание формы и размеров углов прямоугольников и квадратов по умолчанию

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Прямоугольник**.
3. Чтобы указать форму углов по умолчанию (закругленные, с выемкой или с фаской), щелкните одну из кнопок в верхней части области справа.
4. В области **Углы** введите значения в поля.

Дополнительные возможности

Применить изменения ко всем углам	Нажмите кнопку **Редактировать углы совместно** .
Масштабирование углов вместе с объектом	Установите флажок **Масштабировать углы**.

Эллипсы, окружности, дуги и секторы

Можно нарисовать эллипс или окружность путем перетаскивания курсора по диагонали, предварительно выбрав инструмент **Эллипс**, или выбрав инструмент **Эллипс через 3 точки** и указав ширину и высоту фигуры. Инструмент **Эллипс через 3 точки** позволяет быстро рисовать эллипс под углом. При этом эллипс поворачивать не требуется.

С помощью инструмента **Эллипс** можно нарисовать новую дугу или сектор или нарисовать эллипс или окружность, а затем изменить их форму на дугу или сектор. Кроме того, можно изменить свойства по умолчанию для новых объектов, нарисованных с помощью инструмента **Эллипс**. Например, можно задать такие свойства по умолчанию, чтобы все нарисованные новые фигуры были дугами или секторами.



С помощью инструмента Эллипс через 3 точки можно нарисовать эллипс, нарисовав его центральную линию, а затем указав высоту. Этот метод позволяет рисовать эллипсы под углом.

Рисование эллипса или окружности путем перетаскивания по диагонали

Цель	Действие
Рисование эллипса	В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс** . В окне рисования перетащите курсор до получения эллипса требуемой формы.
Рисование окружности	В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс** . Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, в окне рисования перетащите курсор до получения окружности требуемого размера.



Можно нарисовать эллипс или окружность от центра к краю, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Shift**.

Рисование эллипса путем указания ширины и высоты

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс через 3 точки** .
2. В окне рисования перетащите курсор, чтобы обозначить центральную линию эллипса под нужным углом. Центральная линия проходит через центр эллипса и определяет его ширину.
3. Перетащите курсор, чтобы определить высоту эллипса, и нажмите кнопку мыши.

Рисование дуги или сектора

Цель	Действие
Рисование дуги	В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс** . На панели свойств нажмите кнопку **Дуга** . В окне рисования перетащите курсор до получения дуги требуемой формы.
Рисование сектора	В наборе инструментов выберите инструмент **Эллипс** . На панели свойств нажмите кнопку **Сектор** . В окне рисования перетащите курсор до получения сектора требуемой формы.

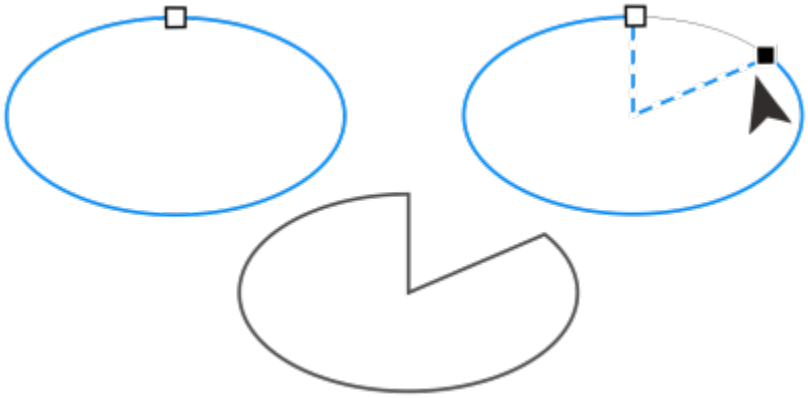


Чтобы нарисовать дугу, у эллипса или окружности должен быть абрис.



Можно изменить направление выбранной дуги или сектора, нажав кнопку **Изменить направление**  на панели свойств.

Можно ограничить перемещение узла, задав для приращения значение 15 градусов, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Ctrl**.



Чтобы создать сектор с помощью инструмента Фигура , перетащите узел эллипса (слева) внутрь эллипса (в центре). Чтобы создать дугу, перетащите узел (правый) наружу от эллипса.

Изменение свойств по умолчанию для новых объектов, нарисованных с помощью инструмента «Эллипс»

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Эллипс**.
3. Чтобы изменить форму новых объектов на дугу или сектор, выберите один из следующих параметров.
   - **Сектор**
   - **Дуга**
4. Введите значения в полях **Начальный угол** и **Конечный угол**.
5. Чтобы задать направление всех новых дуг или секторов, выберите один из следующих параметров.
   - **По часовой стрелке**
   - **Против часовой стрелки**

Многоугольники и звезды

CorelDRAW позволяет рисовать многоугольники и звезды, которые могут быть двух типов: правильные и сложные. Правильные звезды — это обычные звезды, для которых может использоваться заливка. Сложные звезды имеют пересекающиеся стороны, при использовании для них заливки могут получиться оригинальные результаты.



Слева направо: многоугольник, правильная звезда и сложная звезда — каждая фигура с фонтанной заливкой

Можно изменять многоугольники и звезды. Например, можно изменить число сторон многоугольника или число вершин звезды. Кроме того, можно заострить вершины звезды. Как и в отношении любого объекта кривой, для изменения формы многоугольников и сложных звезд можно использовать инструмент **Фигура**. Для получения дополнительных сведений о работе

с объектами кривых см. раздел «Объекты кривых» на стр. 216. Существует возможность изменения формы правильных звезд, однако с некоторыми ограничениями.

Рисование многоугольника

- В наборе инструментов выберите инструмент **Многоугольник** и перетащите курсор в окне рисования для определения нужного размера фигуры.

Можно начать рисование многоугольника от центра, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Shift**.

Можно нарисовать симметричный многоугольник, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Ctrl**.

Рисование звезды

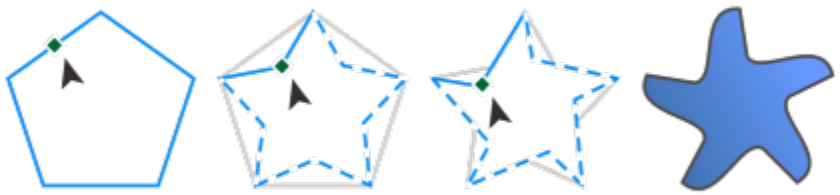
Цель	Действие
Рисование правильной звезды	В наборе инструментов выберите инструмент **Звезда** и перетащите курсор в окне рисования для определения нужного размера звезды.
Рисование сложной звезды	В наборе инструментов выберите инструмент **Звезда**. На панели свойств выберите инструмент **Сложная звезда** и перетащите курсор в окне рисования для определения нужного размера звезды.

Можно начать рисование звезды от центра, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Shift**.

Можно нарисовать симметричную звезду, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Ctrl**.

Изменение многоугольника

Цель	Действие
Изменение числа сторон многоугольника	Выберите многоугольник, введите значение в поле **Точки или стороны** на панели свойств и нажмите клавишу **Enter**.
Преобразование многоугольника в звезду	Выберите многоугольник, инструмент **Фигура** и перетащите узел многоугольника, пока не получится звезда нужной формы.



Слева направо: инструмент Фигура использовался для преобразования многоугольника в звезду, форму которой можно определить как объект кривой. Затем сегменты линии звезды были преобразованы в кривые и настроены так, чтобы получилась фигура морской звезды.

Изменение звезды

Цель	Действие
Изменение числа вершин звезды	Выберите звезду, введите значение в поле **Точки или стороны** на панели свойств и нажмите клавишу **Enter**.
Заострение вершин звезды	Выберите звезду и введите значение в поле **Острота** на панели свойств.
Изменение формы звезды	Выберите звезду, инструмент **Фигура** и перетащите узел звезды.

При использовании инструмента **Фигура** для изменения формы правильной звезды перемещение узла ограничено. Кроме того, на правильных звездах нельзя добавлять или удалять узлы, а также нельзя преобразовывать сегменты линии в кривые.

Спирали

Можно рисовать спирали двух типов: симметричные и логарифмические. Симметричные спирали растянуты равномерно, с одинаковым расстоянием между витками. В логарифмических спиралях расстояние между витками постепенно увеличивается. Можно задать коэффициент расширения логарифмической спирали.

Можно изменить настройки по умолчанию инструмента «Спираль», чтобы все новые нарисованные спирали обладали требуемыми свойствами.



Симметричная спираль (слева) и логарифмическая спираль (справа)

Рисование спирали

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Спираль** .

2 Введите значение на панели свойств в поле **Витки спирали**.

3 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Симметричная спираль**
- **Логарифмическая спираль**

Если требуется изменить значение расширения спирали от центра к краю, переместите регулятор **Коэффициент расширения спирали**.

4 В окне рисования перетащите курсор по диагонали до получения спирали нужного размера.

Можно нарисовать спираль от центра к краю, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Shift**.

Кроме того, можно нарисовать спираль, имеющую одинаковый размер как по вертикали, так и по горизонтали, если при перетаскивании курсора удерживать нажатой клавишу **Ctrl**.

Выбор настроек по умолчанию для инструмента «Спираль»

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Спираль**.

3 Измените необходимые параметры.

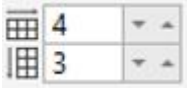
Сетки

Можно нарисовать сетку и задать для нее число строк и столбцов. Сетка — это сгруппированный набор прямоугольников, которые можно разъединять.

Можно изменить настройки по умолчанию инструмента «Разлинованная бумага», чтобы в новых сетках было заданное количество строк и столбцов.

Рисование сетки

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Разлинованная бумага** .

2 Введите значения в верхней и нижней части поля **Столбцы и строки** 

на панели свойств.

Значение, введенное в верхней части поля, означает число столбцов; значение, введенное в нижней части поля, означает число строк.

3 С помощью курсора укажите место, где требуется расположить сетку.

4 Для создания сетки перетащите курсор по диагонали.

Если требуется нарисовать сетку от центра к краю, при перетаскивании курсора удерживайте нажатой клавишу **Shift**. Если требуется нарисовать сетку с квадратными ячейками, при перетаскивании курсора удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Отмена группировки сетки

1 Выберите сетку с помощью инструмента **Указатель** .

2 Выберите **Объект** ▸ **Группа** ▸ **Отменить группировку**.

Можно также разъединить сетку, нажав на панели свойств кнопку **Отменить группировку**.

Выбор настроек по умолчанию для инструмента «Разлинованная бумага»

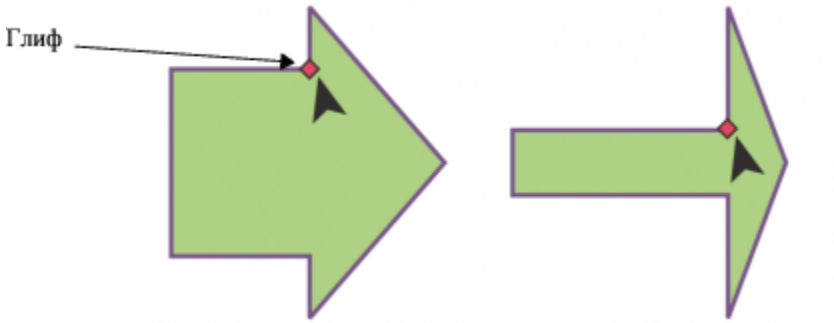
1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Разлинованная бумага**.

3 Введите значения в полях **Число столбцов** и **Число строк**.

Стандартные фигуры

Используя коллекцию стандартных фигур, можно нарисовать стандартные фигуры. Определенные фигуры, в частности основные фигуры, фигуры стрелки, фигуры баннера и фигуры выносок, содержат маркеры в форме ромба, которые называются глифы. Можно изменить вид фигуры путем перетаскивания за глиф.



С помощью инструмента Фигура можно изменить фигуру, перетащив глиф.

Можно добавить текст внутри или снаружи фигуры. Например, внутри символа схемы или выноски может потребоваться поместить определенную метку.

Рисование стандартной фигуры

1 На панели инструментов выберите инструмент **Стандартные фигуры** .

2 На панели свойств откройте меню выбора **Стандартные фигуры** и нажмите на фигуру.

3 В окне рисования перетащите курсор до получения фигуры требуемого размера.

Как и другие фигуры, фигуры, нарисованные с помощью меню выбора «Стандартные фигуры», можно изменять.

Изменение стандартной фигуры

1 Выберите фигуру, в которой имеется глиф.

2 Перетащите глиф до получения требуемой фигуры.

Прямоугольные фигуры, фигуры в форме сердца, фигуры молнии, фигуры взрыва и фигуры схемы не содержат глифы.

Добавление текста в стандартную фигуру

1 Выберите инструмент **Текст** .

2 Расположите курсор внутри абриса фигуры, чтобы курсор изменился на курсор текста .

3 Введите текст внутри фигуры, выберите шрифт и отформатируйте текст.

Функция распознавания фигур

Можно использовать инструмент **Интеллектуальное рисование**, чтобы нарисовать мазки свободной формы, которые можно распознать и преобразовать в основные формы. Прямоугольники и эллипсы преобразуются в собственные объекты CorelDRAW; трапеции и параллелограммы — в объекты правильных фигур; линии, треугольники, квадраты, ромбы, окружности и стрелки — в объекты кривых. Если объект не преобразуется в фигуру, он может быть сглажен. Объекты и кривые, нарисованные с помощью функции распознавания фигур, можно изменять. В CorelDRAW можно задать уровень распознавания фигур и преобразования их в объекты. Кроме того, для кривых можно задать степень сглаживания.

Можно установить временной интервал между созданием любого рисунка и началом работы функции распознавания фигур. Например, если установлен интервал в одну секунду и требуется нарисовать окружность, функция распознавания фигур начинает работать через одну секунду после того, как будет нарисована окружность.

Во время рисования можно делать исправления. Кроме того, можно изменять толщину и стиль линии фигуры, нарисованной с использованием функции распознавания фигур.



Фигуры, созданные с помощью инструмента Интеллектуальное рисование, распознаются и сглаживаются.

Рисование фигуры или линии с использованием функции распознавания фигур

1 В наборе инструментов выберите инструмент **интеллектуального рисования** .

2 Выберите уровень распознавания в списке **Уровень распознавания фигур** на панели свойств.

3 Выберите уровень сглаживания в списке **Уровень интеллектуального сглаживания** на панели свойств.

4 В окне рисования нарисуйте фигуру или линию.



Панель свойств инструмента **Интеллектуальное рисование** отобразится, только если инструмент **Интеллектуальное рисование** выбран.

Установка задержки срабатывания для функции распознавания фигур

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Интеллектуальное рисование**.

3 Переместите регулятор **Задержка для помощи при рисовании**.



Минимальная задержка составляет 10 миллисекунд; максимальная — 2 секунды.

Исправление во время использования функции распознавания фигур

- До истечения периода распознавания нажмите и удерживайте нажатой клавишу **Shift**, а затем перетащите курсор по той области, которую требуется исправить.

  Удаление фигуры или линии нужно начинать с последней нарисованной точки.



При рисовании фигуры свободной формы, в которой имеются несколько кривых, последнюю нарисованную кривую можно удалить, нажав **Esc**.

Изменение толщины абриса объекта, нарисованного с использованием функции распознавания фигур

1 В наборе инструментов выберите инструмент **интеллектуального рисования** .

2 Щелкните фигуру.

3 На панели свойств в списке **Толщина абриса** выберите нужную толщину абриса.



Панель свойств инструмента **Интеллектуальное рисование** отобразится, только если инструмент **Интеллектуальное рисование** выбран.

Когда линии, нарисованные с помощью инструмента **Интеллектуальное рисование**, перекрываются, для толщины абриса используется среднее значение.



Можно изменять стиль линии фигуры, нарисованной с использованием функции распознавания фигур. Дополнительные сведения см. в разделе «Определение параметров линии и абриса» на стр. 178.



Формирование объектов

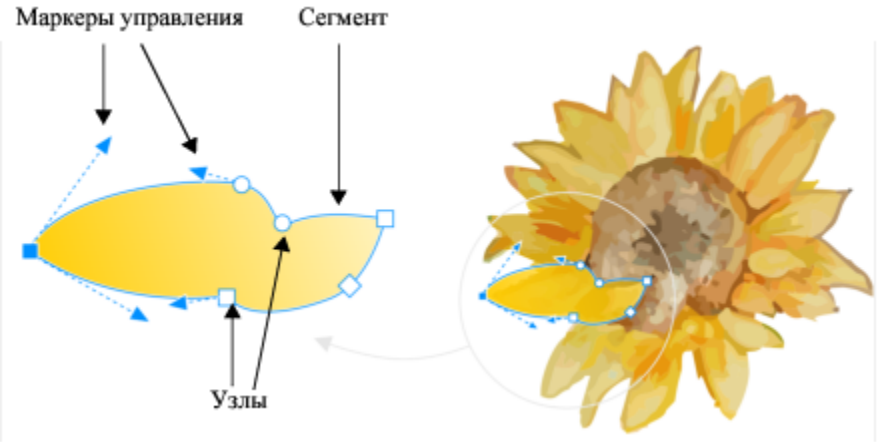
CorelDRAW позволяет формировать объекты различными способами.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Объекты кривых» (стр. 216)
- «Выбор и перемещение узлов» (стр. 217)
- «Выравнивание и распределение узлов» (стр. 219)
- «Управление сегментами» (стр. 227)
- «Соединение кривых» (стр. 228)
- «Копирование и вырезание сегментов» (стр. 229)
- «Добавление, удаление и соединение узлов» (стр. 230)
- «Типы узлов» (стр. 232)
- «Преобразование узлов» (стр. 233)
- «Разделение пути объектов кривых» (стр. 233)
- «Отражение изменений в объектах кривых» (стр. 234)
- «Наклон и растягивание объектов» (стр. 235)
- «Размазывание и смазывание объектов» (стр. 237)
- «Применение эффекта грубой кисти для объекта» (стр. 240)
- «Сглаживание объектов» (стр. 242)
- «Изменение формы путем притягивания или отталкивания узлов» (стр. 243)
- «Применение эффектов искажения» (стр. 245)
- «Добавление эффектов скручивания» (стр. 247)
- «Формирование объектов с помощью оболочек» (стр. 248)
- «Обрезка и удаление объектов» (стр. 256)
- «Разделение объектов» (стр. 261)
- «Исключение объектов» (стр. 263)
- «Скругления, выемки и фаски на углах» (стр. 265)
- «Объединение и пересечение объектов» (стр. 268)
- «Объекты PowerClip» (стр. 269)
- «Параметры узлов, маркеров и векторных изображений» (стр. 275)

Объекты кривых

Объект кривой имеет узлы и маркеры управления, которые можно использовать для изменения формы объекта. Объект кривой может иметь любую форму, включая прямую или кривую линию. Узлы объекта представляют собой небольшие формы, которые отображаются вдоль абриса объекта. Линия между двумя узлами называется сегментом. Сегменты могут быть изогнутыми и прямыми. Каждый узел имеет маркер управления для каждого изогнутого сегмента, связанного с ним. Маркеры управления позволяют настроить кривую сегмента.



Компоненты кривой: маркеры управления, сегменты и узлы

Объекты кривой CorelDRAW, следуют пути, который придает им форму. Путь может быть незамкнутым (например, линия) или замкнутым (например, эллипс), а также иногда может включать подпути. Для получения дополнительных сведений о путях и подпутях см. раздел «Разделение пути объектов кривых» на стр. 233.

Большинство добавляемых в рисунок объектов не являются объектами кривых, за исключением спиралей, линий свободной формы и линий Безье. Поэтому если требуется настроить форму объекта или текстового объекта, рекомендуется преобразовать его в объект кривой.

Свойства объекта кривой можно просмотреть в окне настройки **Свойства**.

Преобразование объектов в объекты кривых

1. Выберите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Преобразовать в кривую**.

Фигурный текст можно преобразовать в кривые, чтобы можно было сформировать отдельные символы.

Растровые изображения невозможно преобразовать в объекты кривых.

Просмотр свойств кривой

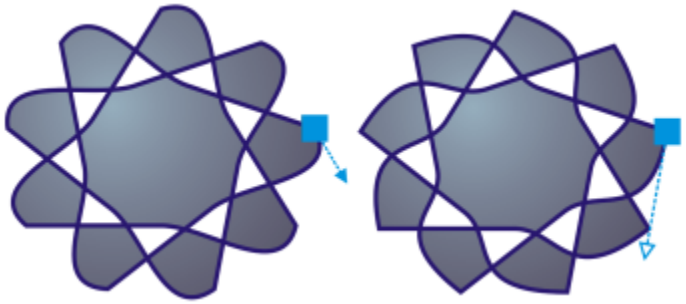
1. Выберите объект кривой.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В верхней части окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Кривая** .

Кроме того, объект можно преобразовать в объект кривой, выбрав объект и нажав кнопку **Преобразовать в кривую** на панели свойств.

Выбор и перемещение узлов

Можно выбрать отдельные узлы, несколько узлов или все узлы объекта. Выбор нескольких узлов позволяет одновременно сформировать разные части объекта. Узлы можно выделить рамкой путем заключения их в прямоугольное поле выделения или в поле выделения неправильной формы. Выбор с помощью рамки выделения свободной формы удобен, если требуется выбрать определенные узлы в сложных кривых.

При выборе узла на изогнутых сегментах отображаются маркеры управления. Форму изогнутых сегментов можно настроить путем перемещения узлов и маркеров управления.



Обычно маркер управления отображается в виде сплошной синей стрелки (слева). Когда маркер управления накладывается на узел, он отображается в виде незакрашенной синей стрелки рядом с узлом (справа).

Можно переместить узел, указав его координаты.

Фигура — это стандартный инструмент для перемещения узлов. Для выбора и перемещения узлов можно также использовать инструменты **Указатель** и **Безье**.

Выбор узла

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Выберите объект кривой.

3 Щелкните узел.

Дополнительные возможности

Выделение нескольких узлов рамкой	На панели свойств выберите **Прямоугольные** в списке **Режим выбора** и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать.
Выделение нескольких узлов рамкой свободной формы	На панели свойств выберите **Свободная форма** в списке **Режим выбора** и обведите курсором узлы, которые требуется выбрать.

Дополнительные возможности

Выбор нескольких узлов	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните каждый узел.
Выбор всех узлов на выбранном объекте кривой	Выберите **Правка** ▸ **Выбрать все** ▸ **Узлы**.
Выбор последовательных узлов	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните первый узел, а затем последний узел, которые хотите выбрать. Чтобы изменить направление, в котором выбираются узлы, щелкайте, удерживая нажатой кнопку **Shift**.
Выбор узла, который располагается до или после выбранного узла	Нажмите клавишу **Tab** или **Shift + Tab**.
Отмена выбора узла	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните выбранный узел.
Отмена выбора нескольких узлов	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните каждый выбранный узел.
Отмена выбора всех узлов	Щелкните в свободном месте окна рисования.

Кроме того, узел можно выбрать с помощью инструмента **Указатель**, **Свободная форма**, **Безье** или **Ломаная линия**. Для этого сначала нажмите на меню **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. Выберите **Узлы и маркеры** и установите флажок **Включить отслеживание узлов**. Выберите объект кривой, переместите указатель на узел, чтобы отобразился курсор состояния формы инструмента, а затем щелкните узел. Если установлен флажок **Включить отслеживание узла**, не требуется выбирать и перемещать объект путем выбора и перетаскивания одного из его узлов.

Для выбора всех узлов на кривой дважды щелкните инструмент **Фигура**.

Перемещение узла

1 Выберите объект с помощью инструмента **Фигура**.

2 Перемещайте узел, пока не будет получена желаемая форма.

Кроме того, узел можно переместить с помощью инструмента **Указатель**, **Свободная форма**, **Безье** или **Ломаная линия**. Для этого сначала щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. Выберите **Узлы и маркеры** и убедитесь, что установлен флажок **Включить отслеживание узлов**. Выберите объект кривой, переместите указатель на узел, чтобы отобразился курсор состояния формы инструмента, а затем перетащите узел.

Задание координат узла

1 Выберите инструмент **Фигура**.

2 Выберите узел на объекте кривой.

3 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.

4 Нажмите кнопку **Многоточечная линия** .

5 Введите значения в полях **X** и **Y**, чтобы задать точное положение точки на линейках x и y.

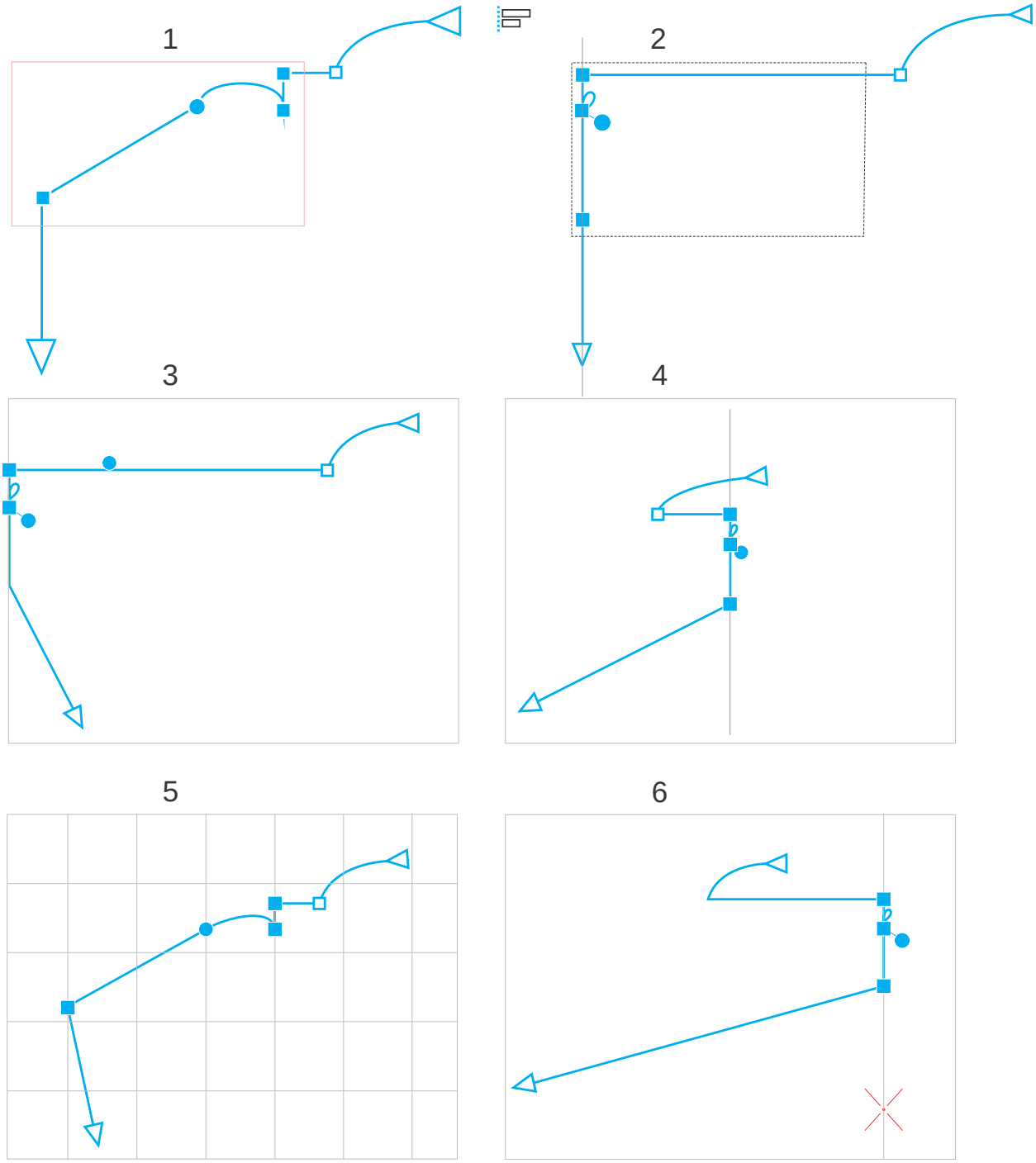
6 Выберите один из следующих пунктов.

- **Создать объект** используется для добавления новой кривой в окне рисования
- **Заменить объект** используется для замены выбранной кривой на новую

Выравнивание и распределение узлов

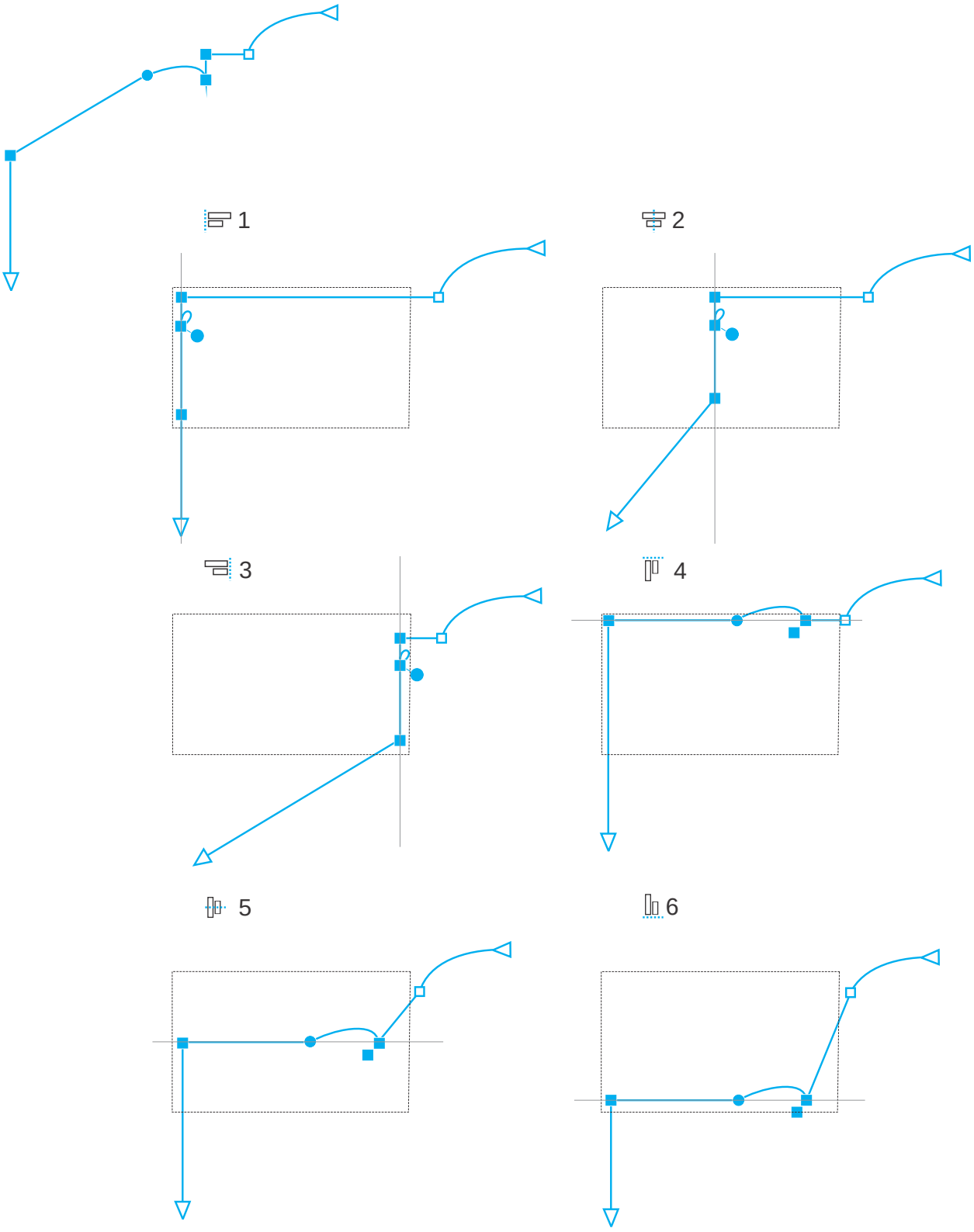
CorelDRAW позволяет быстро выравнивать и распределять узлы на одной или нескольких кривых.

Сначала необходимо выбрать ориентир. Ориентир может представлять собой ограничивающий блок выбора, край или центр страницы, ближнюю линию сетки или указанную точку.



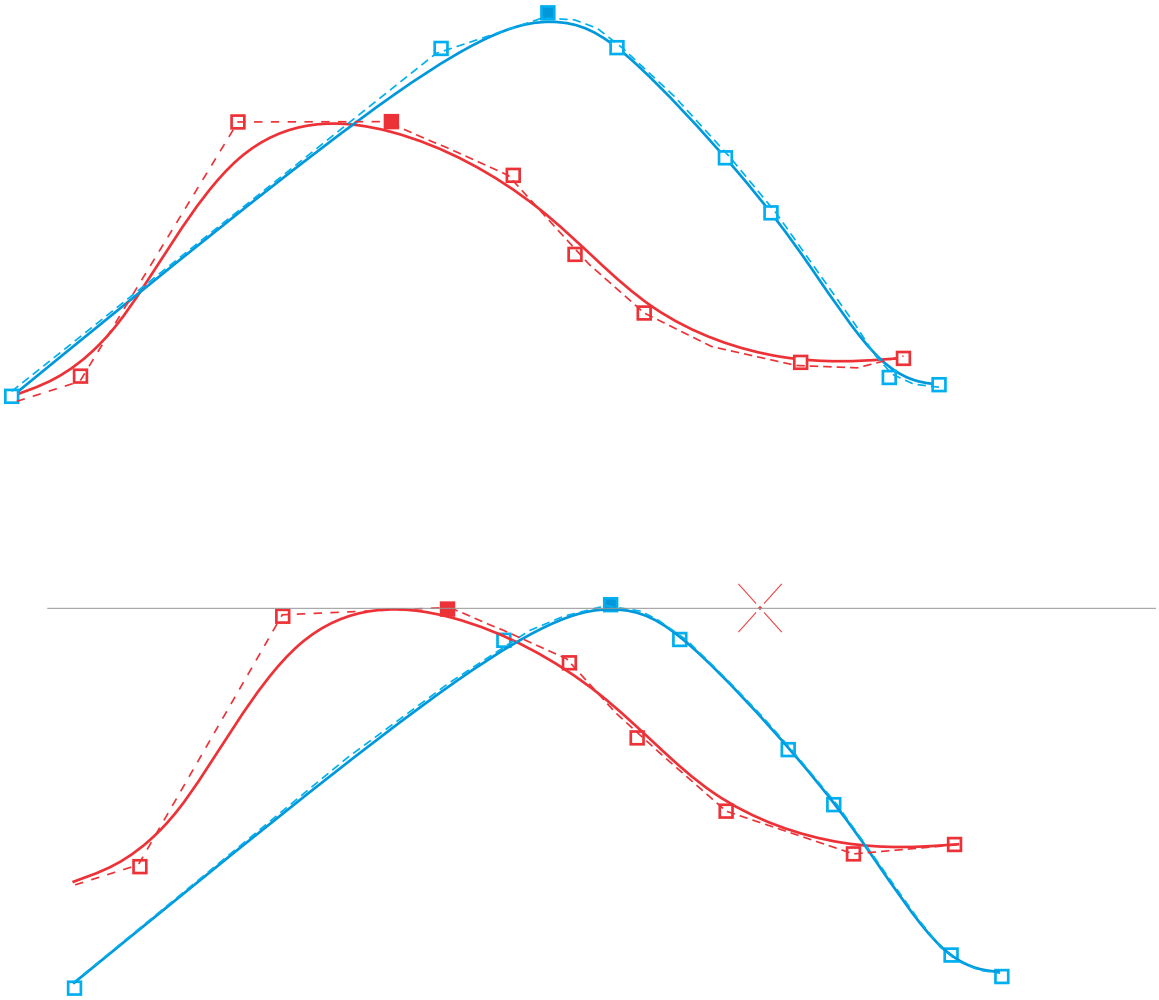
Узлы на кривой (1) выровнены по левой стороне относительно ограничивающего блока всех активных узлов (2), по краю (3) или по центру (4) страницы, ближней линии сетки (5) или указанной точке (6).

После установки ориентира можно выбрать параметр выравнивания. Можно выровнять узлы по левой стороне, правой, верхней или нижней части или вдоль горизонтальных или вертикальных осей.



Активные узлы на кривой (сверху слева) выровнены по левой стороне (1), право (3), верхней части (4), нижней (6) и вдоль вертикальной (2) и горизонтальной (5) оси относительно ограничивающего блока выбора.

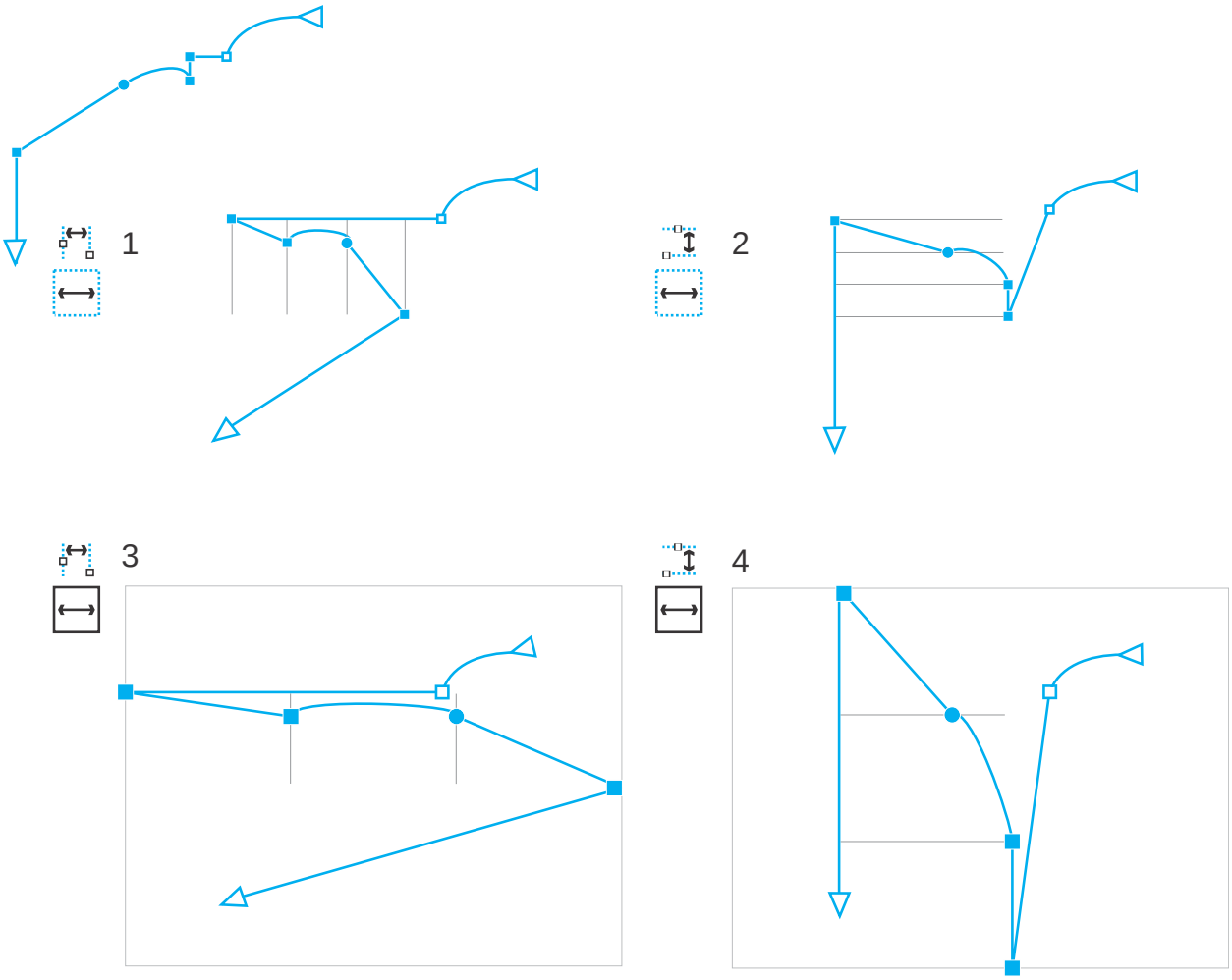
Узлы можно выровнять с разных кривых.



Выбранные узлы от двух кривых выровнены относительно указанной точки.

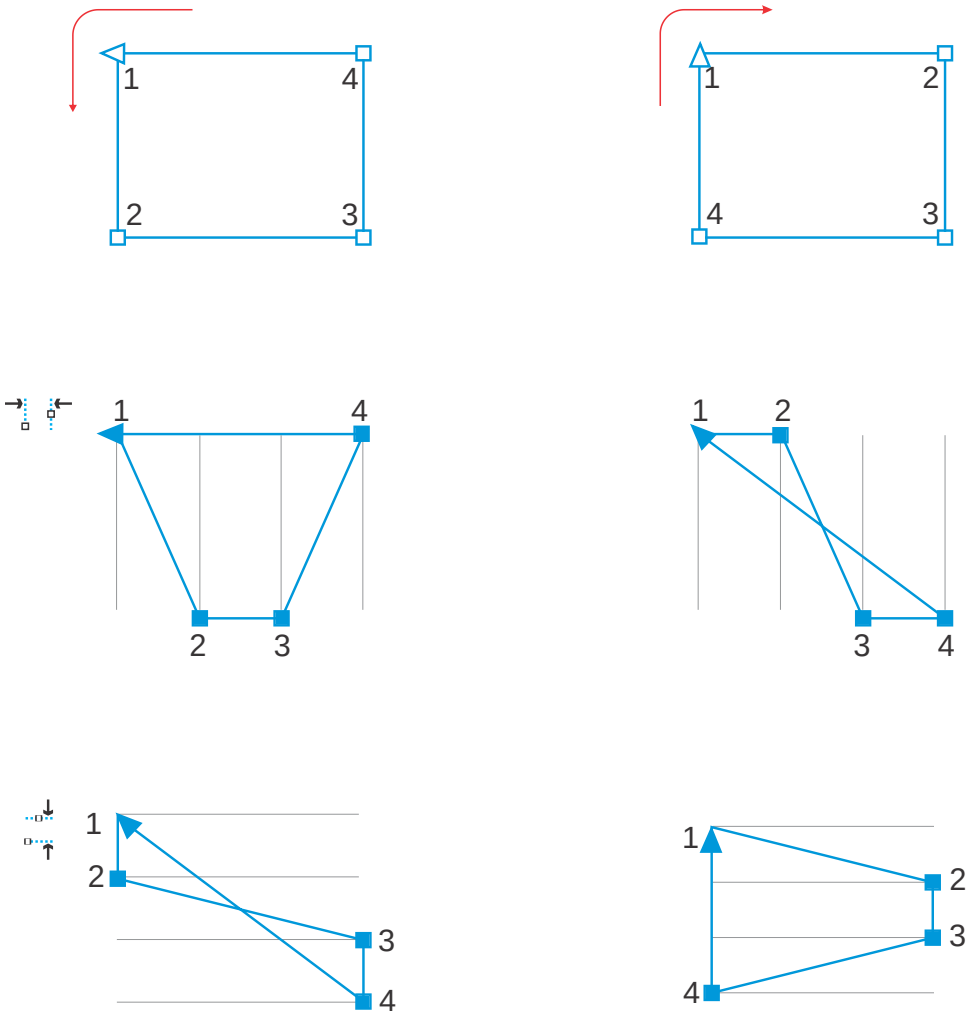
При выравнивании узлов в выборе выравнивание основывается на усредненной граничной области активных узлов. CorelDRAW выравнивает узлы на основе порядка их появления вдоль кривой, вместо порядка их выбора, потому что последовательный выбор узлов в сложных объектах с сотнями узлов может занять много времени. Можно изменить порядок узлов, обратив направление объекта кривой.

Распределение узлов добавляет равный интервал между ними в горизонтальном или вертикальном положении. Можно распределить узлы в рамках ограничивающего блока, который содержит их, или по странице рисунка.



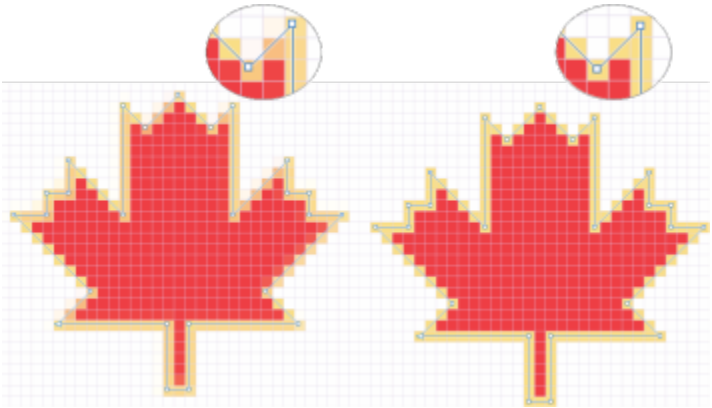
Узлы распределены горизонтально (1 и 3) и вертикально (2 и 4) в рамках ограничивающего блока, который окружает их (1 и 2), и по всей странице (3 и 4).

CorelDRAW распределяет узлы на основе порядка их появления вдоль кривой.



Сверху вниз: Узлы на кривой (слева сверху и справа сверху) распределены горизонтально (в середине) или вертикально (в нижней части) на основе порядка их появления вдоль кривой.

Чтобы предотвратить размытые контуры объектов в веб-графике, можно включить выравнивание узлов объекта по пиксельной сетке. Эта функция корректирует позицию узлов объекта относительно пиксельной сетки.



Выравнивайте узлы по пиксельной сетке, чтобы в изображении не было размытых контуров.

Выравнивание узлов

1 Выберите узлы с помощью инструмента **Фигура** .

2 В окне настройки **Выровнять и распределить** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Выровнять и распределить**) выберите ориентир путем выполнения задачи из следующей таблицы.

Цель	Действие
Выравнивание узлов относительно ограничивающего блока активных узлов	Нажмите кнопку **Активные узлы** в области **Выравнивание узлов по**. **Примечание.** При выборе узлов вдоль кривой узлы выравниваются на основе порядка их отображения вдоль кривой. Чтобы изменить направление кривой, нажмите кнопку **Обратить направление** на панели свойств инструмента **Форма**.
Выравнивание узлов по краю страницы	Нажмите кнопку **Край страницы** в области **Выравнивание узлов по**.
Выравнивание узлов по центру страницы	Нажмите кнопку **Центр страницы** в области **Выравнивание узлов по**. **Совет.** Чтобы выровнять узлы по центру страницы, убедитесь, что в области **Выравнивание** включена кнопка **Выровнять горизонтально** и **Выровнять вертикально** .

3 В области **Выравнивание** окна настройки нажмите одну из следующих кнопок.

- **Выровнять влево** : выравнивает узлы по левому краю
- **Выровнять горизонтально** : выравнивает узлы по вертикальной оси
- **Выровнять вправо** : выравнивает узлы по правому краю
- **Выровнять вверх** : выравнивает узлы по верхней части
- **Выровнять горизонтально** : выравнивает узлы по горизонтальной оси
- **Выровнять вниз** : выравнивает узлы по нижней части

Дополнительные возможности

Выравнивание узла по ближайшей линии сетки	Нажмите кнопку **Сетка** в области **Выравнивание узлов по**.

Дополнительные возможности

Выравнивание узла относительно указанной точки	Нажмите кнопку **Указанная точка** в области **Выравнивание узлов по** и введите значения в окнах **Указать координаты**. **Совет.** Также можно указать точку интерактивно с помощью кнопки **Указать точку**, и нажав в соответствующей области окна документа.
Установка параметра выравнивания для текстовых узлов	В области **Текст** выберите один из следующих параметров. • **Базовая линия первой линии** : выравнивает текст по базовой линии первой линии текста. • **Базовая линия последней линии** : выравнивает текст по базовой линии последней линии текста. • **Ограничивающий блок** : выравнивает текст по его ограничивающему блоку.

Также можно выровнять узлы в рамках активного выбора вертикально или горизонтально, нажав кнопку **Выравнивание узлов по** на панели свойств и включив один или несколько параметров выравнивания в диалоговом окне **Выравнивание узлов**.

Распределение узлов

1. Выберите узлы с помощью инструмента **Фигура** .
2. В окне настройки **Выровнять и распределить** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Выровнять и распределить**) нажмите одну из следующих кнопок в области **Распределить узлы по** для выбора области распределения узлов:
   - **По выделенному** — распределяет узлы по области внутри ограничивающего блока, окружающего их.
   - **На страницу** — распределяет узлы по странице рисования.
3. Для горизонтального распределения узлов нажмите любую из кнопок горизонтального распределения.
4. Для вертикального распределения узлов нажмите любую из кнопок вертикального распределения.

Так как узлы не содержат реальной ширины или высоты, нажатие любой кнопки горизонтального или вертикального распределения помещает одинаковое расстояние между узлами вдоль вертикальной или горизонтальной оси, соответственно.

Распределение узлов на заданное расстояние

1. Выберите узлы с помощью инструмента **Фигура** .
2. Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.
3. В области **Распределение** нажмите кнопку **С дистанцией** .
4. Введите значения в полях **Г.** и **В.**, чтобы задать расстояние между объектами по горизонтали и вертикали.

5 Для горизонтального распределения узлов нажмите любую из кнопок горизонтального распределения.

6 Для вертикального распределения узлов нажмите любую из кнопок вертикального распределения.

Выравнивание узлов по пиксельной сетке

1 Выделите кривую.

Для просмотра результата выберите **Вид** ▸ **Пиксели** и установите масштаб на 800 % или выше.

2 Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.

3 Щелкните **Выровнять по пиксельной сетке**.

Управление сегментами

Изогнутые сегменты можно переместить для изменения формы объекта. Кроме того, можно управлять степенью сглаживания изогнутых сегментов.

Можно изменить направление объекта кривой путем смены положений его начальных и конечных узлов. Этот эффект заметен только в том случае, если концы объекта кривой не совпадают. Например, если наконечник применяется для конечного узла объекта кривой, то изменение направления приведет к перемещению наконечника в начальный узел.



Изменение направления кривой

Управление сегментами объекта кривой

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Выберите объект кривой.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Сформируйте сегмент, используя маркеры управления без изменения расположения узла	Щелкните узел и перетащите любой маркер управления.
Сформируйте сегмент, используя маркеры управления при перемещении узла	Нажмите на узел. Удерживая нажатой клавишу **Alt**, перетащите любой маркер управления.
Дополнительные возможности	
Выпрямление изогнутого сегмента	Выберите изогнутый сегмент и нажмите кнопку **Преобразовать кривую в линию** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Искривление прямого сегмента	Выберите прямой сегмент и нажмите кнопку **Преобразовать линию в кривую** на панели свойств.
Сглаживание сегмента	Щелкните узел и на панели свойств переместите регулятор **Сглаживание кривой**. Для сглаживания всех сегментов в объекте кривой выберите все узлы объекта до перемещения регулятора **Сглаживание кривой**.
Изменение направления объекта кривой	Выберите сегмент и нажмите кнопку **Обратить направление** на панели свойств.

Соединение кривых

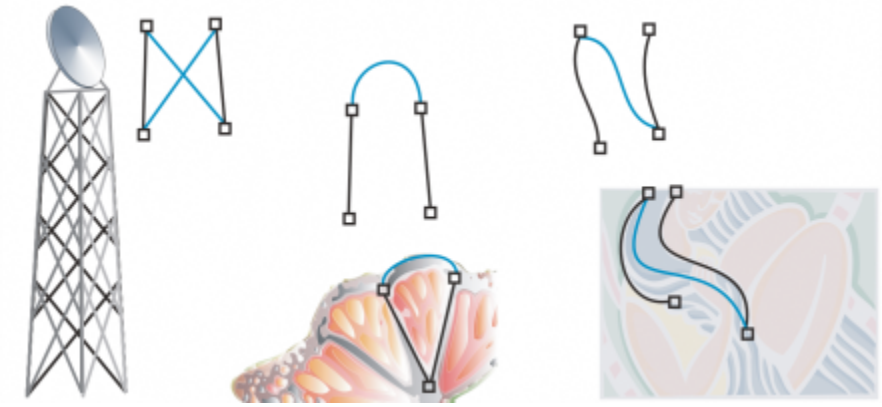
Можно соединять кривые и сегменты линий для создания более сложных кривых, а также замкнутых объектов. Форма соединяющих линий зависит от выбранного режима. **Расширить**, **Фаска**, **Скругление** или **Кривая Безье**.



Линии в верхнем левом углу соединены с использованием разных режимов. Режимы слева направо: «Расширить», «Фаска», «Скругление» и «Кривая Безье».

Кроме того, можно задать допуск зазора, который является максимальным расстоянием между конечными точками, которое можно соединить. Если точки находятся дальше, чем указано в допуске зазора, их нельзя соединить.

При соединении кривых к итоговой кривой переходят свойства последнего выбранного объекта.



Соединение кривых и линий может служить началом для более сложных рисунков.

Соединение кривых

1 Удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите каждый объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 Выберите пункт **Объект** ▸ **Соединить кривые**.

3 В окне настройки **Соединение кривых** выберите один из следующих режимов в списке.
- **Расширить**
- **Фаска**
- **Скругление**
- **Кривая Безье**

4 Нажмите кнопку **Применить**.
Если кривые не соединились, следует увеличить допуск зазора.

Дополнительные возможности

Указание допуска зазора	Введите значение в поле **Допуск зазора**.
Указание радиуса	Введите значение в поле **Радиус**. Этот элемент управления доступен только в режиме **Скругление**.



Нельзя соединить внутренние точки, возможно соединение только конечных точек.

Если координаты соединяемых точек разные, точки продлеваются до пересечения.

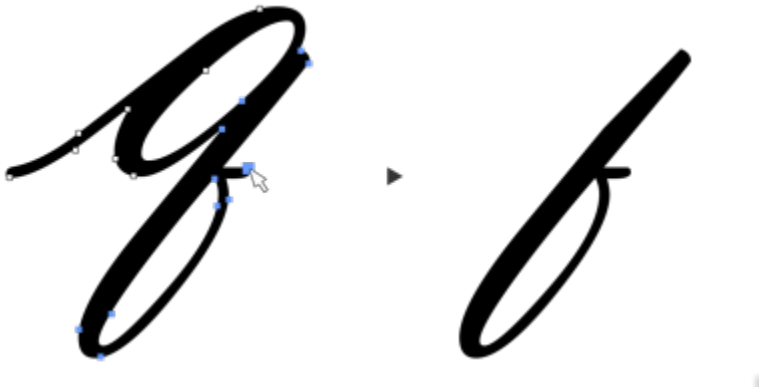


Можно также соединить внутренние контуры в группе объектов.

Линии можно также выбрать, выделив рамкой. Если линии выделены рамкой, используются свойства нижнего объекта на слое. Чтобы увидеть объект, находящийся в самом низу, откройте окно настройки **Объекты**, выбрав пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**.

Копирование и вырезание сегментов

Сегменты кривой можно копировать и вырезать, а затем вставлять их как объекты, что упрощает выделение подпутей или создание смежных форм с похожими контурами.



Сегмент кривой был скопирован (слева), а затем вставлен как объект (справа).

Копирование или вырезание сегмента кривой

1 Выберите объект кривой.

2 С помощью инструмента **Фигура** выделите узлы на сегменте кривой, а затем нажмите на одну из следующих команд:

- **Ctrl + C**, чтобы скопировать сегмент кривой;
- **Ctrl + X**, чтобы вырезать сегмент кривой;
- **Ctrl + D**, чтобы продублировать сегмент кривой на указанном расстоянии смещения.

Чтобы вставить сегмент кривой, нажмите **Ctrl + V**.

Добавление, удаление и соединение узлов

При добавлении узлов увеличивается число сегментов и, следовательно, число органов управления фигурой или объектом. Для упрощения формы объекта можно удалить некоторые узлы.

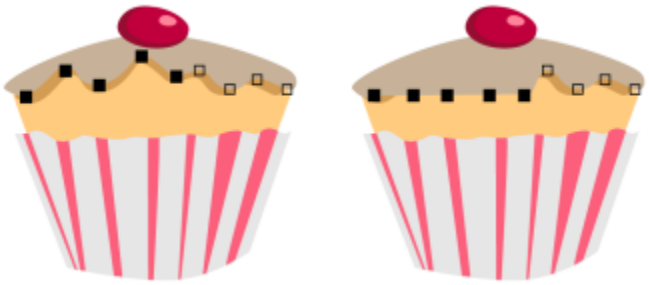
Если объекты кривых содержат множество узлов, то усложняется их редактирование и вывод на такие устройства, как каттеры, плоттеры и поворотные граверные инструменты. Число узлов на объекте кривой можно уменьшить автоматически. При сокращении количества узлов удаляются перекрывающиеся узлы, что может привести к сглаживанию объекта кривой. Эта функция особенно полезна при сокращении числа узлов в объектах кривых, импортируемых из других приложений.



Сокращение числа узлов с целью сгладить объект кривой

Можно соединить начальный и конечный узлы незамкнутого пути, например линии, и создать замкнутый объект. Эта функция полезна при выполнении заливки объекта, поскольку заливку можно применять только внутри замкнутых объектов. Для получения сведений о применении заливок см. раздел «Заливки» на стр. 437.

Узлы объекта кривой можно выравнивать по горизонтали или вертикали.



Горизонтальное выравнивание узлов

Добавление или удаление узла

Сокращение числа узлов в объекте кривой

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Щелкните объект кривой и выполните одно из следующих действий.

- Для сокращения числа узлов во всем объекте нажмите кнопку **Выбрать все узлы** на панели свойств.
- Для сокращения числа узлов в части объекта кривой выделите рамкой ту часть, которую требуется изменить.

3 Выполните одно из следующих действий.

- Нажмите кнопку **Сокращать число узлов** на панели свойств, чтобы автоматически удалить перекрывающиеся и лишние узлы.
- Переместите регулятор **Сглаживание кривой** для контроля числа удаляемых узлов. При удалении слишком большого числа узлов может измениться форма объекта кривой.

Соединение конечных узлов одного подпути

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Выберите подпуть.

3 Нажмите кнопку **Замкнуть кривую** на панели свойств.

В объекте можно сделать замкнутыми несколько подпутей, если выбрать **Объект** ▸ **Соединить кривые**, а затем задать параметры в окне настройки **Соединение кривых**. Дополнительные сведения см. в разделе «Соединение кривых» на стр. 228.

Соединение узлов нескольких подпутей

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните узел в каждом подпути.

3 Нажмите кнопку **Замкнуть кривую** на панели свойств.

Если требуется соединить узлы из других объектов кривых, сначала необходимо объединить их в единый объект кривой, а затем соединить конечные узлы новых подпутей. Для получения дополнительных сведений об объединении объектов см. раздел «Объединение объектов» на стр. 363.

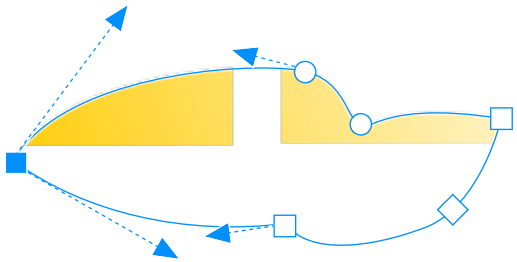
Типы узлов

Узлы на объекте кривой можно изменить на один из трех типов: с перегибом, сглаженные и симметричные. Маркеры управления каждого типа узла работают по-разному.

Узлы перегибов позволяют создавать в объекте кривой такие резкие переходы, как углы или острые углы. Маркеры управления в узле перегиба можно перемещать независимо друг от друга, изменяя линию только на одной стороне узла.

В сглаженных узлах линии, проходящие через узел, принимают форму кривой, обеспечивая более сглаженные переходы между сегментами линий. Маркеры управления сглаженного узла всегда находятся точно напротив друг друга и при этом могут располагаться на различных расстояниях от узла.

Симметричные узлы напоминают сглаженные узлы. Они обеспечивают сглаженный переход между сегментами линий, но, кроме того, они также обеспечивают для линий с обеих сторон узла одинаковый изогнутый внешний вид. Маркеры управления симметричных узлов находятся точно напротив друг друга и на равном расстоянии от узла.



Форма каждого типа узла отличается: сглаженные узлы — круглые, узлы с перегибом — квадратные, а симметричные — ромбовидные.

Формирование объекта кривой с помощью узлов перегиба, сглаженных или симметричных узлов

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Щелкните узел.

3 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

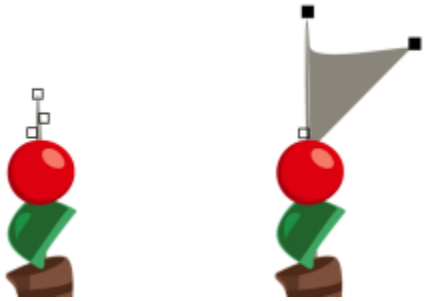
- **Узел с перегибом**
- **Сглаженный узел**
- **Симметричный узел**

4 Перетащите маркеры управления узла.

Кроме того, можно изменить тип существующего узла с помощью сочетаний клавиш. Чтобы изменить сглаженный узел на узел с перегибом или узел с перегибом на сглаженный, нажмите на узел с помощью инструмента **Фигура** и нажмите **C**. Чтобы изменить симметричный узел на сглаженный или сглаженный на симметричный, нажмите на узел с помощью инструмента **Фигура** и нажмите **S**.

Преобразование узлов

Объектам можно придавать нужную форму, используя их узлы для вытягивания, масштабирования, поворота и наклона. Например, можно выполнить масштабирование угловых узлов объекта кривой для его пропорционального увеличения. Кроме того, можно повернуть объект кривой или его части по часовой стрелке или против часовой стрелки.



Растягивание узлов

Растягивание, масштабирование, поворот или наклон узлов

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Выберите объект кривой.

3 Выберите узлы на кривой, которые требуется преобразовать.

4 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Растяжение или масштабирование узлов**
- **Поворот или наклон узлов**

5 Перетащите набор маркеров для преобразования узлов.

Разделение пути объектов кривых

Можно разделить путь объекта кривой.

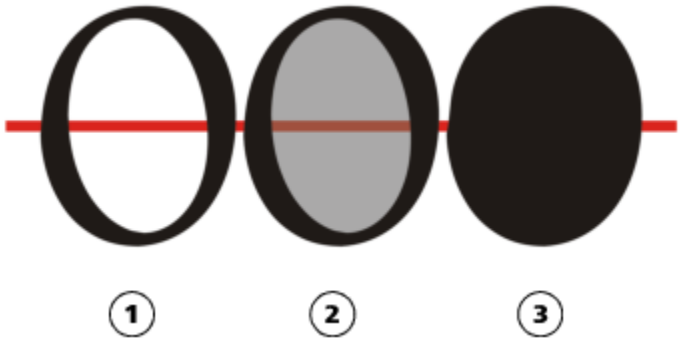
Пути

Пути формируют форму объекта и часто отображаются как один или несколько сегментов линий или кривых. Для создания подпутей можно разъединить сегменты линий. Даже в том случае, если подпути не соединены, они по-прежнему являются частью пути исходного объекта. Однако их можно извлечь для создания двух отдельных объектов: извлеченный подпуть и объект, из которого он был извлечен.

Подпути

Подпути являются основными кривыми и фигурами, на основе которых формируется единый объект кривой. Например, единый объект кривой с подпутями часто получают при преобразовании текста в кривые. Например, буква «O» состоит из

двух эллипсов: внешнего эллипса, который определяет форму буквы, и внутреннего эллипса, который определяет «дырку». Эллипсы являются внутренними контурами, которые составляют единый объект кривой, букву «О». Одной из основных причин для создания объектов с внутренними контурами является тот факт, что они позволяют создавать объекты с дырками. В примере ниже можно видеть объекты, расположенные под центром буквы «О».



1) Буква «О» преобразуется в кривые. 2) Получившиеся в результате подпути: наружный эллипс, определяющий форму буквы, а также внутренний эллипс (серого цвета), определяющий «дырку». 3) По сравнению с ними черный эллипс состоит из единого пути и не может содержать «дырку».

Разделение пути

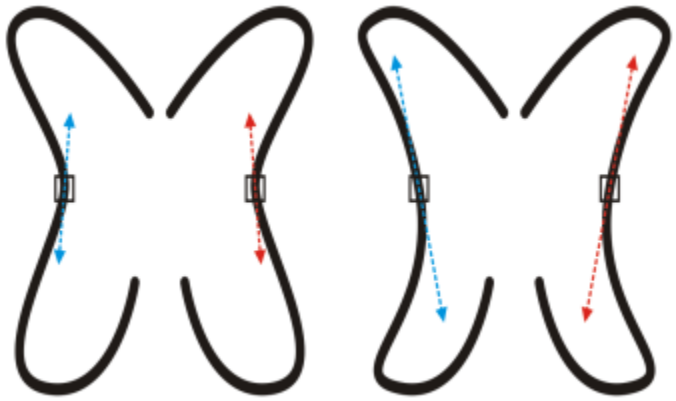
правой кнопкой мыши путь и выберите **Разъединить**.
Выберите сегмент, узел или группу узлов, представляющую часть пути, которую необходимо извлечь, а затем нажмите кнопку **Извлечь фрагмент** на панели свойств.

При разделении пути объекта кривой получившиеся подпути остаются частью того же объекта. При извлечении пути из объекта создаются два отдельных объекта.

Отражение изменений в объектах кривых

При отражении изменений в объектах кривых с помощью режима «Отразить узлы» выполняется редактирование узлов, а затем те же изменения выполняются в обратном направлении в соответствующих узлах. Например, можно переместить узел вправо, а соответствующий ему узел переместится на то же расстояние влево. Эта функция удобна, если вы хотите изменить форму кривой и отразить эти изменения в левой и правой либо в верхней и нижней части кривой.

Чтобы отразить изменения, необходимо выбрать два объекта кривых, один из которых создан путем отражения второго, или симметричный объект. Для получения сведений об отражении объектов см. раздел «Поворот и зеркальное отражение объектов» на стр. 352. Затем потребуется выбрать способ отражения изменений: по горизонтали (вдоль вертикальной линии симметрии) или по вертикали (вдоль горизонтальной линии симметрии). Наконец, потребуется выбрать правильные соответствующие узлы, чтобы изменения отражались в выбранных объектах.



Слева: два соответствующих узла выбраны на отраженных объектах кривых. Справа: при перемещении синих маркеров управления изменение отражается в соответствующих маркерах управления (красных).

Отражение изменений в объектах кривых

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите отраженные объекты кривых или симметричный объект кривой.

2 Выберите инструмент **Фигура** .

3 Выберите один из следующих параметров на панели свойств.

- Кнопка **Отразить узлы по горизонтали** позволяет редактировать соответствующие узлы, которые были отражены по горизонтали
- Кнопка **Отразить узлы по вертикали** позволяет редактировать соответствующие узлы, которые были отражены по вертикали

4 Удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите соответствующие узлы слева и справа или сверху и снизу.

5 Измените узлы на одной из сторон.

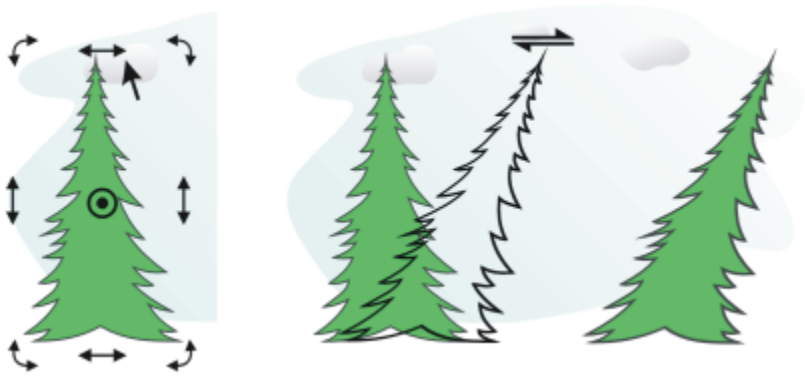
Изменения отразятся в обратном направлении на соответствующих узлах с другой стороны.

Чтобы изменить форму нескольких объектов с помощью режима «Отразить узлы», щелкните первый объект и перетащите выбранные узлы или зажмите **Shift** и щелкните каждый узел первого объекта. Затем, удерживая **Shift**, щелкните второй объект и перетащите выбранные узлы или зажмите **Shift** и щелкните каждый узел второго объекта.

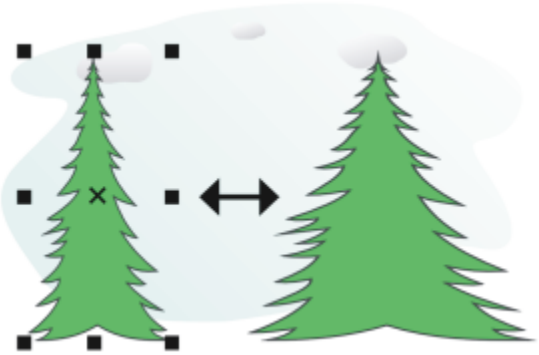
Наклон и растягивание объектов

В программе CorelDRAW можно выполнять наклон и растягивание объектов. При выполнении наклона объекта указывается значение его наклона в градусах. При растягивании объект изменяется по вертикали и горизонтали непропорционально.

Кроме того, в программе CorelDRAW можно перемещать точку привязки наклона и размера объекта из положения по умолчанию.



Наклон объекта по горизонтали



Растягивания объекта по горизонтали

Наклон объекта

1 Выделите объект.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Свободное преобразование** .

3 Нажмите кнопку **Свободный наклон** на панели свойств.

4 Введите значения в области **Угол наклона** на панели свойств, чтобы указать значение в градусах, на которое необходимо наклонить объект по горизонтали или вертикали.

Если необходимо применить масштабирование в зависимости от положения объекта, а не координат x и y, нажмите на панели свойств кнопку **Относительно объекта** .

Объект можно наклонить в интерактивном режиме, перетащив один из маркеров наклона . Если маркеры наклона не отображаются, щелкните выбранный объект еще раз и наведите курсор на средние маркеры.

Также возможности наклона доступны в окне настройки **Преобразование**.

Растягивание объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.

3 В окне настройки **Преобразование** нажмите кнопку **Размер**.

4 Отключите флажок **Пропорционально**.

5 Введите значения в следующих полях.

- **Ш.**: позволяет задать ширину выбранного объекта.
- **В.**: позволяет задать высоту выбранного объекта.

6 Нажмите кнопку **Применить**.



Вновь введенные значения для растягивания объекта являются основой для нового соотношения горизонтальных и вертикальных размеров объекта. При установке флажка **Пропорционально** любые изменения размеров объекта будут основаны на этом новом соотношении. Чтобы вернуть исходные пропорции объекта перед его последующим преобразованием, необходимо установить флажок **Пропорционально**, а затем повторно ввести исходные значения.



Размеры объекта можно изменить пропорционально, установив флажок **Пропорционально** и введя значение в поле **В.** или **Ш.**, после чего следует нажать клавишу **Enter**.

Можно также растянуть объект от его центра, нажав клавишу **Shift** и перетащив угловой маркер выбора.

Кроме того, объект можно растягивать с шагом 100 %, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** и перетаскивая угловой маркер выбора.

Размазывание и смазывание объектов

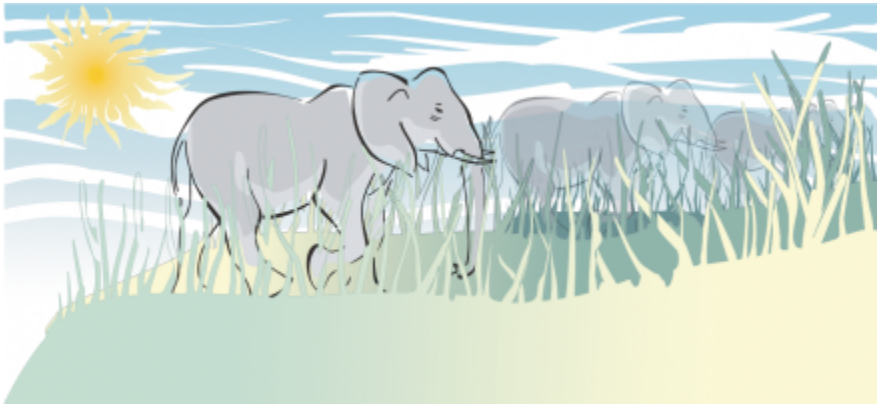
Смазывание и размазывание позволяют создавать форму объекта путем перетаскивания расширений или создания отступов вдоль их контура. При размазывании расширения и отступы похожи на штрихи, которые немного отличаются по ширине во время перетаскивания с помощью инструмента **Размазывание**. При смазывании расширения и отступы обладают более плавной формой, которая уменьшается по ширине во время перетаскивания с помощью инструмента **Мастихин**.

Размазывание объектов

Когда для объекта применяется эффект размазывания, степень и форму искажения можно контролировать независимо от того, активированы ли элементы управления пера для графического планшета или используются параметры мыши.

Эффект размазывания зависит от угла поворота (или направления) и угла наклона пера для графического планшета. При повороте пера изменяется угол эффекта размазывания, а при изменении угла его наклона разглаживается кончик кисти и изменяется форма размазывания. При использовании мыши можно моделировать поворот и угол наклона пера, указав их значения. Увеличение угла направления от 0 до 359° изменяет угол мазка кисти. По мере уменьшения угла наклона от 90 до 15° изменяется форма размазывания путем разглаживания кончика кисти.

Степень размазывания может определяться силой нажима пера на планшет: размазывание будет расширяться при более сильном нажиме и сужаться при более слабом. Если используется мышь или требуется игнорировать нажим пера, то можно ввести реальные значения для моделирования нажима пера на графический планшет. Отрицательные значения до –10 обеспечивают узкое искажение, 0 — однородную ширину мазка, а положительные значения до 10 обеспечивают расширение искажения.

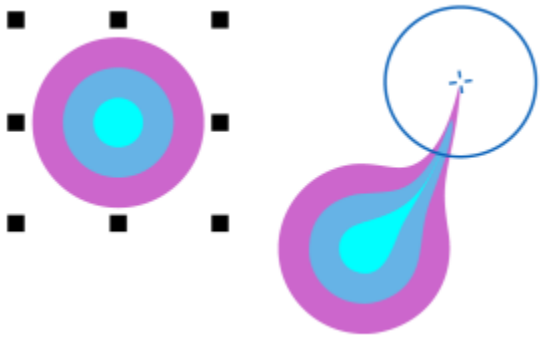


Солнечные лучи и листья травы были созданы путем перетаскивания наружу с помощью инструмента Размазывание, а облака — путем перетаскивания внутрь.

При использовании пера или мыши можно задать размер кончика. Размер кончика определяет ширину размазывания, применяемого для объекта.

Смазывание объектов

Для управления эффектом смазывания можно задать размер кончика кисти и степень применения эффекта. Кроме того, можно использовать нажим цифрового пера. При смазывании объектов можно использовать плавные кривые или кривые с острыми углами.



Смазывание объекта

Размазывание объекта

1 Выберите объект с помощью **Указателя** .

2 В наборе инструментов нажмите инструмент **Размазывание** .

3 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы получить эффект размазывания внутри объекта, щелкните за пределами объекта и перетащите курсор внутрь объекта.
- Чтобы получить эффект размазывания за пределами объекта, щелкните внутри объекта и перетащите курсор за пределы объекта.

Дополнительные возможности

Изменение размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика**  на панели свойств.
Изменение размера кончика кисти при использовании графического пера	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств и примените давление к перу.
Расширение или сужение размазывания	Введите значение от –10 до 10 в поле **Высыхание** на панели свойств.
Задание формы размазывания	Введите значение от 15 до 90 в поле **Наклон пера** на панели свойств.
Изменение формы размазывания при использовании графического пера	Нажмите кнопку **Использовать наклон пера** на панели свойств.
Задание угла формы пера для размазывания	Введите значение от 0 до 359 в поле **Направление пера** на панели свойств.
Изменение угла формы кончика для размазывания при использовании графического пера	Нажмите кнопку **Использовать направление пера** на панели свойств.

Размазывание нельзя применять для интернет- или встроенных объектов, связанных изображений, сеток, масок, объектов с сеткой или эффектами перетекания и контура.

Для получения минимальных и максимальных значений для элементов управления размазыванием щелкните правой кнопкой мыши элемент управления на панели свойств и выберите **Параметры**.

Смазывание объекта

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Мастихин** .

3 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы получить эффект смазывания за пределами объекта, щелкните внутри объекта вблизи его края и перетащите курсор за пределы объекта.
- Чтобы получить эффект смазывания внутри объекта, щелкните внутри объекта вблизи его края и перетащите курсор внутрь объекта.

Дополнительные возможности

Изменение размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств.
Определение степени смазывания	Введите значение в поле **Нажим**.
Использование нажима цифрового пера для управления эффектом смазывания	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.
Использование плавных кривых при смазывании	Нажмите кнопку **Плавный мастихин** .
Использование кривых с острыми углами при смазывании	Нажмите кнопку **Заостренный мастихин** .

Различие между плавным и заостренным мастихином заметно только при более высоких значениях нажима.

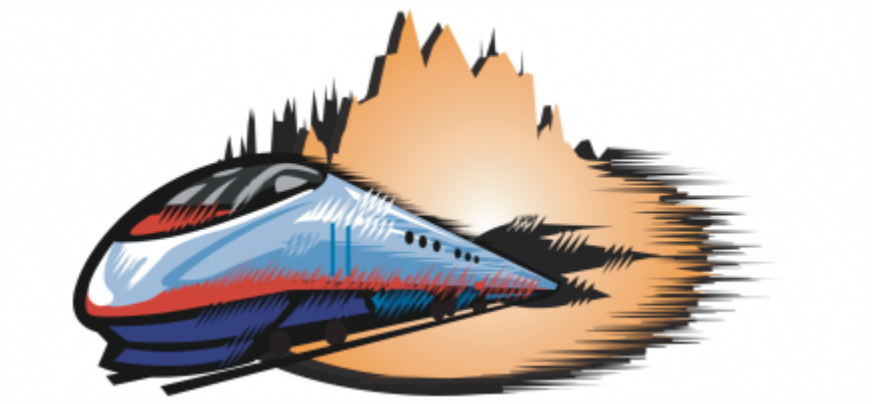
Применение эффекта грубой кисти для объекта

Эффект грубой кисти позволяет применять неровную или зазубренную кромку для объектов, включая линии, кривые и текст. Можно контролировать размер, угол, направление и число зубцов, используя активирование пера для графического планшета или параметры, относящиеся к мыши.

Эффект грубой кисти определяется либо движениями пера графического планшета (с фиксированными параметрами), либо автоматическим нанесением перпендикулярных пиков на линию. При большем или меньшем угле наклона пера относительно поверхности планшета увеличивается или уменьшается размер пиков. При использовании мыши можно указать угол наклона в диапазоне от 0 до 90°. Направление пиков можно определить, изменив угол поворота (или направление) пера при применении эффекта грубой кисти для объекта. При использовании мыши можно задать угол направления в диапазоне от 0 до 359°. Кроме того, можно увеличить или уменьшить число пиков, которые применяются при перетаскивании.

Эффект грубой кисти также зависит от силы нажима пера на планшет. Чем сильнее нажим, тем больше создается пиков в области грубой кисти. При использовании мыши можно указать значения для моделирования силы нажима пера на графический планшет.

Кроме того, можно изменить размер кончика кисти.



Эффект грубой кисти позволяет применять неровности или зазубрины для части абриса или пути.

Применение эффекта грубой кисти для объекта

1 Выберите объект с помощью **Указателя** .

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Грубая кисть** .

3 Выберите на абрисе нужную область, а затем перетащите абрис, чтобы исказить выбранную область.

Дополнительные возможности

Указание размера пиков эффекта грубой кисти	На панели свойств введите значение от 0,01 до 2,0 в поле **Размер кончика** 1.0 mm .
Изменение числа пиков в области применения эффекта грубой кисти	Введите значение от 1 до 10 в поле **Ввод значения частоты пиков** 1 на панели свойств.
Изменение числа пиков в области применения эффекта грубой кисти при использовании графического пера	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.
Указание высоты пиков эффекта грубой кисти	Введите значение от 0 до 90 в поле **Наклон пера** на панели свойств.
Увеличение числа пиков эффекта грубой кисти при перетаскивании	Введите значение от -10 до 10 в поле **Высыхание** на панели свойств.
Изменение высоты пиков эффекта грубой кисти при использовании графического пера	Нажмите кнопку **Использовать наклон пера** на панели свойств.
Указание направления пиков эффекта грубой кисти	Выберите **Фиксированное направление** в списке **Направление пиков**. Введите значение от 0 до 359 в поле **Направление** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Изменение направления пиков эффекта грубой кисти при использовании графического пера	Выберите **Настройка пера** в списке **Направление пиков** на панели свойств.
Создание пиков эффекта грубой кисти перпендикулярно пути или абрису	Выберите **Авто** в списке **Направление пиков** на панели свойств.

Объекты с примененными эффектами искажений, оболочек, а также перспективы перед применением эффекта грубой кисти преобразуются в объекты кривых.

Чтобы угол наклона и угол направления зависели от пера графического планшета, щелкните правой кнопкой мыши объект с эффектом грубой кисти и выберите команду из подменю.

Для получения минимальных и максимальных значений для элементов управления эффекта грубой кисти щелкните правой кнопкой мыши элемент управления на панели свойств и выберите **Параметры**.

Сглаживание объектов

Можно сглаживать изогнутые объекты для устранения неровных краев и уменьшения количества узлов. Кроме того, можно сглаживать фигуры, такие как прямоугольники или многоугольники, чтобы придавать им естественные формы, как будто они были нарисованы от руки.

Для управления эффектом сглаживания можно изменять размер кончика кисти и скорость притягивания или отталкивания узлов при применении эффекта, а также можно использовать нажим цифрового пера.



Текст, преобразованный в кривые (вверху), и тот же самый текст в сглаженном при помощи инструмента Сглаживание виде (внизу)



Сглаживание неровных краев (слева); обеспечение естественного вида форм (справа)

Сглаживание объекта

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Сглаживание** .

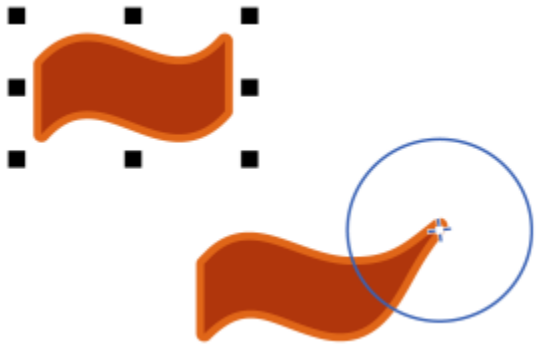
3 Перетащите вдоль края объекта.

Дополнительные возможности

Настройка размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств  . Чтобы изменить размер кончика кисти, можно также перетащить курсор в окне документа, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Перетащите курсор в направлении центра кончика, чтобы уменьшить размер, или от центра кончика, чтобы увеличить радиус.
Настройка эффекта сглаживания	Введите значение в поле **Частота** . Можно также удерживать нажатой клавишу **Alt**

Изменение формы путем притягивания или отталкивания узлов

Инструменты **Притягивание** и **Отталкивание** позволяют создавать форму объектов путем притягивания или отталкивания узлов. Для управления эффектом образования формы можно изменять размер кончика кисти и скорость притягивания или отталкивания узлов. Кроме того, можно использовать нажим цифрового пера.



Придание объекту формы с помощью притягивания узлов



Придание объекту формы с помощью отталкивания узлов

Изменение формы объекта путем притягивания или отталкивания узлов

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Притягивание и отталкивание** .

3 Выполните одно из следующих действий.

- Для притягивания узлов к курсору выберите инструмент **Притягивание** на панели свойств.
- Для отталкивания узлов от курсора выберите инструмент **Отталкивание** .

4 Щелкните внутри или снаружи объекта вблизи его края, а затем нажмите и удерживайте кнопку мыши, чтобы изменить форму края. Чтобы получить более выраженный эффект, потащите указатель мыши, удерживая нажатой ее левую кнопку.

Дополнительные возможности

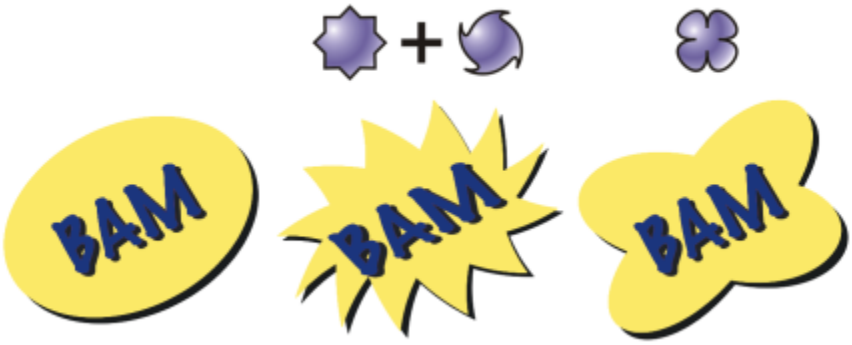
Настройка размера кончика кисти	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств. Чтобы изменить размер кончика кисти, можно также перетащить курсор в окне документа, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Перетащите курсор в направлении центра

Дополнительные возможности	
	кончика, чтобы уменьшить радиус, или от центра кончика, чтобы увеличить радиус.
Настройка скорости притягивания или отталкивания узлов	Введите значение в поле **Частота**.
Использование давления цифрового пера для управления эффектом	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.

Применение эффектов искажения

Для объектов форм можно применить три типа эффектов искажения.

Эффект искажения	Описание
Сжатие и растяжение	Позволяет сжать или растянуть кромки объекта
Застежка-молния	Позволяет применять эффект зубьев пилы для кромок объекта. Можно отрегулировать амплитуду и частоту этого эффекта.
Кручение	Позволяет поворачивать объект для создания эффекта завитков. Можно выбрать направление завитка, а также градус и степень поворота.



Слева направо: Исходное изображение, применены искажения застежки-молнии и кручения, применено искажение растяжения

После искажения объекта эффект можно изменить путем смещения центра искажения. Эта точка определяется маркером в форме ромба, вокруг которого применяется искажение. Действие этого эффекта напоминает циркуль, в котором карандаш перемещается вокруг неподвижной точки. Центр искажения можно разместить в любом месте в окне рисования или в центре объекта, чтобы искажение распределялось равномерно, а форма объекта изменялась относительно его центра.

Более заметный эффект можно обеспечить, применив для уже искаженного объекта новое искажение. Исходный эффект искажения сохранится, если, например, применить искажение в форме застежки-молнии поверх искажения в виде кручения. Приложение CorelDRAW также позволяет удалять и копировать эффекты искажения.

Искажение объекта

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Искажение** .

2 На панели свойств нажмите одну из следующих кнопок и укажите требуемые параметры.

- **Искажение при сжатии и растяжении**
- **Искажение при застежке-молнии**
- **Искажение при кручении**

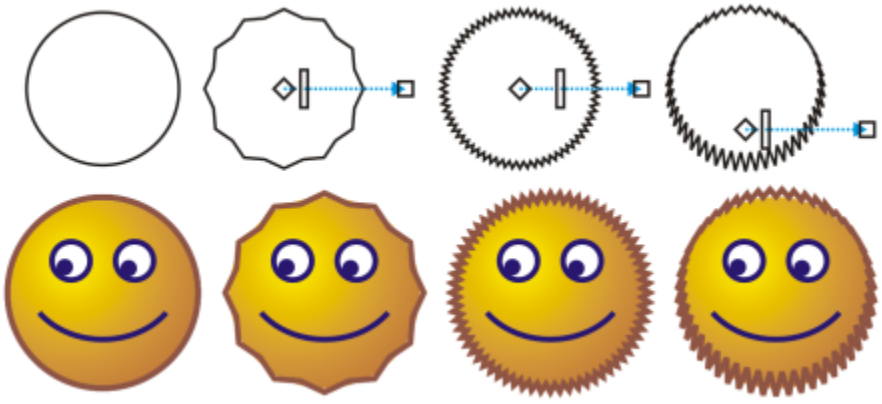
3 Выберите место для центра искажения и перетащите курсор, пока объект не приобретет требуемую форму.

Дополнительные возможности

Изменение центра искажения	Перетащите маркер положения в форме ромба в другое место.
Настройка числа вершин для искажения при застежке-молнии	Переместите регулятор в центре маркера искажения.
Применение заготовки искажения	Выберите заготовку искажения в списке **Заготовки** на панели свойств.
Применение нескольких искажений для объекта	Щелкните другой тип искажения на панели свойств, щелкните объект и перетащите курсор.

Для искаженных объектов эффекты можно применять повторно.

Искажение можно расположить по центру, нажав кнопку **Искажение в центре** на панели свойств.



Для изменения эффекта искажения можно использовать интерактивные векторные элементы управления. Вверху слева: для окружности применен эффект застежки-молнии.

Вверху справа: применен эффект застежки-молнии с более высоким значением частоты (большее число пиков). Внизу: результаты применения эффекта застежки-молнии.

Удаление искажения

1 Выберите искаженный объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Удалить искажение**.

При таком удалении искажения удаляется только последнее примененное искажение.

Кроме того, искажение для выбранного объекта можно удалить, нажав кнопку **Удалить искажение** на панели свойств.

Копирование искажения

1 Выберите объект, в который требуется скопировать искажение.

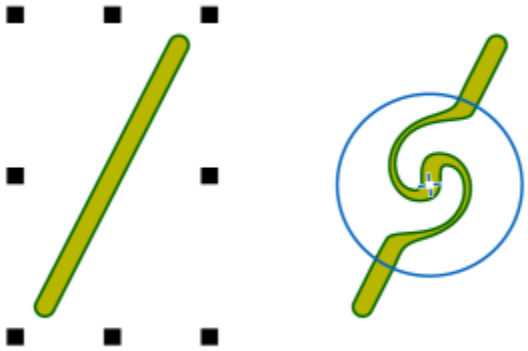
2 Выберите пункт **Объект** ▸ **Копировать эффект** ▸ **Искажение**.

3 Выберите искаженный объект.

Кроме того, для копирования эффекта можно использовать инструмент **Пипетка** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Добавление эффектов скручивания

Можно добавить эффекты кручения к объектам. Можно задать радиус, скорость и направление для эффектов скручивания, кроме того, доступен параметр нажима цифрового пера, позволяющий менять интенсивность эффекта скручивания.



Добавление эффекта скручивания

Добавление эффекта скручивания к объекту

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Скручивание** .

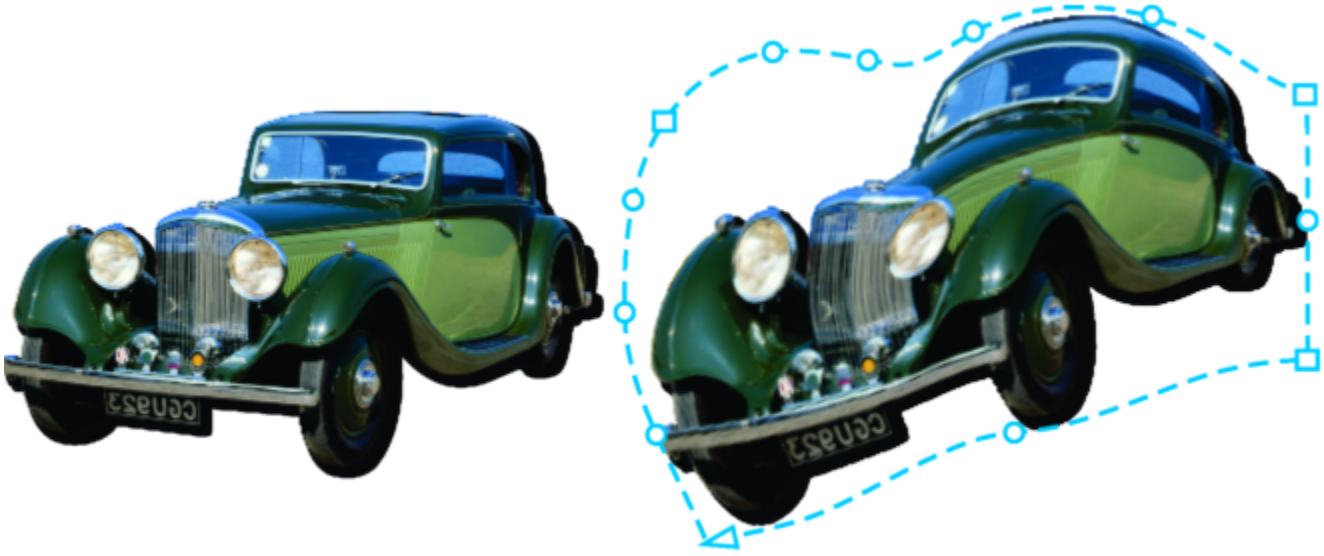
3 Щелкните край объекта левой кнопкой мыши и удерживайте ее нажатой, чтобы скрутить объект до нужного размера. Чтобы переместить вихрь и изменить его форму, потащите указатель мыши, удерживая нажатой ее левую кнопку.

Дополнительные возможности

Настройка радиуса для эффекта скручивания	Введите значение в поле **Размер кончика** на панели свойств.
Настройка скорости применения эффекта скручивания	Введите значение в диапазоне от 1 до 100 в поле **Скорость** на панели свойств.
Настройка направления для эффекта скручивания	Нажмите кнопку **Закручивание против часовой стрелки** или **Закручивание по часовой стрелке** .
Использование параметра нажима цифрового пера для определения интенсивности эффекта скручивания	Нажмите кнопку **Нажим пера** на панели свойств.

Формирование объектов с помощью оболочек

В CorelDRAW можно формировать объекты, включая использование линий, рамки фигурного и обычного текста и растровые изображения путем применения оболочек. Оболочки состоят из нескольких узлов, которые можно переместить для формирования оболочки и изменения формы объекта.



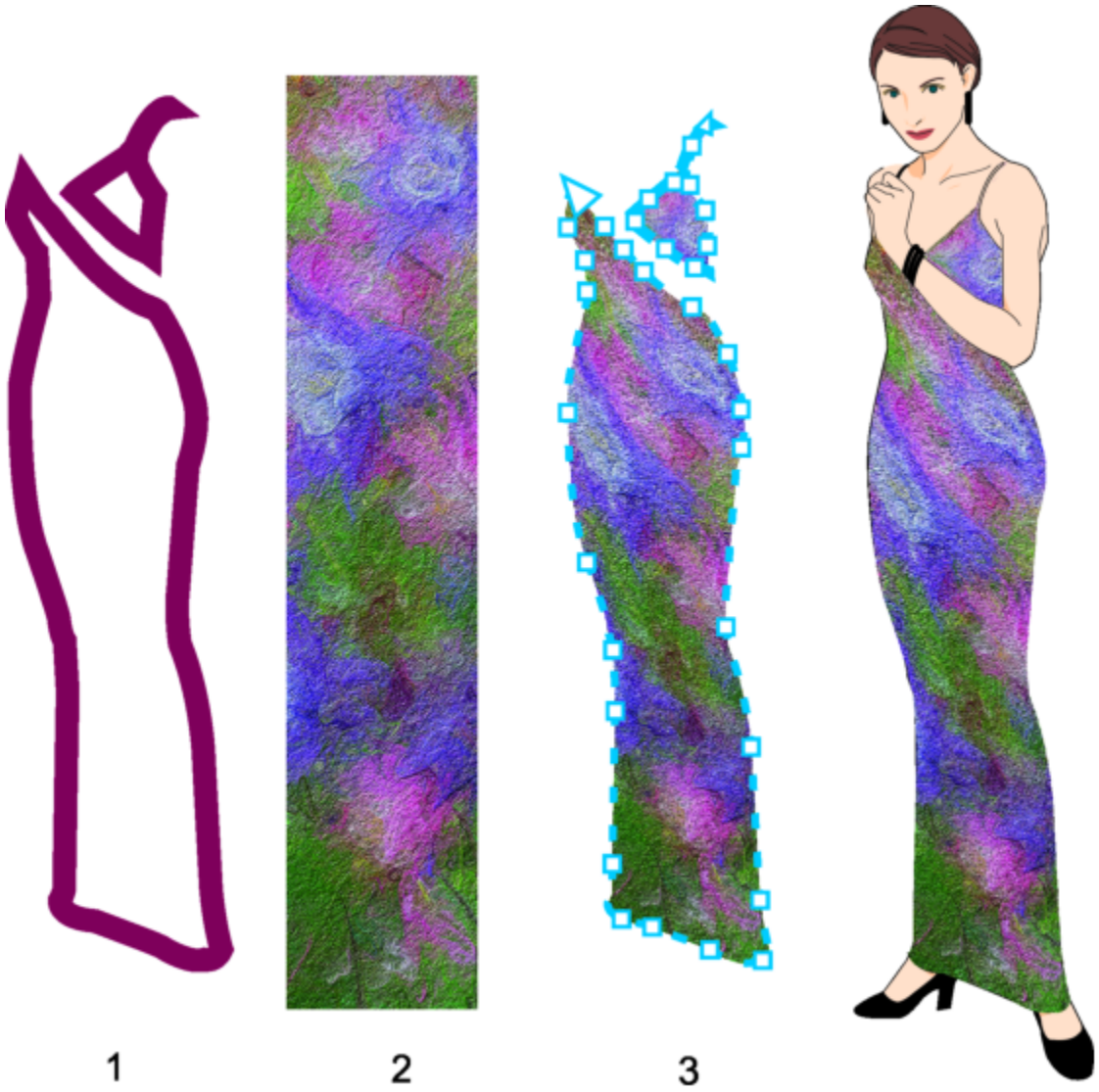
Исходное растровое изображение (слева) с оболочкой (справа). Оболочка применяется без нарушения структуры, поэтому в любое время ее можно редактировать или удалять и вернуться к исходному изображению.

Можно применить основную оболочку, которая соответствует форме объекта, или применить заготовку оболочки.



Заготовка оболочки применена к группе растровых изображений.

Если ни одна из заготовок не соответствует требованиям, можно создать пользовательскую оболочку и сохранить ее для дальнейшего использования. Заготовки оболочки сохраняются как файлы **заготовки** (**.PST**) в папке \AppData\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2022\Draw\Presets\Envelope.



Пользовательская оболочка (3) создается из формы векторного объекта (1) и применяется к растровому изображению (2).

Приложение CorelDRAW также позволяет копировать и удалять оболочки.

После применения оболочки ее можно отредактировать или добавить новую оболочку для дальнейшего изменения формы объекта. Оболочку можно изменить путем добавления и размещения узлов. Добавление узлов усиливает контроль над формой объекта, заключенного в оболочку. В CorelDRAW можно также удалять узлы, перемещать несколько узлов одновременно, изменять тип узлов, а также преобразовывать сегмент оболочки в линию или кривую. Для получения дополнительных сведений о различных типах узлов см. раздел «Объекты кривых» на стр. 216.

Кроме того, можно изменить режим сопоставления оболочки, чтобы задать способ заключения объекта в оболочку. Например, можно растянуть объект до основных размеров оболочки, а затем применить режим сопоставления по горизонтали для его сжатия по горизонтали по размерам оболочки.

Применение оболочки

1 Выделите объект.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Оболочка** .

3 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Режим прямой**:  создание оболочек на основе прямых линий с добавлением перспективы к объектам.
- **Режим одной дуги**  — создание оболочек в форме дуги с одной стороны, придание объектам вогнутой или выпуклой формы.
- **Режим двойной дуги**  — создание оболочек в форме буквы S с одной или нескольких сторон.
- **Произвольный режим**  — создание оболочек свободной формы, что позволяет изменять свойства узлов, а также добавлять и удалять узлы.

4 Щелкните объект.

5 Перетащите узлы для формирования оболочки.

Если требуется выполнить сброс оболочки, нажмите клавишу **Esc** до того, как отпустить кнопку мыши.

Дополнительные возможности

Применение оболочки заготовки	Нажмите **Список заготовок** на панели свойств, а затем выберите форму оболочки.
Применение оболочки для объекта с оболочкой	Нажмите кнопку **Добавить новую оболочку**  на панели свойств и перетащите узлы, чтобы изменить форму оболочки.
Удаление оболочки	Выберите **Эффекты** ▸ **Удалить оболочку**.



Применение оболочки к простому тексту позволяет изменять только форму текстовой рамки. Чтобы настроить форму текста внутри рамки, рассмотрите преобразование рамки в кривую после завершения редактирования и форматирования содержимого. Для получения информации о преобразовании объектов в кривые см. раздел «Преобразование объектов в объекты кривых» на стр. 216. Обратите внимание, что после преобразования рамки в кривую, редактирование текста более недоступно. Чтобы настроить формы отдельных символов с помощью оболочки, используйте фигурный текст.

Невозможно применить оболочку к растровому изображению с оболочкой.



Можно также применить оболочку с помощью окна настройки **Оболочка** (**Эффекты** ▸ **Оболочка**).

Можно предотвратить преобразование прямых линий векторного объекта в кривые, нажав кнопку **Сохранить линии**  на панели свойств.

Создание оболочки на основе формы другого объекта

1 Выберите объект, к которому требуется применить оболочку.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Оболочка** .

3 Нажмите кнопку **Создать оболочку из**  на панели свойств.

4 Нажмите на объект, из которого необходимо создать оболочку.
Оболочка применяется к объекту, который выбран в шаге 1.

Чтобы сохранить оболочку для дальнейшего использования, нажмите кнопку **Добавить заготовку** на панели свойств, введите имя файла в списке **Имя файла** и нажмите **Сохранить**.

Оболочку можно создать только из замкнутой кривой.

Копирование оболочки

1. Выберите объект, к которому требуется применить оболочку.
2. Выберите пункт **Объект** ▸ **Копировать эффект** ▸ **Оболочка**.
3. Выберите объект, из которого требуется скопировать оболочку.

Кроме того, оболочку можно скопировать, выбрав объект, нажав кнопку **Копировать свойства оболочки** на панели свойств и выбрав объект с оболочкой, который требуется скопировать.

Кроме того, можно использовать инструмент **Пипетка для атрибутов** для копирования оболочки. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

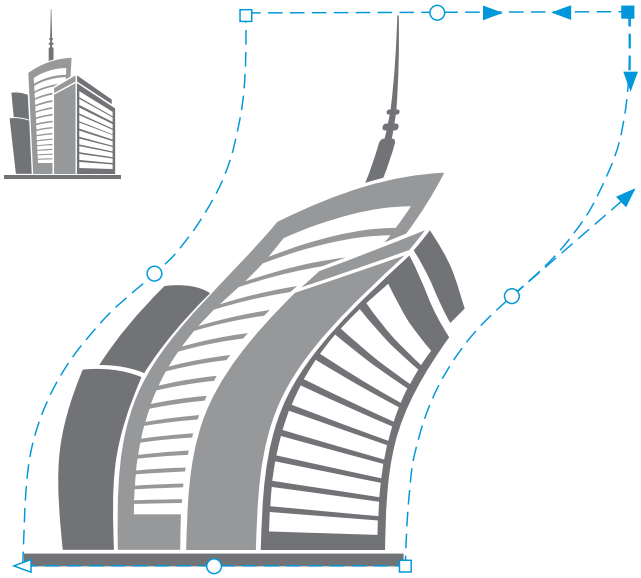
Изменение узлов и сегментов оболочки

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Оболочка**.
2. Выберите объект с оболочкой.
3. Дважды щелкните оболочку, чтобы добавить узел, или дважды щелкните узел, чтобы удалить его.

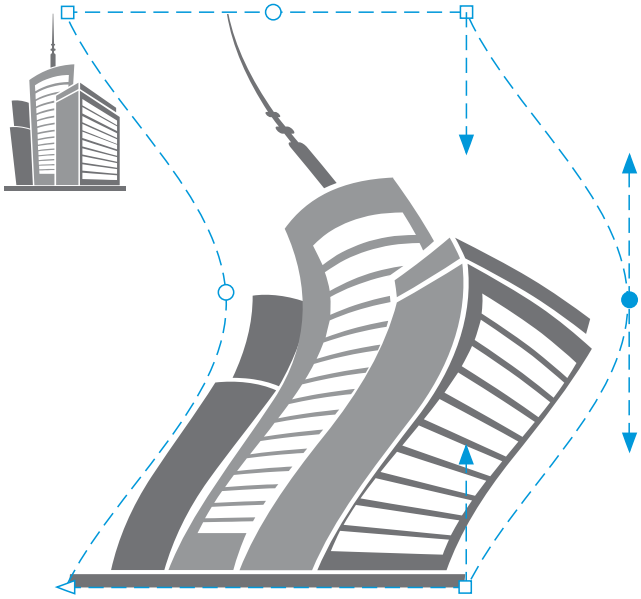
Дополнительные возможности

Одновременное перемещение нескольких узлов оболочки	Нажмите кнопку **Произвольный режим** на панели свойств, выделите рамкой узлы, которые требуется переместить, а затем переместите любой узел в другое положение.
Выделение нескольких узлов рамкой	На панели свойств выберите **Прямоугольные** в списке **Режим выбора** и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать.
Выделение нескольких узлов рамкой свободной формы	На панели свойств выберите **Свободная форма** в списке **Режим выбора** и обведите курсором узлы, которые требуется выбрать.
Перемещение двух противоположных узлов на равное расстояние в одном направлении	Нажмите кнопку **Режим прямой**, **Режим одной дуги** или **Режим двойной дуги** на панели свойств, чтобы она отображалась как поднятая, нажмите клавишу **Ctrl** и перетащите узел в новое положение.

Дополнительные возможности



Перемещение угловых узлов наклоняет оболочку.

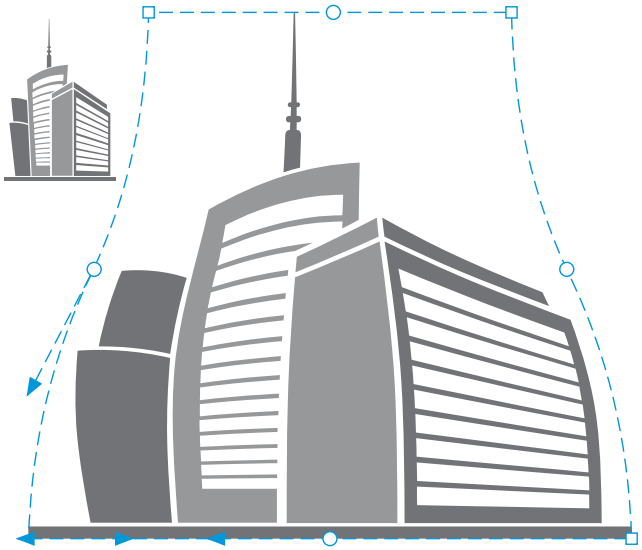


Перемещение средних узлов

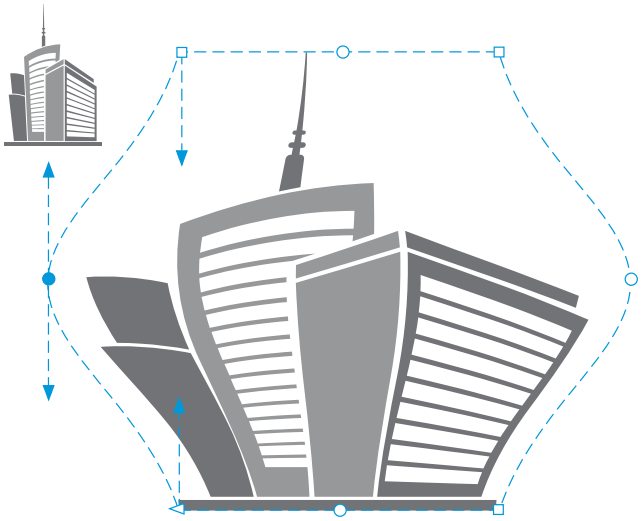
Примечание. Данная функция применяется только к некоторым заготовкам оболочек с симметричными узлами.

Перемещение двух противоположных узлов на равное расстояние в противоположном направлении

Нажмите кнопку **Режим прямой** , **Режим одной дуги**  или **Режим двойной дуги**  на панели свойств, чтобы она отображалась как поднятая, нажмите клавишу **Shift** и перетащите узел в новое положение.



Перемещение угловых узлов



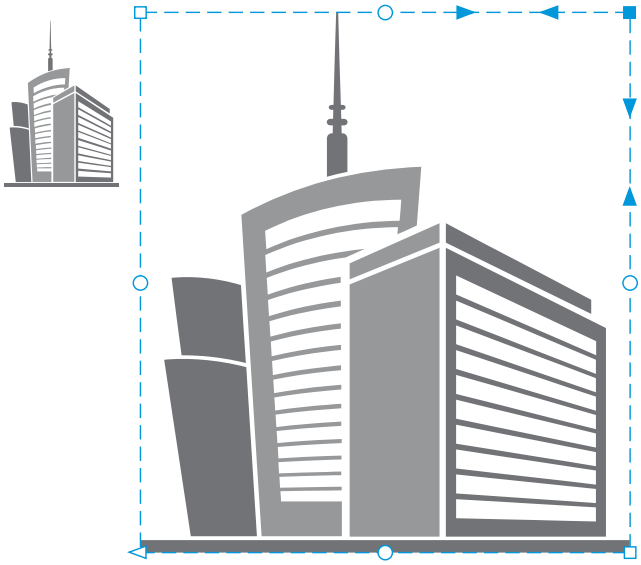
Перемещение средних узлов

Примечание. Данная функция применяется только к некоторым заготовкам оболочек с симметричными узлами.

Симметричное перемещение всех противоположных узлов к центральной точке или от нее

Нажмите кнопку **Режим прямой**, **Режим одной дуги** или **Режим двойной дуги** на панели свойств, чтобы она отображалась как поднятая, нажмите клавиши **Ctrl + Shift** и перетащите узел в новое положение.

Дополнительные возможности



Перемещение всех угловых узлов растягивает оболочку по горизонтали или вертикали.



Перемещение всех средних узлов позволяет сжать или растянуть края оболочки.

Примечание. Данная функция применяется только к некоторым заготовкам оболочек с симметричными узлами.

Дополнительные возможности

Изменение типа узла оболочки	Нажмите кнопку **Произвольный режим** на панели свойств, а затем нажмите кнопку **Перегиб** , **Сглаженный угол**  или **Симметрический узел** .
Преобразование сегмента оболочки в прямую или изогнутую линию	Нажмите кнопку **Произвольный режим**, щелкните сегмент линии, а затем нажмите кнопку **Преобразовать кривую в линию**  или **Преобразовать линию в кривую** . **Примечание.** Обе кнопки **Преобразовать в линию**  и **Преобразовать в кривую**  при применении оболочки к растровому изображению отключены.



При разделении, обрезке или стирании частей объекта с оболочкой редактирование оболочки более недоступно.

При редактировании растрового изображения с оболочкой в Corel PHOTO-PAINT или копировании растрового изображения с оболочкой и вставке его в Corel PHOTO-PAINT или в более раннюю версию CorelDRAW изменение оболочки более недоступно.

Изменение режима сопоставления

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Оболочка** .
2. Выберите объект с оболочками.
3. На панели свойств выберите в списке **Режим сопоставления** один из следующих элементов.
   - **По горизонтали** — растягивает объект до основных размеров оболочки, а затем сжимает объект по горизонтали по форме оболочки.
   - **Оригинал**: сопоставление угловых маркеров поля выделения объекта с угловыми узлами оболочки. Другие узлы сопоставляются линейно вдоль кромки поля выделения объекта.
   - **По углам**: сопоставление угловых маркеров поля выделения объекта с угловыми узлами оболочки.
   - **По вертикали** — растягивание объекта до основных размеров оболочки, а затем сжатие объекта по вертикали по форме оболочки.
4. Перетащите узлы или маркеры управления.



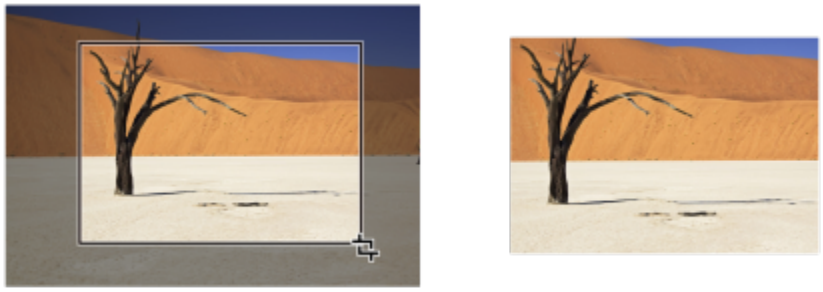
Режим сопоставления рамок обычного текста нельзя изменить после применения оболочки.

Обрезка и удаление объектов

Части объектов можно обрезать или стереть.

Обрезка

Функция обрезки позволяет быстро удалить ненужные области в объектах и импортированных фотографиях, устранить потребность в отмене группировки объектов, разделить связанные группы или преобразовать объекты в кривые. Можно обрезать векторные объекты и растровые изображения.



Обрезка объектов

При обрезке объектов выделяется прямоугольная область (область обрезки), которую вы хотите сохранить. Части объекта за пределами области обрезки удаляются. Можно указать точное положение и размер области обрезки, кроме того, ее можно поворачивать и изменять ее размер. Можно также удалить область обрезки.

Можно обрезать только выбранные объекты без изменения других объектов на рисунке или обрезать все объекты на странице рисования. В любом случае выбранный текст и объекты фигур автоматически преобразовываются в кривые.

Стирание

В CorelDRAW можно удалять ненужные части растровых изображений и векторных объектов. **Ластик** функционирует в точности как стирательная резинка, позволяя удалить любую часть изображения, по которому щелкают и перетаскивают курсор. Чтобы стереть только часть определенного объекта, необходимо выбрать его. Если объект не выбран, инструмент **Ластик** удаляет любую часть рисунка, поверх которого им проводится. Для получения сведений о выборе объектов см. раздел «Выделение объектов» на стр. 306. При удалении автоматически замыкаются все выбранные пути, а объекты преобразуются в кривые. При удалении соединительных линий CorelDRAW создает подпути, а не отдельные объекты. Невозможно стереть объекты с контурами, перетеканиями, тенями, блок-тенями или вытягиваниями.

Работая с пером или стилусом, можно использовать нажим для изменения кончика ластика. Если перо или стилус поддерживает использование наклона и направления, можно использовать эти функции для изменения спрямления и поворота кончика ластика. Кроме того, можно задать значения для углов наклона и направления, таким образом, что спрямление и поворот останутся без изменений.

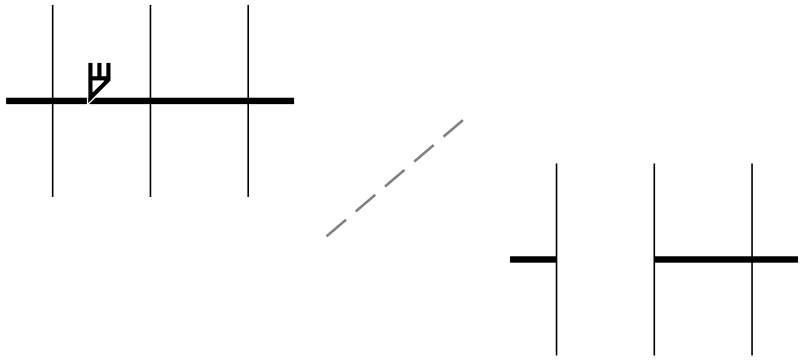


Можно использовать стилус для изменения размера и спрямления кончика ластика.

Кроме того, можно задать настройки по умолчанию для инструмента «Ластик», например стандартный размер кончика ластика. В объектах, созданных в результате стирания, автоматически удаляются узлы, но эту функцию можно отключить.

Удаление

Кроме того, можно удалять виртуальные линейные сегменты, то есть части пересекающихся объектов. Например, можно удалить петлю в линии, которая пересекает сама себя, или петли в линейных сегментах, в которых пересекаются два или несколько объектов.



Удаление виртуальных линейных сегментов

Обрезка объекта или фотографии импорта

1. Выберите объект или фотографию, которую требуется обрезать.

   Выберите один или несколько объектов. Если объекты на странице рисования не будут выбраны, то будут обрезаны все объекты на ней.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Обрезка** .
3. Перетащите курсор для определения области обрезки.
4. Дважды щелкните внутри области обрезки.

Дополнительные возможности

Указание точного положения области обрезки	Введите значения в поля **Положение обрезки** на панели свойств и нажмите клавишу **Enter**.
Указание точного размера области обрезки	Введите значения в поля **Размер обрезки** на панели свойств и нажмите клавишу **Enter**.
Поворот области обрезки	Введите значение в поле **Угол поворота**.
Удаление области обрезки	Выберите **Очистить**.

Объекты, которые находятся на заблокированных и скрытых уровнях, а также уровнях сетки и направляющих, обрезать нельзя. Кроме того, нельзя обрезать объекты OLE и интернет-объекты, ролловеры или содержимое объектов PowerClip.

Во время обрезки выбранные связанные группы, например контуры, перетекания и вытягивания, разделяются автоматически.

Можно выполнять интерактивное перемещение, поворот и изменение размера области обрезки, как и любого другого объекта. Чтобы переместить область обрезки, перетащите ее в новое положение. Чтобы изменить размер области обрезки, перетащите любой из ее маркеров. Чтобы повернуть область обрезки, щелкните в ней и перетащите маркер поворота .

Область обрезки можно удалить, нажав клавишу **Esc**.

Удаление области изображения

1 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Стирание области на рисунке	Отмена выделения всех объектов.
Удаление частей объекта	Выбор объекта.

2 Выполните одно из следующих действий.

- При использовании мыши нажмите на инструмент **Ластик**  в наборе инструментов.
- При использовании стилуса переверните его для автоматического перехода в режим ластика.

3 Перетащите курсор по области, которую хотите стереть.

Дополнительные возможности

Изменение размера кончика ластика	Введите значение в поле **Толщина ластика** на панели свойств и нажмите клавишу **Enter**.
Изменение формы кончика ластика	Нажмите кнопку **Круглый кончик**  или **Квадратный кончик** на панели свойств.
Изменение ширины кончика ластика	Нажмите кнопку **Нажим пера**  на панели свойств, чтобы включить эту функцию. Максимальная ширина кончика определяется значением, указанным в поле **Толщина ластика**. При использовании мыши нажмите клавишу со стрелкой вверх или со стрелкой вниз для имитации изменений силы нажима и изменения ширины кончика.
Изменение спрямления кончика ластика	Нажмите кнопку **Наклон пера**  на панели свойств, чтобы включить эту функцию.
Примените спрямление к кончику ластика выбрав фиксированное значения для наклона пера	Нажмите кнопку **Наклон пера**  на панели свойств, чтобы отключить функцию, и введите значение в поле **Угол наклона**.

Дополнительные возможности

	Можно указать значение в диапазоне от 15 до 90. Чем ниже это значение, тем более разглажен кончик.
Изменение поворота кончика ластика	Нажмите кнопку **Направление пера** на панели свойств, чтобы включить эту функцию.
Примените поворот к кончику ластика, выбрав фиксированное значения для направления пера	Нажмите кнопку **Направление пера** на панели свойств, чтобы отключить функцию, и введите значение в поле **Угол направления**. Можно указать значение в диапазоне от 0 до 359.
Сохранение всех узлов удаляемой области	На панели свойств нажмите кнопку **Сохранить число узлов**.

При стирании частей объектов все затронутые пути автоматически замыкаются.

Прямые линии можно удалять, щелкнув в том месте, где должно начинаться удаление, а затем в том месте, где оно должно заканчиваться. Нажмите клавишу **Ctrl** , если требуется ограничить угол линии.

Кроме того, можно удалить область выбранного объекта, дважды щелкнув ее с выбранным инструментом **Ластик**.

Указание настроек по умолчанию для инструмента «Ластик»

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Ластик**.
3. Введите значение в поле **Толщина**, чтобы изменить размер кончика ластика.
4. Установите или снимите флажок **Сокращать число узлов объекта**.

Удаление виртуального линейного сегмента

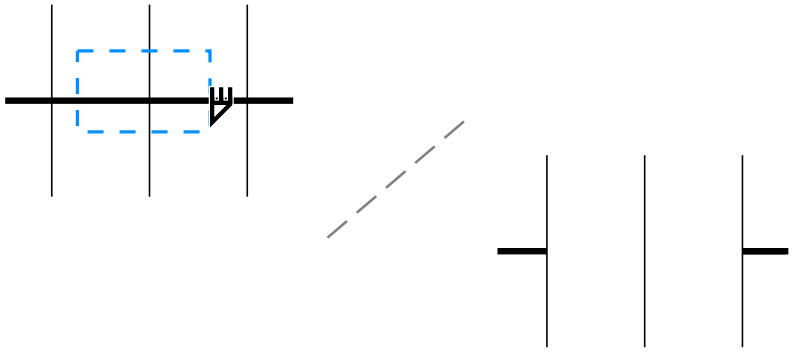
1. В наборе инструментов выберите инструмент **Удаление виртуального сегмента** .
2. Переместите курсор на линейный сегмент для удаления.
   При правильном расположении инструмент **Удаление виртуального сегмента** находится в вертикальном положении.
3. Щелкните сегмент линии.

Дополнительные возможности

Одновременное удаление нескольких сегментов линий	Перетащите рамку, чтобы замкнуть или пересечь все целевые сегменты.
Удалите виртуальный линейный сегмент, пересекающийся с кривой	Удерживая нажатой клавишу **Alt**, перетащите курсор, чтобы нарисовать кривую.

Дополнительные возможности

Сегменты линии стыка	Нажмите и удерживайте **Shift**, щелкните две перекрывающиеся конечные точки. Можно также нажать и удерживать клавиши **Alt**



Удаление нескольких виртуальных линейных сегментов

Разделение объектов

Можно разделять векторные объекты, текст и растровые изображения. Вы можете делить как одиночные объекты, так и целые группы — по прямой и произвольной линии, а также по линии Безье.



(Сверху вниз.) Доступны три режима разделения объектов: Безье, по двум точкам, свободная форма.

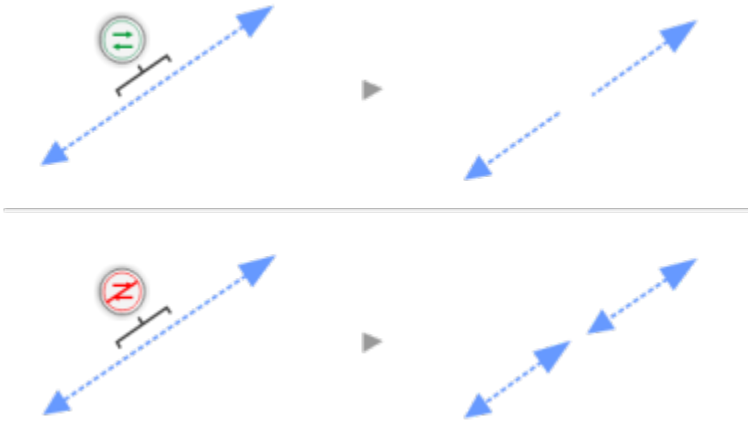
При этом можно оставить зазор между разделенными объектами или наложить их друг на друга.



Растровое изображение было разделено по линии, начерченной от руки. Перед разделением была задана ширина зазора между новыми объектами.

При разделении объекта с помощью инструмента **Нож** CorelDRAW позволяет преобразовать абрисы в кривые и сохранять полученные объекты в виде абрисов. По умолчанию приложение автоматически выбирает тот вариант, который позволит оптимально сохранить внешний вид абриса.

При разделении объектов с пунктирными линиями, наконечниками или концами команда **Преобразовывать в объекты** позволяет оптимально сохранить внешний вид абриса. Если для таких объектов выбрана команда **Авто**, CorelDRAW выполнит преобразование абрисов в объекты.



Вверху: абрис (в этом примере — пунктирная линия с наконечниками) преобразован в объекты после разделения. Исходный внешний вид при этом сохранен. Внизу: использована команда «Сохранять абрисы», после выполнения которой были созданы две линии с начальными и конечными наконечниками.

Разделение объекта

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Нож**.

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Режим Двухточечная линия** — разделение объекта по прямой линии. Чтобы угол наклона линии изменялся с приращением 15°, удерживайте нажатыми клавиши **Shift + Ctrl**.
- **Режим Свободная форма** — разделение объекта по произвольно нарисованной линии.

3 Проведите указатель мыши через объект или группу объектов, которые требуется разделить.

Дополнительные возможности

Разделение объекта вдоль линии Безье	Нажмите кнопку **Кривая Безье** на панели свойств. Щелкните в любом месте, с которого вы планируете начать обрезку объекта. Перетащите маркер управления в место размещения следующего узла и снова щелкните. Продолжайте щелкать мышью, нанося на линии новые отрезки. Чтобы добавить изогнутый сегмент, укажите точку размещения узла, а затем перетащите указатель для формирования кривой. Чтобы угол наклона линии изменялся с приращением 15°, удерживайте нажатыми клавиши **Shift + Ctrl**.
Задайте толщину зазора между новыми объектами или ширину области их наложения	На панели свойств выберите **Зазор** или **Наложение** из списка **Интервал обрезки**. Введите значение в поле **Ширина**.
Выбор параметров абриса	На панели свойств выберите параметр в списке **Параметры абриса**.
Переключение между режимами	Выберите инструмент **Нож** и нажмите **A**. Курсор примет форму, отображающую текущий выбранный режим — **Двухточечная линия,Свободная** или **Кривая Безье**. Примечание. Переключение режимов во время перетаскивания с помощью инструмента **Нож** невозможно.

Когда вы разделяете объект при помощи инструмента **Нож**, новые объекты превращаются в кривые.

Исключение объектов

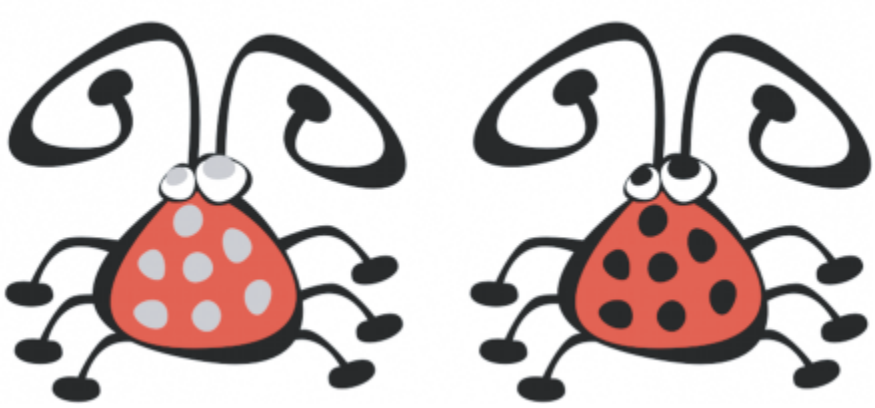
При исключении создаются объекты неправильной формы путем удаления перекрывающихся областей объекта. Можно исключить практически любой объект, включая клоны, объекты на разных уровнях, а также отдельные объекты с пересекающимися линиями. Однако нельзя исключить простой текст, размерные линии или шаблоны клонов.

Перед исключением объектов необходимо решить, какой объект требуется исключить (объект назначения), а также какой объект требуется использовать для исключения (исходный объект). Например, если требуется создать вырез в форме звезды на квадратном объекте, то звезда будет исходным объектом, так как она используется для исключения квадрата. Квадрат является объектом назначения, так как это объект, который требуется исключить. Исходный объект исключает ту часть объекта назначения, которую перекрывает.

В объекте назначения сохраняются атрибуты заливки и абриса. Например, если выполняется исключение прямоугольника, который перекрывается окружностью, то удаляется область прямоугольника, которая закрыта окружностью. При этом образуется неправильная форма.

В CorelDRAW можно выполнять исключение объектов различными способами. В качестве исходного объекта можно использовать объект на переднем плане, чтобы исключить объект, который находится под ним, а также использовать объект фона для исключения объекта на переднем плане. Кроме того, можно удалить скрытые области перекрывающихся объектов,

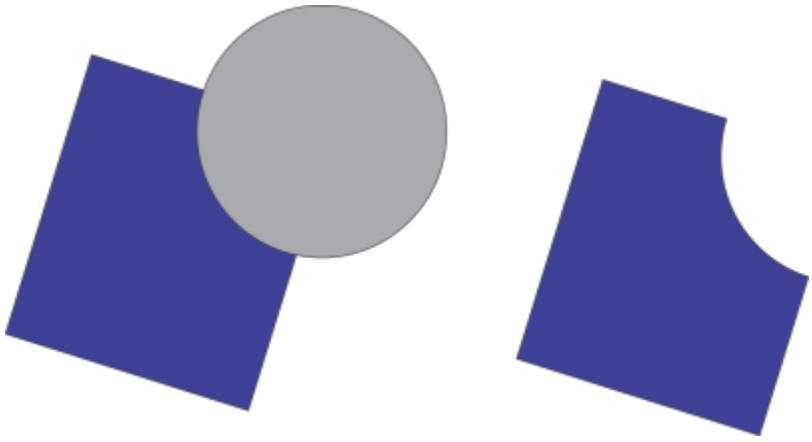
чтобы в рисунке остались только видимые области. При преобразовании векторной графики в растровые изображения удаление невидимых областей позволит уменьшить размер файла.



Исключение можно использовать для уменьшения числа объектов на рисунке. Вместо создания глаз и точек в изображении жука эти области (показаны слева серым цветом) исключаются, открывая черный фон (справа).



Буква «A», которая является объектом переднего плана, используется для исключения объекта фона. Частичный силуэт буквы создается в логотипе (справа).



Круг используется для исключения прямоугольника.

Исключение объекта

1 Выберите исходные объекты.

2 Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните объект назначения.

3 Выберите **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Исключить**.



При выделении объектов рамкой программа CorelDRAW исключает самый нижний выбранный объект. При выборе нескольких объектов по одному исключается последний выбранный объект.



Можно также исключить объекты, выделив рамкой исходный объект и объект назначения и нажав кнопку **Исключить**  на панели свойств.

Исключение объектов переднего плана или фона

1 Выделите рамкой исходный объект и объект назначения.

2 Выберите **Объект** ▸ **Формирование** и нажмите один из следующих пунктов.

- **Передние минус задние**: удаление объекта фона из объекта переднего плана.
- **Задние минус передние**: удаление объекта переднего плана с объекта фона.



Можно исключить объект управления из объекта PowerClip, чтобы объект внутри объекта PowerClip принял новую форму контейнера PowerClip. Для получения сведений об объектах PowerClip см. раздел «Объекты PowerClip» на стр. 269.

Связанные объекты, например тени, текст вдоль пути, перетекания, контуры, а также вытягивания, перед исключением преобразуются в объекты кривых.

Исключение перекрывающихся областей объектов

1 Выделите рамкой объекты, которые требуется исключить.

2 Выберите **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Упростить**.

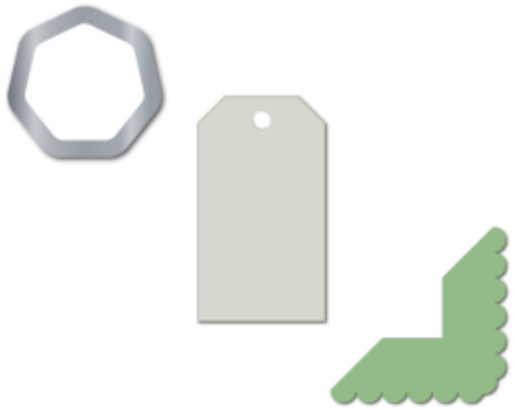


Можно исключить объект управления из объекта PowerClip, чтобы объект внутри объекта PowerClip принял новую форму.

Связанные объекты, например тени, текст вдоль пути, перетекания, контуры, а также вытягивания, перед исключением преобразуются в объекты кривых.

Скругления, выемки и фаски на углах

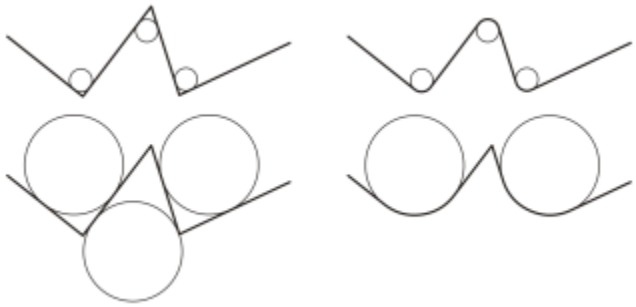
Можно выполнить скругление, выемку или снять фаску с углов любого объекта кривой, созданного на основе фигуры, линий текста или растрового изображения. Скругления обеспечивают скругление углов, выемки обеспечивают скругление и инвертирование углов для создания выемки, а фаски обеспечивают скашивание углов, чтобы они выглядели плоскими. CorelDRAW также позволяет выполнить предварительный просмотр углов перед применением внесенных изменений. Для получения дополнительных сведений об изменении квадратов и прямоугольников см. раздел «Прямоугольники и квадраты» на стр. 203.



Скругления, фаски и выемки в применении к различным формам.

Если требуется изменить углы формы без кривых, форма автоматически преобразовывается в кривую. Изменения применяются ко всем углам, если не выбраны отдельные узлы. Однако чтобы выделить отдельные узлы, следует преобразовать объект в кривую вручную с помощью команды **Преобразовать в кривую**. Нельзя выполнить скругление, снять фаску или сделать выемку сглаженной или симметричной кривой, так как угол должен быть образован двумя прямыми или изогнутыми сегментами, пересекающимися под углом менее 180°.

Эту операцию нельзя выполнить для углов в том случае, если установлено слишком высокое значение скругления, выемки или фаски. Это происходит в тех случаях, когда сегменты линий недостаточно длинные для применения радиуса или расстояния фаски. При установке значений для этих операций следует учитывать, что хотя сегменты линий могут выглядеть достаточно длинными в начале операции, они уменьшаются по мере применения радиуса или фаски в объекте.



В этом примере кружки представляют настройку радиуса скругления. В верхней строке слева показаны предложенные скругления, а справа — результаты скругления. В нижней строке слева показаны предложенные скругления, но в результатах, показанных справа, не все углы скругленные. После применения первого скругления следующий угол не удается скруглить, так как сегмент линии имеет недостаточную длину. Этот угол пропускается, а последний угол скругляется.

Закругление углов объекта с помощью функции скругления

1. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите кривую с помощью инструмента **Указатель** .
   - Выберите отдельные узлы кривой с помощью инструмента **Фигура** .
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Углы**.
3. В окне настройки **Углы** включите параметр **Скругление**.
4. Введите значение в поле **Радиус**.

   Радиус используется для создания дуги окружности с равноудаленным от любой стороны угла центром. Чем больше значения, тем больше закруглены углы.



5 Нажмите кнопку **Применить**.

Кнопка **Применить** отключена, если не выбраны правильные объекты или узлы.

Можно закруглить все углы квадрата или прямоугольника сразу, перетащив угловой узел в центр объекта, когда активен инструмент **Фигура**. При использовании этого способа фигура не преобразуется в кривые.

Выемки на углах объекта

1 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите кривую с помощью инструмента **Указатель** .
- Выберите отдельные узлы кривой с помощью инструмента **Фигура** .

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Углы**.

3 В окне настройки **Углы** включите параметр **Выемка**.

4 Введите значение в поле **Радиус**.
Значение радиуса дуги выемки рассчитывается от начальной вершины угла.



5 Нажмите кнопку **Применить**.

Кнопка **Применить** отключена, если не выбраны правильные объекты или узлы.

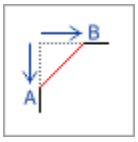
Скашивание углов объекта с помощью функции фаски

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Углы**.

3 В окне настройки **Углы** включите параметр **Фаска**.

4 В области **Длина фаски** введите значение в поле **A**, чтобы задать место начала фаски по отношению к исходному углу.
Если нежелательно, чтобы концы фаски были одинаково удалены от исходного угла, щелкните кнопку **Блокировать** и введите другое значение в поле **B**. Значения **A** и **B** применяются в соответствии с направлениями линий.



5 Нажмите кнопку **Применить**.

Чтобы выделить отдельные узлы с помощью инструмента **Фигура** , сначала требуется преобразовать объект в кривую вручную с помощью команды **Преобразовать в кривую**.

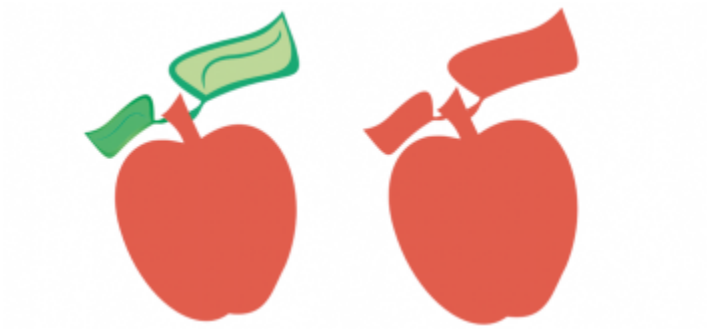
Объединение и пересечение объектов

С помощью объединения и пересечения объектов можно создавать неправильные формы. Можно выполнить объединение и пересечение практически любого объекта, включая клоны, объекты на разных уровнях, а также отдельные объекты с пересекающимися линиями. Однако нельзя выполнить объединение и пересечение обычного текста, размерных линий или шаблонов клонов.

Можно объединить объекты для создания единого объекта с одним абрисом. В новом объекте в качестве абриса будет использоваться периметр объединенного объекта, а также свойства заливки и абриса объекта назначения. Все пересекающиеся линии исчезнут.

Объекты можно объединять независимо от того, перекрывают ли они друг друга. При объединении объектов, которые не перекрываются, они образуют группу объединения, которая действует как единый объект. В обоих случаях объединенный объект получает атрибуты заливки и абриса объекта назначения.

Можно объединить отдельные объекты с пересекающимися линиями, чтобы разделить объект на несколько подпутей, но сохранить его внешний вид.



Объединение листьев с яблоком создает единый абрис объекта.

Пересечение создает объект из области, где перекрываются два или несколько объектов. Форма этого нового объекта может быть простой или сложной, в зависимости от перекрывающихся фигур. Атрибуты заливки и абриса нового объекта зависят от объекта, определяемого в качестве объекта назначения.

Объединение объектов

1. Выберите исходный объект или объекты.
2. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните объект назначения.
3. Нажмите **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Объединение**.

Новый объект имеет свойства заливки и абриса объекта назначения.

Кроме того, объединить объекты можно, выделив рамкой исходный объект и объект назначения и нажав кнопку **Объединить** на панели свойств.

Пересечение объектов

1. Выберите исходный объект или объекты.
2. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите объект назначения.
3. Нажмите **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Пересечение**.

Новый объект, созданный на основе перекрывающихся частей исходного объекта и объекта назначения, имеет свойства заливки и абриса объекта назначения.

Кроме того, можно выполнить пересечение объектов, выбрав исходный объект и объект назначения и нажав кнопку **Пересечение** на панели свойств.

Пересечение нескольких объектов

1. Выделите рамкой исходный объект или объекты.
2. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните все объекты назначения.
3. Нажмите **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Пересечение**.

Кроме того, можно выполнить пересечение объектов, выделив рамкой исходный объект и объект назначения и нажав кнопку **Пересечение** на панели свойств.

Объекты PowerClip

CorelDRAW позволяет размещать векторные объекты и растровые изображения, например фотографии, внутри других объектов или фреймов. Фреймом может быть любой объект, например фигурный текст или прямоугольник. Если объект больше фрейма по размеру, объект, который называется содержимым, обрезается по форме фрейма. При этом создается объект PowerClip.



Объекты до преобразования в объект PowerClip: художественный текст и растровое изображение



В объекте PowerClip фигурный текст является контейнером, а растровое изображение — его содержимым. Это растровое изображение формируется по форме букв художественного текста.



Прямоугольник используется как рамка, а дерево помещено внутри для создания объекта PowerClip.

Можно создать более сложные объекты PowerClip, разместив один объект PowerClip внутри другого объекта PowerClip для создания вложенного объекта PowerClip. Кроме того, можно скопировать содержимое одного объекта PowerClip в другой объект PowerClip.

Можно создать пустой контейнер PowerClip из объекта или преобразовать контейнер PowerClip обратно в объект. Создание пустых фреймов PowerClip или текстовых фреймов удобно в тех случаях, когда необходимо создать макет документа перед добавлением содержимого. Дополнительные сведения о текстовых фреймах см. в разделе «Простой текст» на стр. 624.. После создания пустого контейнера PowerClip в него можно добавить содержимое. Можно также добавить содержимое в контейнер PowerClip, который уже содержит другой объект.



Создание пустых фреймов PowerClip или текстовых фреймов удобно в тех случаях, когда необходимо получить наглядное представление о макете страницы перед добавлением содержимого.

После создания объекта PowerClip можно выбрать и отредактировать его содержимое и изменить положение содержимого внутри фрейма. При каждом выборе объекта PowerClip отображается плавающая панель инструментов.



Панель инструментов PowerClip позволяет редактировать, выбирать, извлекать, блокировать или повторно позиционировать содержимое внутри фрейма. Панель инструментов отображается при каждом выборе объекта PowerClip.

Например, можно заблокировать содержимое PowerClip, чтобы при перемещении контейнера содержимое перемещалось вместе с ним. Если необходимо удалить содержимое объекта PowerClip или изменить его без влияния на фрейм, содержимое можно извлечь.

Можно задать поведение по умолчанию, перетащив содержимое в контейнер PowerClip, отцентрировав новое содержимое и пометив пустые контейнеры PowerClip.

Создание объекта PowerClip

1. Выберите объект, который требуется использовать в качестве содержимого PowerClip.
2. Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Поместить в контейнер**.
3. Щелкните объект, который необходимо использовать в качестве фрейма.

   Если необходимо создать вложенный объект PowerClip, перетащите объект PowerClip в другой объект PowerClip, а затем нажмите и удерживайте клавишу **W** во время отжатия кнопки мыши, чтобы разместить объект внутри фрейма.



Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши объект или группу объектов, выбрать в контекстном меню пункт **Поместить в контейнер**, а затем щелкнуть объект, который необходимо использовать в качестве контейнера.

Если содержимое располагается таким образом, что выходит за границы фрейма в своем текущем положении, оно автоматически центрируется внутри фрейма, чтобы отобразиться полностью. Чтобы изменить эту настройку, щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**, выберите **PowerClip** в области слева и укажите желаемые настройки в области **Центрировать новое содержимое**.

Создание пустого контейнера PowerClip

1. Выделите объект, который необходимо использовать в качестве фрейма.
2. Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Создать пустой контейнер PowerClip**.



Можно также щелкнуть объект правой кнопкой мыши, выбрать команду **Тип фрейма**, а затем — команду **Создать пустой контейнер PowerClip**.

Можно также нажать кнопку **Контейнер PowerClip** на панели инструментов **Макет**. Чтобы открыть панель инструментов **Макет**, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макет**.

Добавление содержимого в контейнер PowerClip

1. Перетащите объект в контейнер PowerClip.

   При приближении объекта к фрейму происходит выделение фрейма.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Для добавления объекта в пустой контейнер PowerClip отпустите кнопку мыши.
   - Для добавления объекта в заполненный контейнер PowerClip нажмите и удерживайте клавишу **W** во время отжатия кнопки мыши.



Содержимое можно также перетащить в контейнер PowerClip непосредственно из окна настройки **Ресурсы**.

Если содержимое располагается таким образом, что выходит за границы фрейма в своем текущем положении, оно автоматически центрируется внутри фрейма, чтобы отобразиться полностью. Чтобы изменить эту настройку, щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**, выберите **PowerClip** в области слева и укажите желаемые настройки в области **Центрировать новое содержимое**.

Преобразование контейнера PowerClip обратно в объект

- Щелкните правой кнопкой мыши фрейм PowerClip, выберите **Тип фрейма**, затем щелкните **Удалить фрейм**.



Если фрейм содержит объекты, они удаляются во время преобразования фрейма в обычный объект. Чтобы избежать потери содержимого, можно вначале извлечь его из объекта PowerClip.



Можно также нажать кнопку **Без рамки** на панели инструментов **Макет**. Чтобы открыть панель инструментов **Макет**, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макет**.

Выбор содержимого в объекте PowerClip

1. Выберите объект PowerClip.
   Отобразится панель инструментов PowerClip.
2. Нажмите кнопку **Выбрать содержимое** на панели инструментов PowerClip.

Позиционирование содержимого внутри контейнера PowerClip

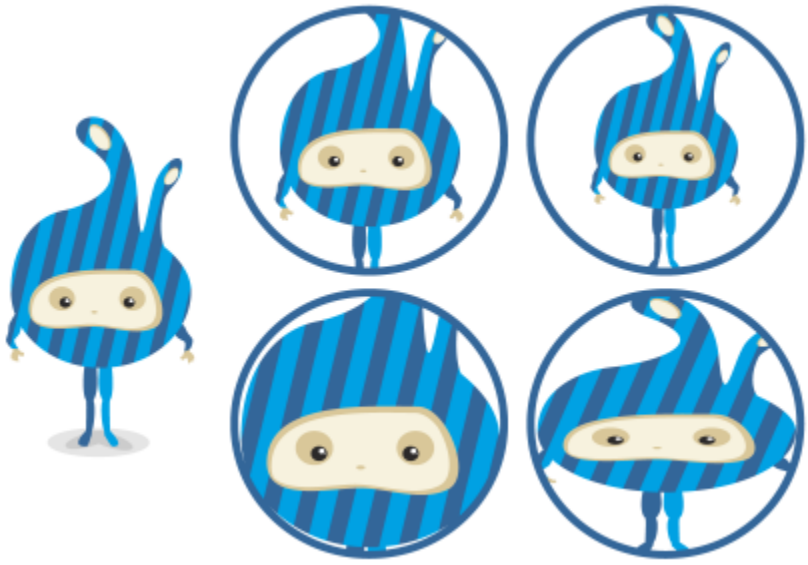
1. Выберите объект PowerClip.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Расположение содержимого по центру внутри контейнера PowerClip	Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **По центру**.
Пропорциональное расположение содержимого внутри контейнера PowerClip	Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Подогнать пропорционально**. Размер содержимого изменяется таким образом, чтобы его наибольший размер находился внутри фрейма. Содержимое не искажается, а его пропорции сохраняются. Отображается все содержимое, однако во фрейме могут образоваться пустые области.
Пропорциональное заполнение контейнера PowerClip	Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Пропорциональная заливка**. Размер содержимого изменяется таким образом, чтобы заполнить фрейм без искажения. При этом пропорции

Цель	Действие
	содержимого не изменяются. Фрейм заполнен, однако некоторые части содержимого могут выходить за границы фрейма, поэтому будут не видны.
Заполнение контейнера PowerClip путем растягивания содержимого	Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Подгонка под заливку**. Происходит изменение размера и искажение содержимого, что необходимо для заполнения фрейма. Пропорции содержимого не сохраняются. Фрейм заполняется и отображает все свое содержимое.

Команды **Подогнать пропорционально**, **Пропорциональная заливка** и **Подгонка под заливку** изменяют содержимое PowerClip. Содержимое остается измененным, даже если извлечь его из фрейма.

Содержимое можно также позиционировать нажатием на панели инструментов PowerClip кнопки стрелки с последующим выбором необходимой команды.



Примеры содержимого PowerClip, расположенного с помощью следующих команд: Содержимое по центру (верху слева), Расположить содержимое пропорционально (верху справа), Заполнить содержимое пропорционально (внизу слева) и Растянуть содержимое для заполнения фрейма (внизу справа).

Копирование содержимого объекта PowerClip

1. Выделите объект.
2. Нажмите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Копировать PowerClip из**.
3. Щелкните объект PowerClip.

Изменение содержимого объекта PowerClip

1. Выберите объект PowerClip.

2 Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Изменение PowerClip**.

3 Изменение содержимого объекта PowerClip.

4 Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Завершить редактирование PowerClip**.



При редактировании содержимого контейнер отображается в каркасном представлении, и его нельзя выбрать или изменить.



Можно также дважды щелкнуть объект PowerClip, чтобы начать его редактирование, или выбрать объект PowerClip, а затем нажать кнопку **Изменить** на панели инструментов PowerClip. После завершения редактирования содержимого нажмите кнопку **Завершить**.

Блокировка или разблокировка содержимого объекта PowerClip

1 Выберите объект PowerClip.

2 Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Заблокировать содержимое с PowerClip**.



Во время перемещения фрейма при разблокированном содержимом оно остается на месте и не отображается, пока на него не будет помещен фрейм.



Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши объект PowerClip и выбрать в контекстном меню пункт **Заблокировать содержимое с PowerClip** или выбрать объект PowerClip, а затем нажать на панели инструментов PowerClip кнопку **Блокировка содержимого**.

Извлечение содержимого из объекта PowerClip

1 Выберите объект PowerClip.

2 Выберите **Объект** ▸ **PowerClip** ▸ **Извлечь содержимое**.

Содержимое остается в том же месте, но отделяется от фрейма. Контейнер PowerClip остается пустым.



Из вложенного PowerClip потребуется отдельно извлечь содержимое каждого уровня.



Можно также выбрать объект PowerClip, а затем нажать кнопку **Извлечь содержимое** на панели инструментов PowerClip.

Установка настроек по умолчанию для контейнеров PowerClip

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **PowerClip**.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Установить настройки по умолчанию для перетаскивания содержимого в контейнер PowerClip	В списке **Перетащить содержимое в PowerClip** выберите **PowerClip с содержимым** или **Пустой PowerClip** и далее выберите одну из следующих команд. • **Игнорировать контейнер PowerClip**: помещает содержимое поверх контейнера PowerClip, а не внутрь. • **Добавить содержимое в контейнер PowerClip** • **Заменить существующее содержимое** (доступна только для контейнеров PowerClip с содержимым)
Установить настройки по умолчанию для центрирования нового содержимого в контейнере PowerClip	В области **Автоматически центрировать новое содержимое** выберите одну из следующих команд: • **Для содержимого полностью вне контейнера**: центрирует только содержимое, которое находится за границами контейнера PowerClip и иначе невидимо. • **Всегда**: всегда центрирует новое содержимое. • **Никогда**: отключает автоматическое центрирование.
Обозначить пустые контейнеры PowerClip	Установите флажок **Показывать линии в пустых контейнерах PowerClip** и выберите одну из следующих команд: • **Всегда (включая печать и экспорт)**: отображает линии в пустых контейнерах PowerClip на экране и в печатных или экспортированных документах. • **Только на экране**: отображает линии в пустых контейнерах PowerClip только на экране.

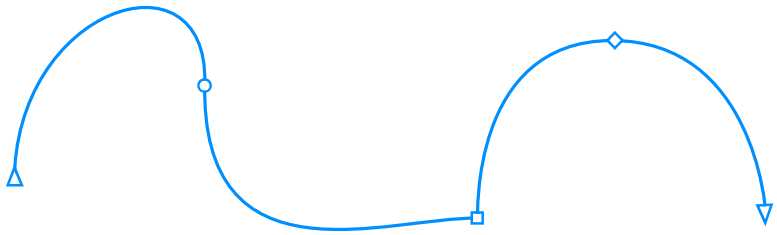
Параметры узлов, маркеров и векторных изображений

Страница **Узлы и маркеры** диалогового окна **CorelDRAW Параметры** позволяет настроить вид узлов, маркеров и векторных изображений в соответствии с предпочтениями, облегчая редактирование узлов и применение векторных эффектов и изменений.

Общие параметры

Можно изменить размер и форму узлов, а также скрыть или отобразить направление кривой при редактировании. Для узлов и маркеров доступно три размера заготовок: маленький, средний и большой.

По умолчанию каждый из трех типов узлов имеет разную форму. Узлы с перегибом квадратные, сглаженные — круглые, а симметричные — в форме ромбов. Можно изменить форму любого типа узла, выбрав ее из треугольников, ромбов, кругов и многоугольников. Для получения сведений о различных типах узлов см. раздел «Типы узлов» на стр. 232.

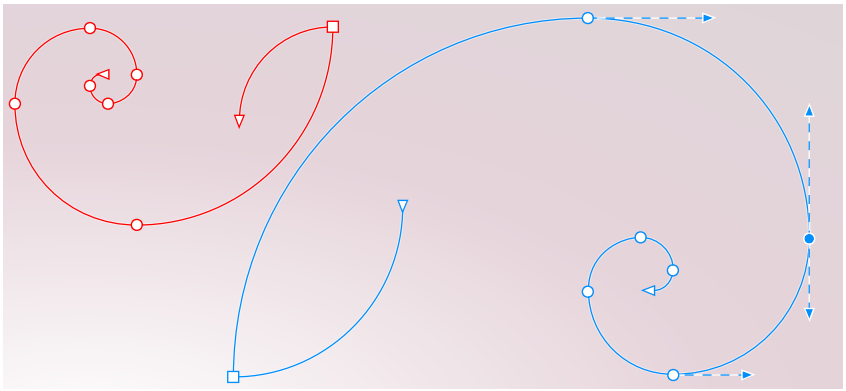


По умолчанию форма каждого типа узла отличается. Это может быть круг, квадрат или ромб. Направление кривой показывает ориентация конечных узлов.

Инструмент **Фигура** обычно используется для выбора и перемещения узлов. Можно включить отслеживание узлов, чтобы выбирать и перемещать узлы с помощью инструментов **Указатель** , **Свободная форма** , **Ломаная линия** или **Безье** .

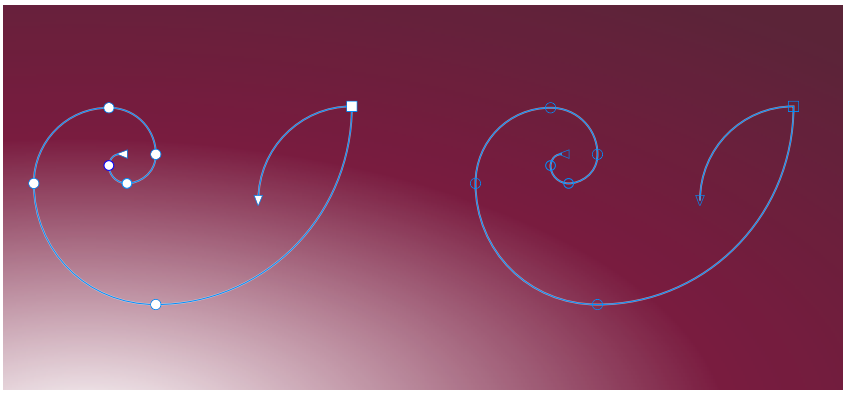
Параметры цвета

В цветовой схеме по умолчанию для отображения узлов, маркеров и векторных изображений в процессе редактирования в качестве основного цвета используется синий, а красный в качестве дополнительного. Основной цвет используется с первой выбранной кривой. Если выбрать инструментом **Фигура** дополнительные кривые, в качестве цвета их отображения будет использован дополнительный красный. Кроме того, в цветовой схеме по умолчанию используется белое выделение для улучшения видимости. Белый цвет также используется для невыбранных узлов и для того, чтобы выделить векторные изображения. Также можно выбрать отображение невыделенных узлов без заливки.



Основной цвет для узлов, маркеров и векторных изображений в цветовой схеме по умолчанию — синий (справа). Дополнительный цвет, красный, используется для дополнительной кривой, выбранной инструментом Фигура (слева). Невыбранные узлы будут заполнены белым цветом выделения.

Когда узлы и маркеры становится трудно увидеть относительно более сложных узлов, можно использовать сочетание клавиш (**Ctrl+Shift+I**) для замены основного цвета второстепенным и наоборот. Также можно переключиться между отображением невыбранных узлов с заливкой и без нее с помощью сочетания клавиш (**Ctrl+Shift+G**).



Невыбранные узлы отображены с заливкой (слева) и без заливки (справа).

Можно создать собственную пользовательскую цветовую схему, изменяя основной и дополнительные цвета. Кроме того, для предварительного просмотра можно скрыть светлые тона. Чтобы было легче различать типы узлов в приложении, можно выбрать разные цвета для каждого типа.

Установка общих параметров для узлов, маркеров и векторных изображений

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Узлы и маркеры**.
3. Выполните одну или несколько операций, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Изменение размера узла	Выберите размер в списке **Размер узла**.
Изменение формы узлов	В списке **Форма узла** выберите форму для каждого из трех типов узлов (с перегибом, сглаженных и симметричных).
Возврат узлов к формам по умолчанию	Рядом со списком **Форма узла** щелкните **Сброс**.
Отображение и скрытие направлений выбранных кривых	Установите или снимите флажок **Отображать направление кривой при редактировании**.
Выбирайте и перемещайте узлы с помощью инструментов **Указатель** , **Свободная форма** , **Ломаная линия** или **Безье**	Установите флажок **Включить отслеживание узлов**.
Отображение невыбранных узлов без заливки	Удалите флажок **Отобразить невыбранные узлы с заливкой**.

Переключение настроек цвета для узлов, маркеров и предпросмотров с помощью сочетания клавиш

1. Выберите необходимые узлы из инструмента **Фигура**.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Замена основного цвета второстепенным и наоборот	Нажмите клавиши **Ctrl+Shift+I**.
Переключение между отображением невыбранных узлов с заливкой и без заливки	Нажмите клавиши **Ctrl+Shift+G**.

Выбор цветовой схемы

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Узлы и маркеры**.
3. В области **Цвета** выберите одну из следующих цветовых схем в списке **Цветовая схема**.
   - **По умолчанию**
   - **Настройка**



Элементы управления рядом со списком **Цветовая схема** доступны после выбора **Настройка** в списке **Цветовая схема**.

Создание пользовательской цветовой схемы для узлов, маркеров и векторных изображений

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Узлы и маркеры**.
3. В области **Цвета** выберите **Настройка** в списке **Цветовая схема**.
4. Откройте следующие меню выбора цвета и выберите цвет.
   - **Основной цвет**: используется для узлов и маркеров, когда объект выбран для редактирования. Если выбрать несколько объектов для редактирования, основной цвет будет использован для узлов и маркеров объекта, который был выбран первым.
   - **Дополнительный цвет**: используется для узлов и маркеров, если дополнительные объекты были выбраны для редактирования инструментом **Фигура** или при редактировании таких векторных эффектов, как вытягивание.

Дополнительные возможности

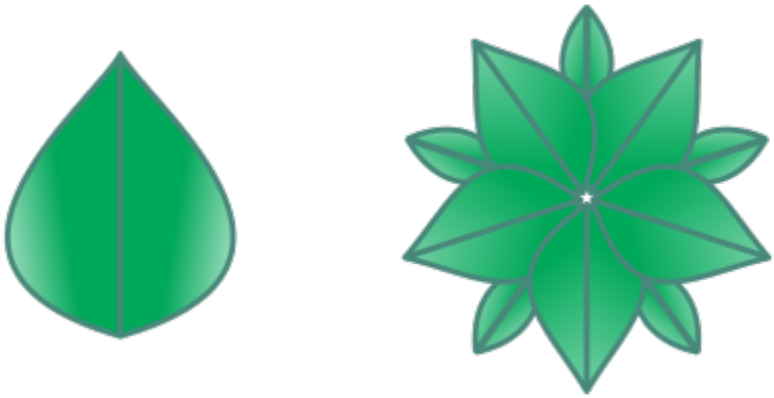
Скрытие цвета выделения на векторных изображениях	Снимите флажок **Показать выделение**.
Отображение каждого типа узлов разным цветом	Поставьте флажок в ячейке **отображения типов узлов разными цветами**.
Возврат основного и дополнительного цветов по умолчанию	Щелкните **Сброс** рядом с меню выбора **основного цвета** и **дополнительного цвета**. Кнопка **Сброс** доступна только для пользовательских цветовых схем.

CorelDRAW®

Симметричное рисование

CorelDRAW позволяет создавать симметричные объекты и проекты в режиме реального времени, повышая продуктивность с помощью автоматизации рабочих процессов, которые обычно занимают много времени. Вне зависимости от необходимости создания простых симметричных объектов или сложного калейдоскопического проекта, режим «Симметричное рисование» предоставляет элементы управления, которые необходимы для выполнения задачи.

В проекты симметрии можно включить векторные и растровые объекты.



Примеры простого и более сложного проекта симметрии с использованием векторных объектов



Проект симметрии с растровыми изображениями

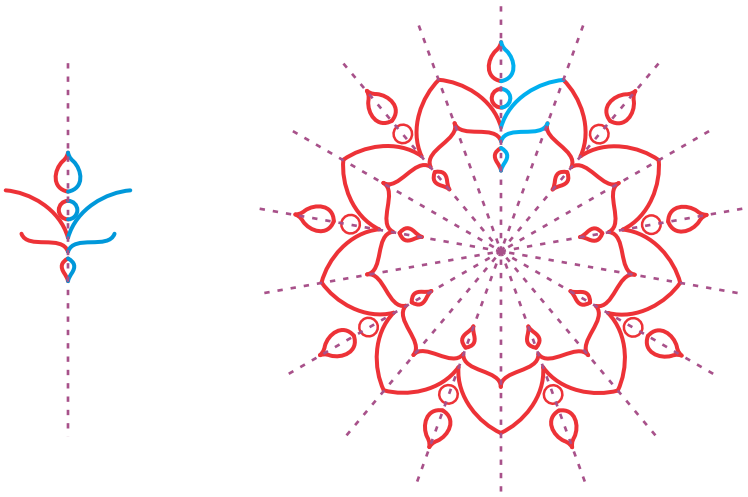
В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание симметрии» (стр. 280)
- «Редактирование симметрии» (стр. 282)
- «Соединение кривых в группах симметрии» (стр. 285)
- «Удаление симметрии и разрыв связей симметрии» (стр. 286)

Создание симметрии

Чтобы создать симметрию, необходимо преобразовать существующий объект в группу симметрии или начать с нуля, нарисовав объекты в режиме симметрии. Объекты для преобразования или рисования известны как основные объекты. Объекты, созданные симметрией, известны как копии объектов.

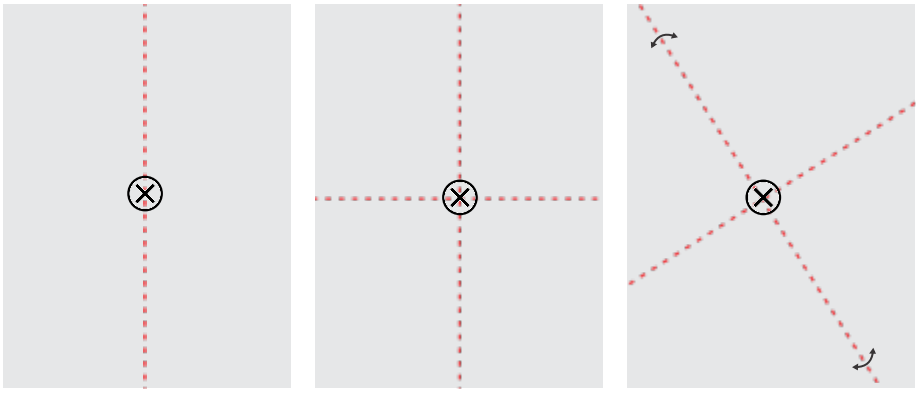
CorelDRAW предлагает зеркальную симметрию, которая позволяет создавать идентичные формы и кривые, зеркально отраженные или отраженные на наборе плоскостей. В режиме зеркальной симметрии по умолчанию основные объекты отражаются вдоль одной линии симметрии. Чтобы создать более сложный проект, можно добавить больше линий симметрии.



Симметрия с одной линией (слева); симметрия с несколькими линиями (справа)

При создании группы симметрии с нуля можно начать с настройки плоскостей симметрии. Для создания большего количества копий объектов можно добавить больше линий симметрии. Кроме того, можно изменить расположение и повернуть линии симметрии путем перетаскивания их в окно рисования или с помощью указания значений на панели свойств. Каждая группа

симметрии имеет центр симметрии, который отображается круглым курсором при выборе линий симметрии. В симметрии из нескольких линий точка пересечения линий симметрии является центром симметрии. Линии симметрии вращаются вокруг центра симметрии. Центр симметрии можно переместить с помощью перетаскивания или указать точное местоположение, используя координаты x и y.



Слева направо: Линия симметрии по умолчанию, добавление линии симметрии, вращение линий симметрии.

Сведения о способе редактирования групп симметрии см. в разделе «Редактирование симметрии» на стр. 282.

Создание групп симметрии из объектов

1 Выберите или нарисуйте кривую или форму.

2 Нажмите **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Создать новую симметрию**.

Линия симметрии отображается в окне рисования, а основной объект дублируется и зеркально отражается.

Измените основной объект или добавьте больше объектов.

3 Нажмите **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Завершить изменение симметрии**.

Для точного зеркального отражения объекта с каллиграфическим абрисом необходимо сначала связать толщину абриса с размером объекта. Для этого выберите объект, дважды нажмите на значок **Абрис** в строке состояния и в диалоговом окне **Перо абриса** установите флажок **Масштабировать с объектом**.

Также можно создать группу симметрии из объекта, щелкнув правой кнопкой мыши объект и выбрав **Создать новую симметрию**.

Можно создать группу симметрии из нескольких форм и кривых.

Создание групп зеркальной симметрии с нуля

1 Нажмите **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Создать новую симметрию**.

Чтобы добавить больше линий симметрии к более сложной группе симметрии, введите число в поле **Зеркальные линии** на панели свойств. Можно использовать до 12 линий симметрии.

Также можно настроить линии симметрии. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка плоскостей симметрии» на стр. 281.

2 Нарисуйте кривую или форму.

Настройка плоскостей симметрии

1 Нажмите **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Создать новую симметрию**.

Чтобы изменить плоскости симметрии в существующей группе симметрий, нажмите **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Изменить симметрию**.

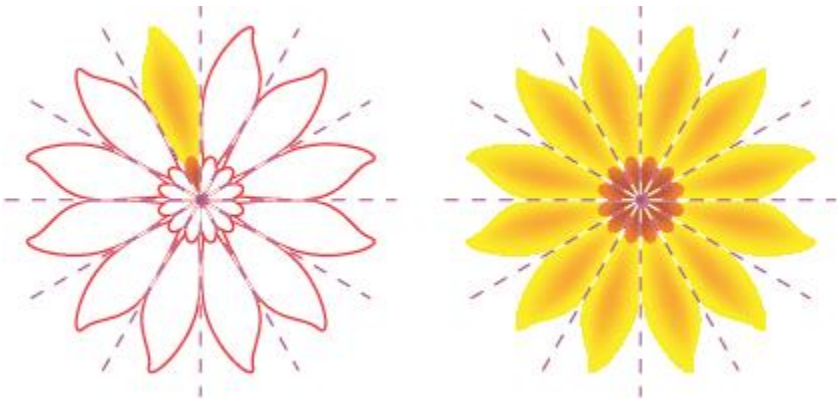
2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Указание количества линий симметрии	Введите число в поле **Зеркальные линии** на панели свойств. Можно добавить до 12 линий симметрии.
Перемещение линии симметрии	Используя инструмент **Указатель** , перетащите линию симметрии в окно рисования.
Поворот линии симметрии	Используя инструмент **Указатель** , дважды нажмите на линию симметрии и перетащите маркер поворота. Совет. Линию симметрии также можно повернуть с помощью ввода значения в поле **Угол поворота** на панели свойств.
Указание центра симметрии	Введите значения в поля **X** и **Y**. Данное действие изменяет расположение линий симметрии.

Редактирование симметрии

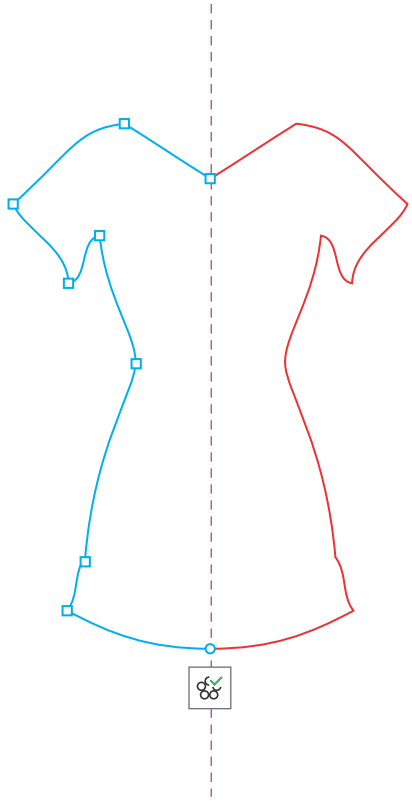
Группы симметрии можно изменить любым из следующих способов: редактирование объектов в группе симметрии; добавление, изменение расположения и вращение линий симметрии и с помощью изменения группы симметрии в качестве одного объекта.

При редактировании группы симметрии можно просмотреть только абрис копий объекта для быстрой цветопередачи. Данный вид упрощает идентификацию основных объектов. Также можно предварительно просмотреть копии объекта, как полные копии с теми же заливками, абрисами и эффектами, которые применены к основным объектам. Можно быстро переключаться между двумя режимами предварительного просмотра. Линии симметрии можно также скрыть для более удобной оценки результатов.



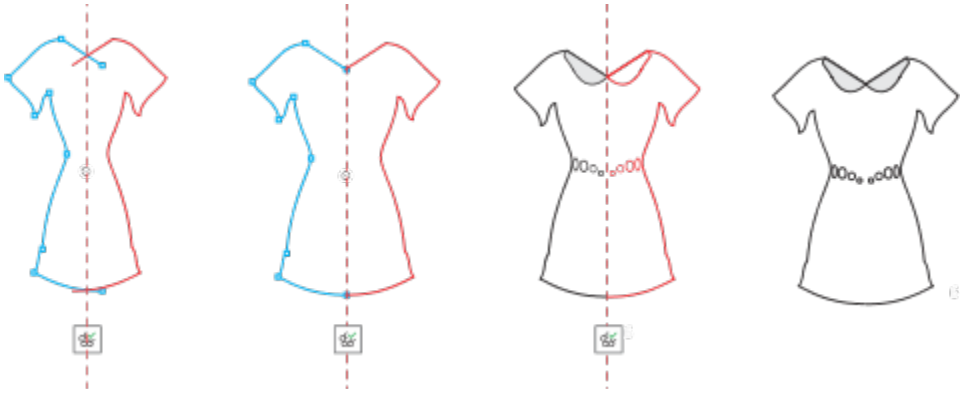
Предварительный просмотр копий объекта как абрисов (слева) и полных объектов (справа)

Инструменты **Указатель** и **Форма** можно использовать для изменения объектов в группе симметрии. При изменении формы основных объектов с помощью инструмента **Фигура** векторные изображения отображаются в основном цвете по умолчанию, а абрисы копий объектов отображаются во второстепенном цвете. Сведения о цветах предварительного просмотра и способах их изменения см. в разделе «Параметры узлов, маркеров и векторных изображений» на стр. 275.



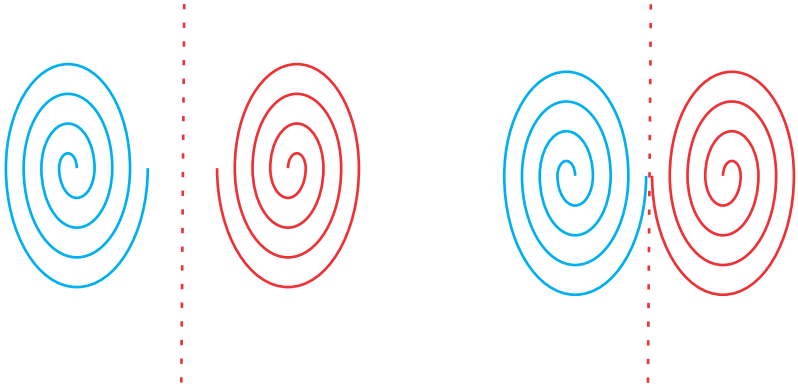
Векторные изображения основных объектов при изменении формы объектов с помощью инструмента «Фигура» отображаются в основном цвете по умолчанию.

К основным объектам можно применить заливки, эффекты и эффекты прозрачности. Любые вносимые в основные объекты изменения отражаются на копиях объекта. В группу симметрии можно добавить объекты и удалить объекты, которые больше не требуются. Кроме того, можно перетащить объекты в группу симметрии, даже если для группы не установлен режим «Изменить симметрию».

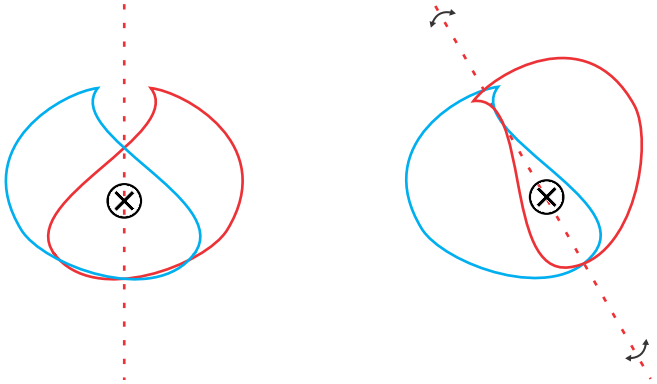


Изменение группы симметрии

Изменение линий симметрии влияет на способ позиционирования и ориентирования элементов в группе симметрии. Для получения большего количества копий объекта можно добавить больше линий симметрии. Кроме того, можно добавить линии симметрии для увеличения или уменьшения расстояния между основными объектами и копиями объектов, а также повернуть линии симметрии. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка плоскостей симметрии» на стр. 281.

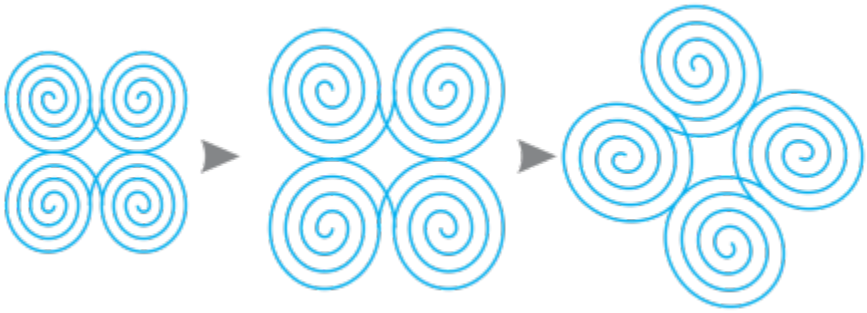


Перемещение линии симметрии для изменения расстояния между основными объектами и копиями.



Вращение линии симметрии

Как и для любой группы объектов, можно переместить, повернуть и отмасштабировать симметрию с одним объектом, сохранив связи между этими элементами. Также можно применить заливки и эффекты прозрачности ко всей группе симметрии и изменить свойства абриса.



Группа симметрии слева отмасштабирована (в середине), затем повернута (справа) с помощью инструмента «Указатель».

При редактировании группы симметрии можно с легкостью привязать объекты к линии симметрии, т.к. команда **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Линии симметрии** включена по умолчанию. Данная функция помогает соединять незамкнутые кривые и

создавать замкнутые формы в проекты симметрии. Если привязка редактируемых объектов к линии симметрии не требуется, можно отключить привязку к линии симметрии.

Изменение объектов группы симметрии

1. Выберите группу симметрии.
   Ниже панели свойств появляется плавающая панель инструментов.
2. Нажмите кнопку **Изменить** на панели инструментов.
3. Измените основные объекты в группе с помощью инструментов **Фигура** и **Указатель** . Также можно применить заливки и эффекты прозрачности, например контуры, оболочки, перетекания и искажения.
4. Добавьте и удалите объекты необходимым образом.
5. Нажмите кнопку **Готово** на панели инструментов.

Дополнительные возможности

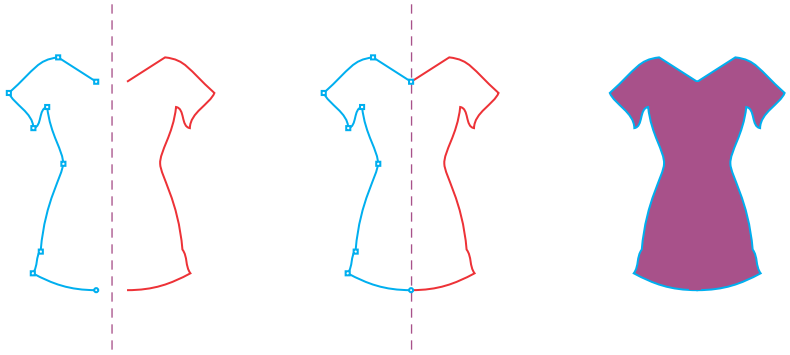
Отображение копий объектов как абрисов или полных объектов	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр** на панели свойств для включения или отключения параметра.
Отображение или скрытие линий симметрии	Нажмите кнопку **Отобразить линии симметрии** на панели свойств для включения или отключения параметра.

Изменение группы симметрии можно начать с помощью двойного нажатия или нажатия меню **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Изменить симметрию**.

Также можно войти в режим **Изменить симметрию**, нажав выбранную группу симметрии, удерживая при этом клавишу **Ctrl**Для получения дополнительных сведений о параметрах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

Соединение кривых в группах симметрии

Чтобы применить заливку к незамкнутой кривой и ее зеркально отраженной копии, необходимо соединить их в одну кривую. Для успешного выполнения соединения к линии симметрии должны быть привязаны конечные точки кривых.



Слева направо: Создание незамкнутой кривой; привязка конечных точек к линии симметрии; заливка соединенной кривой.

При соединении двух кривых заливка основной кривой применяется к отраженной кривой. Тем не менее, узлы отображаются только на основной кривой соединенного объекта. Форму соединенного объекта можно настроить с помощью манипулирования узлов на основной кривой.

Соединение незамкнутых кривых в группе симметрии

1. Нажмите **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Изменить симметрию**.
2. Нажмите на незамкнутую кривую для соединения с ее зеркально отраженной копией.
   Если конечные точки кривой не соответствуют линии симметрии, перетащите их с помощью инструмента **Фигура** до образования привязки с линией симметрии. Если сложно привязать конечные точки основной кривой к линии симметрии, убедитесь, что команда **Привязать к линиям симметрии** включена (**Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Линии симметрии**).
3. На панели свойств нажмите кнопку **Соединить незамкнутые кривые** .

В один объект соединяется только выбранный набор кривых. Данное действие не влияет на невыбранные незамкнутые кривые.

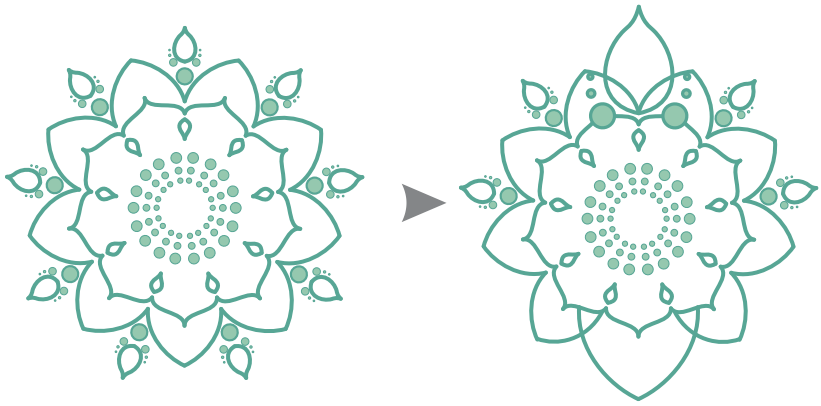
Соединение можно отменить, нажав кнопку **Соединить незамкнутые кривые** на панели свойств для отключения.

Удаление симметрии и разрыв связей симметрии

Если из группы симметрии необходимо удалить все копии объекта и оставить только основные объекты, можно удалить симметрию.

Слева направо: Группа симметрии в режиме правки; группа симметрии в обычном состоянии; симметрия удалена, оставлены только основные объекты.

По завершении заполнения группы симметрии может потребоваться сделать некоторые ее элементы несимметричными. Для этого необходимо разорвать симметрическую связь группы симметрии, превратив ее в обычную группу объектов. В группе можно редактировать отдельные объекты.



Разрыв связи симметрии в группе симметрии слева. Размер некоторых объектов изменен, другие объекты удалены (справа).

Удаление симметрии из группы симметрии

1. Выберите группу симметрии.
2. Нажмите кнопку **Удалить** на плавающей панели инструментов, которая отображается под панелью свойств.
   Все копии объектов удаляются.



Также связь симметрии можно удалить, выбрав меню **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Удалить симметрию**.

Можно щелкнуть группу симметрии правой кнопкой мыши и выбрать **Удалить симметрию**.

Разрыв симметрической связи группы симметрии

1. Выберите группу симметрии.

2 Нажмите кнопку **Разорвать связь** на плавающей панели инструментов, которая отображается под панелью свойств. После разрыва связи группа симметрии становится обычной группой объектов.



Также связь симметрии можно разорвать, выбрав меню **Объект** ▸ **Симметрия** ▸ **Отменить связь симметрии**.

Можно щелкнуть группу симметрии правой кнопкой мыши и выбрать **Отменить связь симметрии**.

Чертеж в перспективе

CorelDRAW позволяет рисовать в перспективе, чтобы добавлять глубину и объем в 2D-проекты и иллюстрации. Чертеж в перспективе особенно полезен для создания сложных композиций, имеющих множество компонентов с одинаковой перспективой (например, пейзажа).



Для создания этой иллюстрации использовался чертеж в перспективе.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

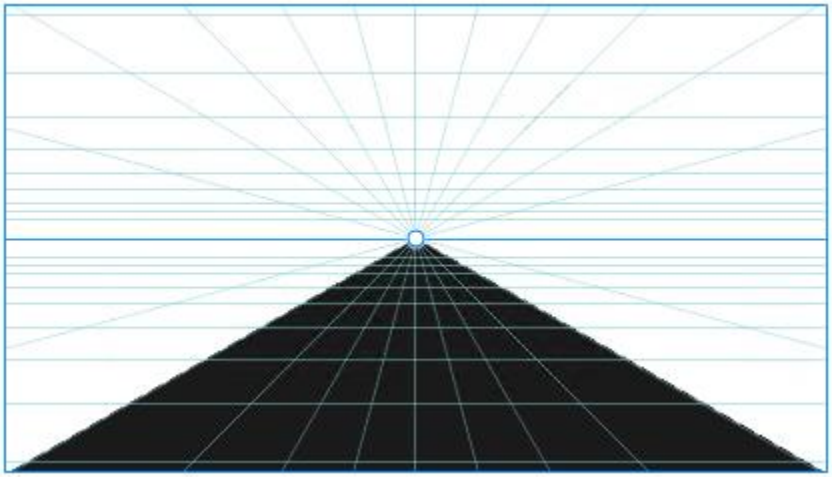
- «Рисование в перспективе» (стр. 290)
- «Изменение групп перспективы» (стр. 295)
- «Разделение групп перспективы» (стр. 300)

Чтобы создать иллюзию расстояния и глубины, можно также применить эффект перспективы к существующим объектам. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение перспективы» на стр. 577.

Рисование в перспективе

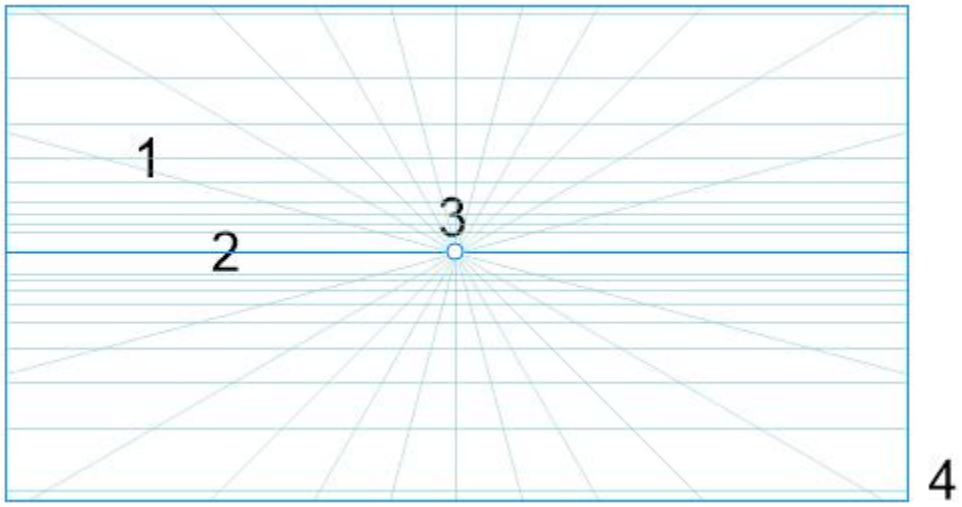
С помощью чертежа в перспективе (**Объект** ▸ **Перспектива** ▸ **Рисование в перспективе**) можно рисовать сложные эскизы, узоры и проекты, создавая иллюзию расстояния и глубины.

При рисовании в перспективе CorelDRAW автоматически создает поле перспективы и позволяет добавлять линии и фигуры, которые выравниваются по линиям перспективы. В результате получается группа перспективы, состоящая из поля перспективы и добавленных объектов. Чертеж может содержать несколько групп перспективы с уникальными полями перспективы.



Группа перспективы состоит из поля перспективы и одного или нескольких объектов.

Поле перспективы содержит сетку линий перспективы, которые сходятся в одну, две или три точки схода. Видимая часть поля перспективы называется окном просмотра.

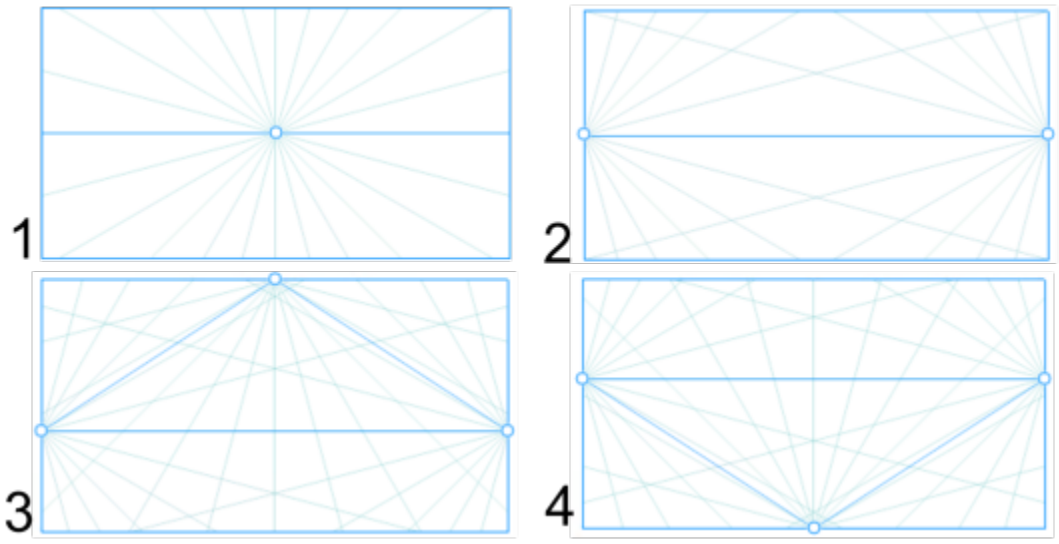


Элементы поля перспективы: сетка перспективы (1), горизонт (2), точка схода (3), окно просмотра (4)

CorelDRAW предоставляет заготовки для трех типов перспективы: с одной точкой, двумя точками и тремя точками.

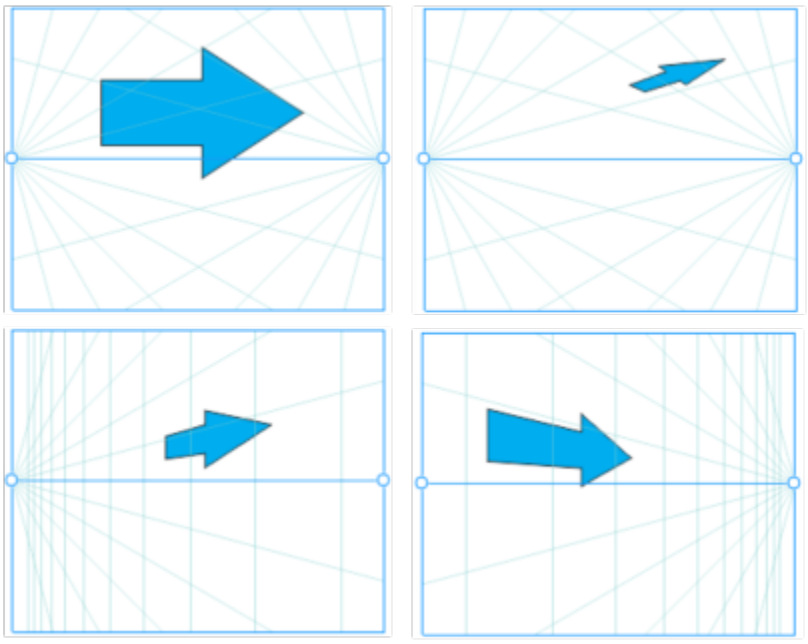
- **Одна точка** — создание поля перспективы, в котором все линии исчезают в одной точке схода
- **Две точки** — создание поля перспективы, в котором все линии исчезают в двух точках схода

- **Три точки (взгляд снизу)** — создание поля перспективы, в котором все линии исчезают в одной из трех точек схода. Эта заготовка позволяет создавать перспективу «взгляд снизу».
- **Три точки (взгляд сверху)** — создание поля перспективы, в котором все линии исчезают в одной из трех точек схода. Эта заготовка позволяет создавать перспективу «взгляд сверху».



Типы перспективы: (1) одна точка, (2) две точки, (3) три точки (вид снизу), (4) три точки (вид сверху)

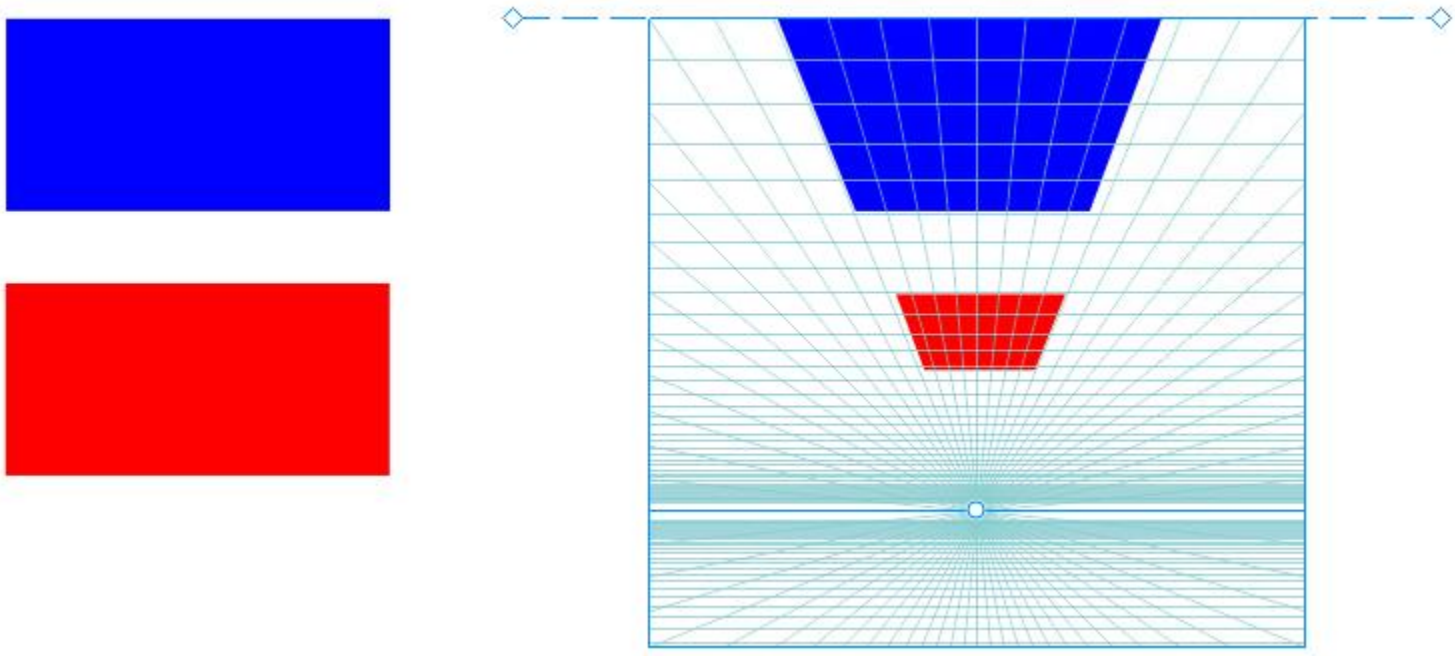
Перед началом рисования в поле перспективы можно выбрать плоскость, на которую требуется нанести рисунок. Можно рисовать на ортогональной плоскости (плоской плоскости без перспективы), на верхней плоскости перспективы или на одной из боковых плоскостей перспективы.



(Слева направо) Один и тот же объект размещен на четырех разных плоскостях: ортогональной, верхней, левой и правой.

Чертеж в перспективе создает эффект того, что зритель или камера находятся на определенном расстоянии от объектов. Все объекты масштабируются относительно зрителя. В CorelDRAW положение зрителя обозначается линиями камеры,

которые можно использовать в качестве вспомогательного средства для размещения объектов. Линии камеры связаны с активной плоскостью перспективы и скрыты по умолчанию. После отображения линии камеры ее можно перемещать для увеличения или уменьшения расстояния между зрителем и изображенными объектами. Перемещение линии камеры не изменяет существующие объекты, но влияет на способ отображения объекта при его перемещении на активную плоскость. Если сторона объекта выровнена с линией камеры, эта сторона отображается в масштабе 100% (она не укорачивается и не удлиняется). Стороны объекта или объекты, размещенные на расстоянии от линии камеры, будут выглядеть меньше их фактического размера.



Красный прямоугольник расположен дальше от линии камеры, поэтому он меньше синего прямоугольника.

Можно настроить заготовки чертежа в перспективе, настроив поле перспективы. Например, можно перемещать точки схода, линии горизонта и линии камеры. Можно также изменить размер окна просмотра.

Сведения о способе редактирования групп перспективы см. в разделе «Изменение групп перспективы» на стр. 295.

При сохранении чертежа, содержащего группы перспективы, в CorelDRAW версии, предшествующей 23.0 (2021), группы перспективы сохраняют свой внешний вид, но сохраняются как обычные группы объектов.

Рисование в перспективе

1 С помощью инструмента **Указатель** нажмите на пустое место в окне рисования, чтобы отменить выбор всех объектов.

2 Нажмите на **Объект** ▸ **Перспектива** ▸ **Рисование в перспективе**.

3 Выберите тип перспективы в списке **Тип**.
- **Одна точка**
- **Две точки**
- **Три точки (вид снизу)**
- **Три точки (вид сверху)**

4 Выполните одно из следующих действий.
- Перетащите курсор в окне рисования, чтобы установить поле перспективы.
- Нажмите клавишу **Enter**, чтобы заполнить страницу полем перспективы.

Если требуется сбросить поле перспективы, нажмите **Изменить** ▸ **Отменить** и снова нарисуйте поле перспективы.

5 Чтобы выбрать плоскость, на которую требуется нанести рисунок, нажмите одну из следующих кнопок:

- **Ортогональная**  — рисование на плоской плоскости без перспективы
- **Сверху**  — рисование на верхней плоскости перспективы
- **Боковая**  — рисование на боковой плоскости перспективы. Эта кнопка доступна только для перспективы в одну точку.
- **Левая**  — рисование на левой плоскости перспективы
- **Правая**  — рисование на правой плоскости перспективы

6 Нажмите на инструмент «Прямая» или «Фигура» и нарисуйте один или несколько объектов.

7 Нажмите кнопку **Готово** на плавающей панели инструментов.



Изменить тип перспективы после рисования поля перспективы невозможно.

Приложение не позволяет рисовать в перспективе в определенных областях, чтобы избежать непредвиденных результатов. Например, невозможно нарисовать объект над точкой схода на плоскости перспективы.



Можно изменить внешний вид поля перспективы в соответствии с конкретными задачами. Например, можно увеличить количество линий перспективы для большей точности рисования. Для получения сведений см. раздел «Изменение внешнего вида поля перспективы» на стр. 299.

Можно также нарисовать объекты на ортогональной плоскости без перспективы, а затем переместить (проецировать) их в другую плоскость. Дополнительные сведения см. в разделе «Перемещение объекта на другую плоскость» на стр. 298.

Можно также добавить существующий объект в группу перспективы. Дополнительные сведения см. в разделе «Добавление объекта в группу перспективы» на стр. 298.

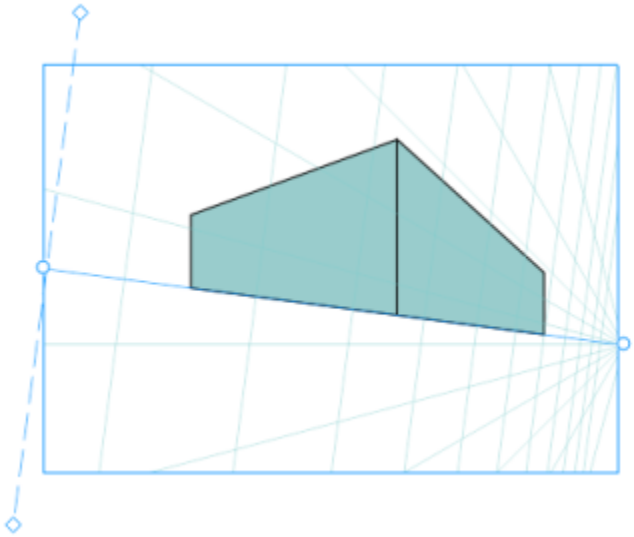
Настройка поля перспективы

1 Нажмите на **Объект** ▸ **Перспектива** ▸ **Рисование в перспективе**.

2 Выберите тип перспективы в списке **Тип** на плавающей панели инструментов и выберите плоскость для рисования.

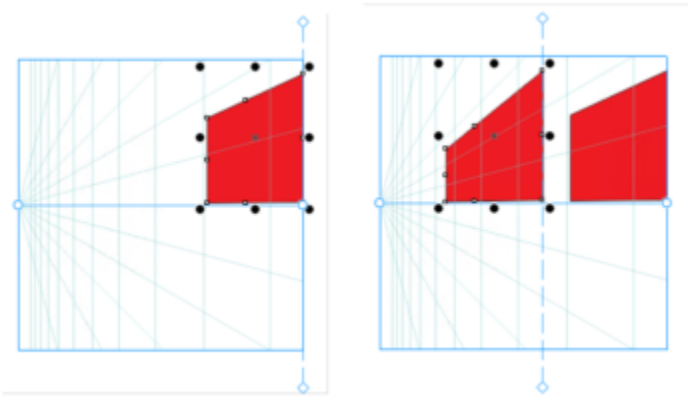
3 С помощью инструмента **Указатель**  выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Перемещение точки схода	Перетащите точку схода в новое положение.

Цель	Действие
	 *Одна из точек схода была перемещена для наклона линии горизонта.*
Перемещение линии горизонта	Наведите курсор на линию горизонта, и когда курсор примет вид двунаправленной стрелки, перетащите линию горизонта в новое положение.
Изменение размера окна просмотра	Нажмите на рамку окна просмотра, чтобы отобразить маркеры. Перетащите средний маркер, чтобы настроить ширину или высоту окна просмотра. Для пропорционального изменения размеров окна просмотра перетащите угловой маркер.
Перемещение линии камеры	Нажмите кнопку **Показать линии камеры** на плавающей панели инструментов, чтобы отобразить линию камеры. Перетащите линию камеры в новое положение. **Примечание.** Линия камеры на ортогональной плоскости не может быть перемещена. **Совет.** Линию камеры можно также перетащить с помощью одного из ее маркеров в форме ромба.

Цель

Действие



Два одинаковых прямоугольника добавлены на левую плоскость, линия камеры расположена в другом месте. Их правая сторона остается неизменной (в масштабе 100%), поскольку они выровнены по линии камеры.

Для получения наилучших результатов перед рисованием или добавлением объектов в перспективе настройте поле перспективы.

При каждом перемещении точки схода, линии горизонта или линии камеры происходит перерисовка поля перспективы. Существующие объекты остаются неизменными, но каждый новый нарисованный объект отражает новое положение точки схода, линии горизонта или линии камеры.

Если невозможно переместить точку схода, линию горизонта или линию камеры, нажмите кнопку **Заблокировать поле перспективы** на плавающей панели инструментов, чтобы разрешить изменение поля перспективы.

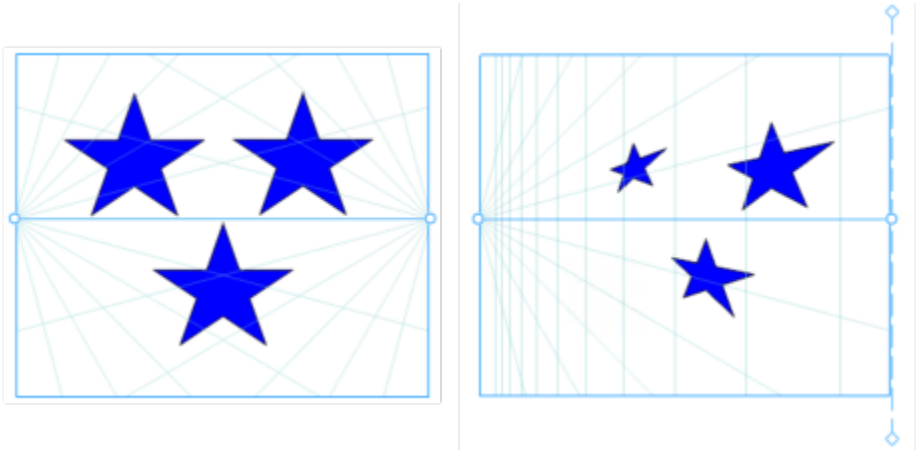
Чтобы предотвратить случайное изменение поля перспективы, нажмите кнопку **Заблокировать поле перспективы**

еще раз после завершения редактирования.

Изменение групп перспективы

Группы перспективы можно редактировать, перемещая и редактируя объекты в группе, а также добавляя объекты.

Можно перемещать, поворачивать и масштабировать объекты в группе перспективы. Кроме того, можно переместить объект в группе перспективы из одной плоскости в другую, чтобы изменить его вид. Например, можно разместить объект на ортогональной плоскости, чтобы удалить перспективу, или переместить объект из верхней плоскости в боковую (и наоборот). Можно также перемещать объекты из ортогональной плоскости в любую доступную плоскость перспективы.



Объекты перемещены из ортогональной плоскости (слева) в левую плоскость (справа).

В режиме редактирования можно добавлять существующие объекты, такие как векторные фигуры, текст и растровые изображения, в группу перспективы, перемещая их в плоскость. Текст, добавленный в группы перспективы, не преобразуется в кривые, поэтому его можно редактировать и форматировать.



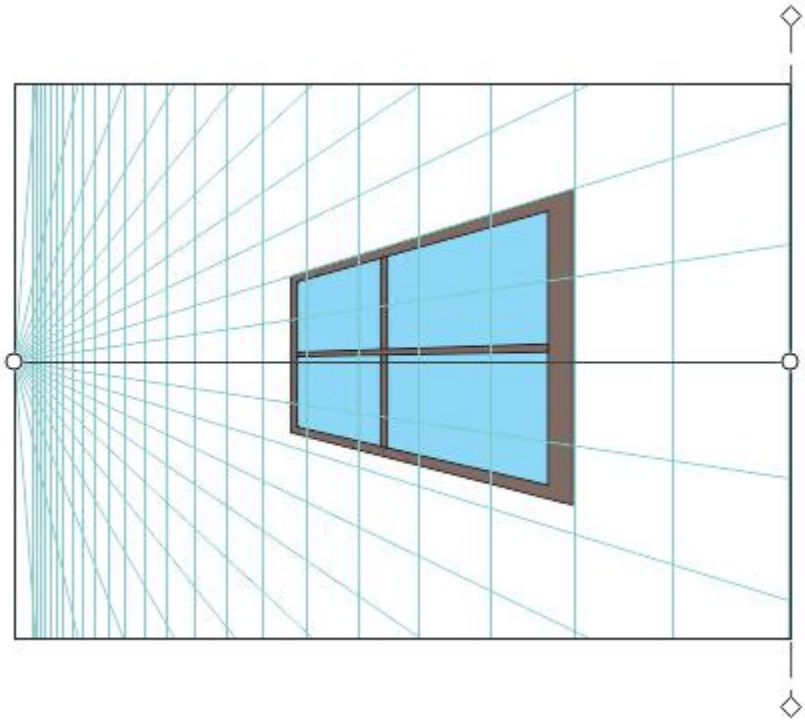
Прямоугольник, текстовый объект и растровое изображение (слева) перемещены на правую плоскость (справа) и включены в группу перспективы.

Кроме того, с помощью инструмента **Фигура** можно создавать форму объектов и редактировать их в группе перспективы. При рисовании и редактировании объектов в группе перспективы привязка к линиям перспективы (**Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Линии перспективы**) включена по умолчанию. Если требуется привязать объекты только к направляющим, можно отключить привязку к линиям перспективы. Дополнительные сведения об использовании направляющих для размещения объектов см. в разделе «Настройка направляющих» на стр. 780.

Можно перемещать и масштабировать группы перспективы пропорционально, как и любые другие группы. Однако размер групп перспективы не может быть изменен непропорционально, группы перспективы нельзя поворачивать и наклонять.

Кроме того, можно изменить внешний вид поля перспективы в каждой группе перспективы. Например, можно скрыть или отобразить линии горизонта и перспективы, а также настроить цвет линий и их непрозрачность. Настройка цвета и непрозрачности линий позволяет сфокусироваться на нарисованных объектах либо наоборот выделить линии и маркеры, чтобы упростить настройку поля перспективы.

В зависимости от требуемой точности рисования можно настроить плотность поля перспективы путем добавления или удаления линий перспективы.



Поле перспективы настроено путем изменения цвета линии горизонта и окна просмотра, а также увеличения числа линий перспективы и их непрозрачности.

Редактирование группы перспективы

1 Выберите группу перспективы.

2 Нажмите **Редактировать** в левом верхнем углу окна рисования.
Появится плавающая панель инструментов.

Цель	Действие
Выделение объекта в группе перспективы	Нажмите на объект с помощью инструмента **Указатель** . **Совет.** Можно также выделить объект с помощью рамки.
Перемещение объекта вдоль плоскости, на которой он нарисован	Используя инструмент **Указатель**, перетащите объект в новое положение. Объект сохраняет свою перспективу, но выполняется его перерисовка для отражения его нового положения относительно точки схода. **Советы.** • Можно также использовать клавиши со стрелками для инкрементного перемещения объекта. • Координаты **X** и **Y** можно указать на панели свойств.
Масштабирование объекта	Перетащите угловой маркер. **Совет.** Чтобы изменить размер объекта непропорционально, перетащите средний маркер.

Цель	Действие
Поворот объекта	Щелкните объект для отображения маркеров поворота и перетащите маркер поворота.
Перемещение объекта на другую плоскость	Нажмите правой кнопкой мыши на объект, выберите **Переместить на плоскость**, а затем выберите одну из следующих команд. • **Переместить на ортогональную плоскость** — разместить объект на плоской плоскости с удалением перспективы • **Переместить на верхнюю плоскость** — разместить объект на верхней плоскости перспективы • **Переместить на левую плоскость** — разместить объект на левой плоскости перспективы • **Переместить на правую плоскость** — разместить объект на правой плоскости перспективы • **Переместить на боковую плоскость** — разместить объект на боковой плоскости перспективы **Примечание.** Отображаются только команды, относящиеся к выбранному объекту.
Добавление объекта в группу перспективы	Нажмите правой кнопкой мыши на объект, выберите **Переместить на плоскость**, а затем выберите команду.

3 Нажмите кнопку **Готово** на плавающей панели инструментов.

Можно начать редактирование выбранной группы перспективы, выбрав **Объект** ▸ **Перспектива** ▸ **Редактировать группу перспективы**.

Можно также нажать правой кнопкой мыши на группу перспективы и выбрать **Редактировать группу перспективы**.

Изменение формы объекта, размещенного на плоскости перспективы

1 Выберите группу перспективы.

2 Нажмите **Редактировать** в левом верхнем углу окна рисования.

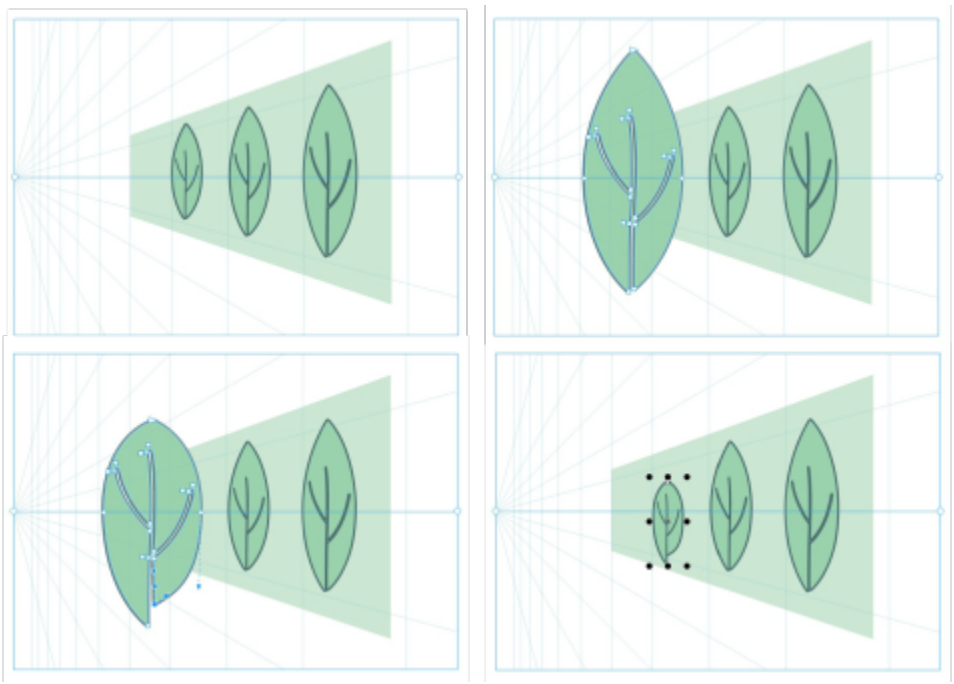
3 Нажмите на объект, который нужно изменить, с помощью инструмента **Фигура** .

Объект временно перемещается на ортогональную плоскость.

4 Отредактируйте объект, чтобы получить нужную форму.

5 Выберите инструмент **Указатель** .

Отредактированный объект автоматически проецируется на плоскость перспективы, на которой он находился до редактирования.



Объект нарисован на плоскости перспективы (вверху слева). При нажатии на инструмент Фигура первый объект временно размещается на ортогональной плоскости (вверху справа). Инструмент Фигура используется для редактирования формы (внизу слева). При выборе инструмента Указатель отредактированная спираль автоматически перемещается обратно на плоскость перспективы (внизу справа).

Редактирование текста, размещенного на плоскости перспективы

1 Выберите группу перспективы.

2 Нажмите **Редактировать** в левом верхнем углу окна рисования.

3 С помощью инструмента **Текст** нажмите на текст.

4 В диалоговом окне **Редактировать текст** отредактируйте и отформатируйте текст.

Перемещение или масштабирование группы перспективы

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите группу перспективы.

2 Выполните одно из следующих действий.

- Перетащите группу в новое положение в окне рисования.
- Перетащите маркер, чтобы изменить масштаб группы.

Размер групп перспективы не может быть изменен непропорционально, группы перспективы нельзя поворачивать и наклонять. Чтобы применить эти преобразования к группе перспективы, сначала необходимо разделить ее. Дополнительные сведения см. в разделе «Разделение групп перспективы» на стр. 300.

Изменение внешнего вида поля перспективы

1 Выберите группу перспективы.

2 Нажмите **Редактировать** в левом верхнем углу окна рисования.

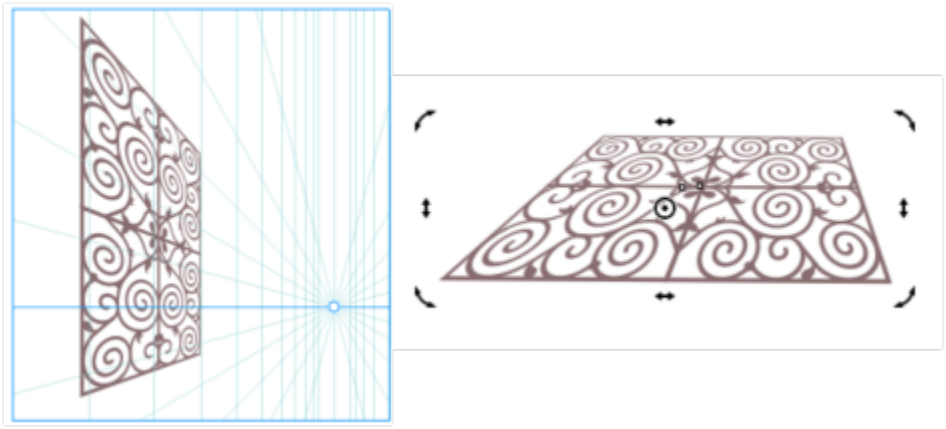
3 С помощью элементов управления на появившейся панели инструментов выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Отображение или скрытие линий камеры	Нажмите кнопку **Показать линии камеры** .
Отображение или скрытие линий горизонта	Нажмите кнопку **Показать горизонт** .
Изменение непрозрачности линий горизонта	Переместите регулятор **Непрозрачность горизонта**.
Изменение цвета линий горизонта	Выберите цвет в меню выбора **Цвет горизонта**.
Отображение или скрытие линий перспективы	Нажмите кнопку **Показать линии перспективы** .
Изменение плотности поля перспективы	Переместите регулятор **Плотность**, чтобы добавить или удалить линии перспективы.
Изменение непрозрачности линий перспективы	Переместите регулятор **Непрозрачность линий**.
Изменение цвета линий перспективы	Выберите цвет в меню выбора **Цвет линий**.

4 Нажмите кнопку **Готово** на плавающей панели инструментов.

Разделение групп перспективы

Разделение группы перспективы приводит к удалению поля перспективы с сохранением внешнего вида объектов в группе перспективы. Группа перспективы становится обычной группой, которую можно изменять и редактировать так же, как и любую другую группу; каждый объект в группе сохраняет эффект перспективы. Однако вы больше не сможете редактировать объекты в перспективе.



Группа перспективы (слева) была разделена, а затем повернута (справа).

Разделение группы перспективы

1 Выберите группу перспективы.

2 Нажмите на **Объект** ▸ **Разделить группу перспективы**.



Можно также нажать правой кнопкой мыши на группу перспективы и выбрать **Разделить группу перспективы**.

Объекты, символы и слои

Объекты **305**

Связывание и встраивание объектов **371**

QR-коды **375**

Слои **381**

Символы **393**

Управление и отслеживание проектов **403**



Объекты

Существенную роль при создании рисунков играет работа с объектами.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Выделение объектов» (стр. 306)
- «Преобразование объектов» (стр. 309)
- «Копирование, дублирование и удаление объектов» (стр. 312)
- «Создание объектов на основе замкнутых областей» (стр. 316)
- «Создание границы вокруг объектов» (стр. 316)
- «Края размытого объекта» (стр. 317)
- «Использование координат объекта для рисования и изменения объектов» (стр. 318)
- «Копирование свойств, преобразований и эффектов объекта» (стр. 326)
- «Клонирование объектов» (стр. 328)
- «Расположение объектов» (стр. 329)
- «Выравнивание и распределение объектов» (стр. 331)
- «Применение сглаживания объектов» (стр. 335)
- «Привязка объектов» (стр. 336)
- «Динамические направляющие» (стр. 340)
- «Направляющие выравнивания» (стр. 344)
- «Изменение порядка объектов» (стр. 348)
- «Изменение размера и масштабирование объектов» (стр. 349)
- «Поворот и зеркальное отражение объектов» (стр. 352)
- «Изменение объектов в окне настройки «Свойства»» (стр. 354)
- «Расположение объектов вдоль пути» (стр. 356)
- «Группировка объектов» (стр. 361)
- «Объединение объектов» (стр. 363)
- «Блокировка объектов» (стр. 364)
- «Поиск и замена объектов» (стр. 365)
- «Скрытие и отображение объектов» (стр. 367)
- «Ограничение объектов» (стр. 368)
- «Экспорт объектов» (стр. 369)
- «Штрихкоды» (стр. 369)

Выделение объектов

Прежде чем изменить объект, необходимо его выделить. Можно выделять видимые объекты, объекты, скрытые другими объектами, а также один объект в группе или вложенной группе. Кроме того, можно выделить объекты в том порядке, в котором они создавались, выделить все объекты одновременно и отменить выделение объектов.

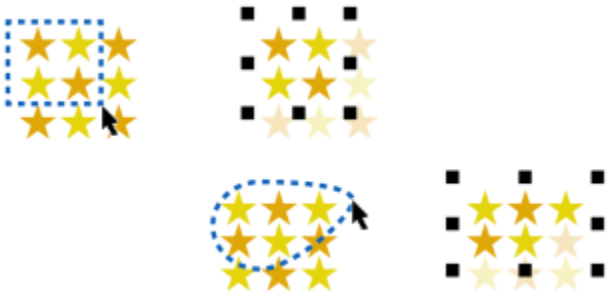


Вокруг выделенного объекта отображается ограничивающий блок, а в его центре – знак «X».



Можно выделить один объект в группе.

Объекты выделяются с помощью области выделения прямоугольной или произвольной формы.



Выделение рамкой объектов с помощью прямоугольной области выбора (вверху) и области выбора произвольной формы (внизу)

Можно создавать группы выбора, позволяющие одновременно выбирать определенные объекты без объединения их в группу. Группы выбора нумеруются в диапазоне от 0 до 9 и сохраняются вместе с документом. При нажатии клавиши с номером, соответствующим группе выбора, выбираются все объекты в этой группе. Можно также одновременно выбрать и масштабировать все объекты в группе выбора. В группу выбора можно добавлять новые объекты.

Обычно объекты выделяют с помощью инструмента **Указатель**. По умолчанию все объекты рассматриваются как объекты с заливкой, так что можно выделить объект без заливки, щелкнув абрис или область, окруженную абрисом. Тем не менее процедуру выбора по умолчанию можно изменить так, чтобы объекты без заливки можно было выделять только щелчком по их абрисам. Изменение процедуры выбора по умолчанию может быть полезно при работе со штриховыми рисунками, когда часто требуется выделять объекты, которые находятся под другими объектами.

Выделение объектов

Цель	Действие
Выделение объекта	Щелкните инструмент **Указатель** , затем щелкните объект.
Выделение нескольких объектов	Щелкните инструмент **Указатель** и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните каждый объект, который необходимо выделить.
Выделение рамкой объектов с помощью прямоугольной области выбора	Щелкните инструмент **Указатель** и обведите курсор вокруг объектов, которые необходимо выбрать. Чтобы получить область выбора квадратной формы, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** во время движения курсора.
Выделение рамкой объектов с помощью области выбора произвольной формы	Выберите инструмент **Свободный указатель** и перетащите курсор вокруг объектов, которые необходимо выбрать. Объекты, которые не полностью охватываются областью выбора, не выделяются. Чтобы выделить объекты, которые охватываются областью выбора частично, нажмите и удерживайте клавишу **Alt** во время движения курсора. Чтобы получить область выбора прямоугольной формы, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** во время движения курсора.
Выделение объекта при просмотре объектов в порядке их создания, начиная с первого созданного объекта	Щелкните инструмент **Указатель** , затем нажмите клавиши **Shift** + **Tab** один или несколько раз, пока вокруг объекта, который требуется выделить, не появится область выделения.

Цель	Действие
Выделение объекта при просмотре объектов в порядке их создания, начиная с последнего созданного объекта	Щелкните инструмент **Указатель** , затем нажмите клавишу **Tab** один или несколько раз, пока вокруг объекта, который требуется выделить, не появится область выделения.
Выделение всех объектов	Выберите **Правка** ▸ **Выбрать все** ▸ **Объекты**.
Выделение объекта в группе	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выберите инструмент **Указатель** , а затем нажмите на объект в группе.
Выделение объекта во вложенной группе	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выберите инструмент **Указатель** , затем нажмите на объект один или несколько раз, пока вокруг него не появится поле выделения.
Выделение объекта, скрытого за другими объектами	Удерживая нажатой клавишу **Alt**, выберите инструмент **Указатель** или **Свободный выбор** , затем щелкните самый верхний объект один или несколько раз, пока вокруг скрытого объекта не появится поле выделения.
Выделение нескольких скрытых объектов	Удерживая нажатыми клавиши **Shift** + **Alt**, выберите инструмент **Указатель** или **Свободный выбор** , затем щелкните самый верхний объект один или несколько раз, пока вокруг скрытых объектов не появится поле выделения.
Выделение скрытого объекта в группе	Удерживая нажатыми клавиши **Ctrl** + **Alt**, выберите инструмент **Указатель** , затем щелкните самый верхний объект один или несколько раз, пока вокруг скрытого объекта не появится поле выделения.

При выделении любого скрытого объекта в строке состояния отображается его описание.

Создание группы выбора

1. Выберите инструмент **Указатель** и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните каждый объект, который необходимо добавить в группу выбора.
2. Нажмите клавишу **Ctrl** + числовую клавишу от 0 до 9.

   Числовая клавиша соответствует новой группе выбора.

Дополнительные возможности

Выбор всех объектов в группе выбора	Нажмите числовую клавишу, связанную с группой выбора.
Выбор и масштабирование всех объектов в группе выбора	Нажмите дважды числовую клавишу, связанную с группой выбора.
Добавление объекта в группу выбора	Выберите объект и нажмите клавишу **Alt вместе с** числовой клавишей, связанной с группой выбора.

Отмена выделения объектов

Цель	Действие
Отмена выделения всех объектов	Выберите инструмент **Указатель** и щелкните в пустом месте окна рисования.
Отмена выделения одного объекта, который находится среди нескольких выделенных объектов	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите инструмент **Указатель** , затем щелкните объект.

Изменение выделения объектов без заливки

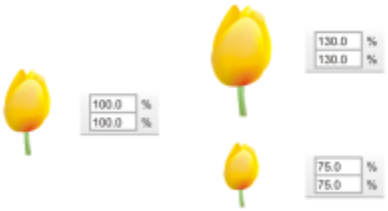
1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Указатель**.
3. Установите или уберите флажок **Считать объекты заполненными**.

   Если флажок установлен, объект без заливки можно выделять щелчком по его абрису или области, ограниченной абрисом; если флажок снят, объект без заливки можно выделять только щелчком по его абрису.

В инструменте **Указатель** можно также нажать кнопку **Считать все объекты заполненными** на панели свойств, даже если ни один из объектов не выделен.

Преобразование объектов

Вид объектов можно изменить в окне рисования с помощью следующих преобразований.

Преобразование	Пример
Изменение размера: изменение ширины и высоты объекта.	
Масштабирование: изменение размера объекта в процентном отношении к его исходному размеру.	
Наклон: наклон объекта в сторону.	
Растягивание: непропорциональное изменение высоты и ширины объекта.	
Поворот: поворот объекта вокруг центральной оси или точки, связанной с его положением.	

Преобразование	Пример
Зеркальное отображение: создание горизонтального или вертикального зеркального изображения объекта.	

Интерактивное преобразование объектов

Можно преобразовать объект интерактивно с помощью мыши и инструмента **Выбор**. Это самый быстрый метод преобразования, но для точного преобразования объекта его не рекомендуется использовать.

Другие методы преобразования объектов

Объект можно преобразовать одним из следующих способов.

- Для получения более точных результатов можно выделить объект с помощью инструмента **Выбор** и настроить параметры на панели свойств. Например, можно указать точный угол поворота или задать размер объекта.
- Окно настройки **Преобразование** позволяет точно преобразовывать объекты и применять преобразование для дубликата объекта, созданного автоматически. Эта функция позволяет экспериментировать с преобразованиями без влияния на исходный объект. Чтобы получить доступ к окну настройки **Преобразование**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.
- Панель инструментов **Преобразование** также позволяет точно преобразовывать объекты. Можно получить доступ к панели инструментов **Преобразование**, выбрав **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Преобразование**.

Каждый из этих методов позволяет применить преобразование для одного или нескольких объектов одновременно.

История и повторное выполнение преобразований

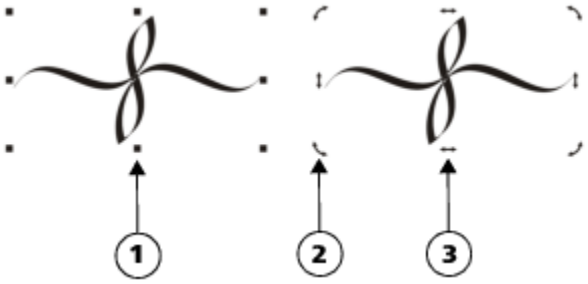
Все преобразования можно одновременно отменить в любое время.

Для получения дополнительных сведений о	См. раздел
Изменение размера и масштабирование	«Изменение размера и масштабирование объектов» на стр. 349
Наклон и растягивание	«Наклон и растягивание объектов» на стр. 235
Поворот и зеркальное отражение	«Поворот и зеркальное отражение объектов» на стр. 352

Интерактивное преобразование объекта

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

Появится ограничивающий блок объекта. На ограничивающем блоке расположено восемь маркеров выбора, с помощью которых можно изменить размер, растянуть и зеркально отразить объект. Если щелкнуть объект повторно, появятся новые маркеры. Эти маркеры можно использовать для поворота и наклона объекта.



Типы маркера: выбор (1), поворот (2) и наклон (3)

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Изменение размера или масштабирование объекта	Перетащите угловой маркер выбора.
Растягивание объекта	Перетащите средний маркер выбора.
Наклон объекта	Щелкните объект для отображения маркеров наклона и перетащите маркер наклона.
Поворот объекта	Щелкните объект для отображения маркеров поворота и перетащите маркер поворота.
Зеркальное отражение объекта	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащите маркер выбора к противоположной стороне объекта.

Если требуется оставить исходный объект без изменений и применить преобразование к созданным копиям, введите число в поле **Копии** окна настройки **Преобразование**.

Отмена всех преобразований, примененных к объекту

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Отменить преобразования**.

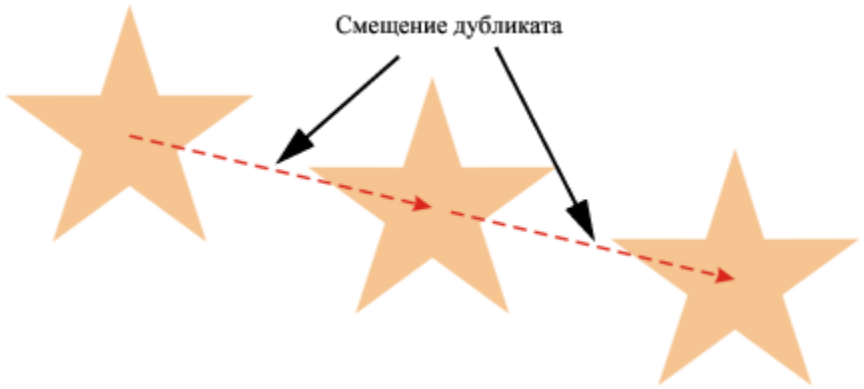
Можно отменить команду **Отменить преобразования**, выбрав **Правка** ▸ **Обратить отмену преобразований**.

Копирование, дублирование и удаление объектов

CorelDRAW предоставляет несколько способов копирования объектов. Если объект больше не нужен, его можно удалить.

Можно вырезать или скопировать объект, чтобы поместить его в буфер обмена и вставить в рисунок или в другое приложение. При вырезании объекта он помещается в буфер обмена и удаляется из рисунка. При копировании объекта он помещается в буфер обмена, однако оригинал остается в рисунке.

При дублировании объекта он копируется непосредственно в окно рисования, минуя буфер обмена. Процедура дублирования выполняется быстрее, чем процедура копирования и вставки. При дублировании объекта между дубликатом и исходным объектом имеется расстояние вдоль осей x и y. Такое расстояние, известное как «смещение дубликата», можно изменить в диалоговом окне **Параметры**.



При дублировании объекта, когда исходный объект остается неизменным, можно применить такие виды преобразования, как поворот, изменение размера или наклон. Если требуется сохранить исходный объект, можно удалить дубликат.

Можно создать несколько копий объектов одновременно, задав их положение, не используя при этом буфер обмена. Например, можно распределить копии объекта по горизонтали справа или слева от исходного объекта или распределить копии объекта по вертикали ниже или выше исходного объекта. Можно задать интервал между копиями объектов или задать значение смещения копий объектов относительно друг друга.

Можно использовать другие методы быстрого создания копий объектов, не используя буфер обмена. Чтобы поместить копию объекта поверх исходного объекта, можно использовать знак плюса (**+**) на цифровой клавиатуре. Чтобы быстро создать копии, можно при перетаскивании объекта нажать клавишу **пробела** или щелкнуть правой кнопкой мыши.

Вырезание или копирование объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Правка** и щелкните один из следующих параметров.

- **Вырезать**
- **Копировать**

Можно также вырезать или скопировать объект, щелкнув правой кнопкой мыши объект и выбрав **Вырезать** или **Копировать**.

Вставка объекта в рисунок

- Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.

Можно использовать эту процедуру для вставки объекта из другого приложения.

Чтобы вставить объект из файла, формат которого не поддерживается, или задать параметры для вставляемого объекта, выберите **Правка** ▸ **Специальная вставка**. Для получения дополнительных сведений о вставке объектов из других приложений см. раздел «Связывание и встраивание объектов» на стр. 371.

Дублирование объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите пункт **Изменить** ▸ **Дублировать**.



Дублирование объекта необходимо при создании обрезаемых теней для таких устройств, как устройства для вырезания из винила и плоттеры.



Кроме того, дублирование выделенного объекта можно выполнить, нажав клавиши **Ctrl + D**.

Чтобы изменить значение смещения дубликата по умолчанию, нажмите **Макет** ▸ **Параметры документа**. На странице **Общие** введите значения в полях **По горизонтали** и **По вертикали**.

- Если значения смещения равны 0, дубликат размещается поверх оригинала.
- Если значения смещения положительные, дубликат помещается выше справа от оригинала.
- Если значения смещения отрицательные, дубликат помещается ниже слева от оригинала.

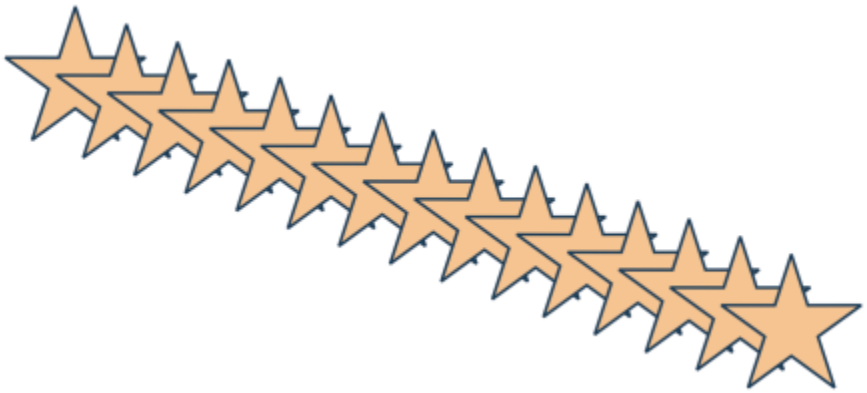
Создание копий объекта в заданном положении

1 Выделите объект.

2 Выберите **Правка** ▸ **Шаг и повтор**.

3 В окне настройки **Шаг и повтор** введите значение в поле **Количество копий**, а затем нажмите кнопку **Применить**.

Цель	Действие
Горизонтальное распределение копий объектов	В области **Параметры по вертикали** выберите **Без смещения** в списке **Режим**. В области **Параметры по горизонтали** выберите **Интервал между объектами** в списке **Режим**. Чтобы задать интервал между копиями объекта, введите значение в поле **Расстояние**. Чтобы разместить копии объекта справа или слева от оригинала, выберите **Справа** или **Слева** в списке **Направление**.
Вертикальное распределение копий объектов	В области **Параметры по горизонтали** выберите **Без смещения** в списке **Режим**. В области **Параметры по вертикали** выберите **Интервал между объектами** в списке **Режим**. Чтобы задать интервал между копиями объектов, введите значение в поле **Расстояние**. Чтобы разместить копии объекта выше или ниже оригинала, выберите **Вверху** или **Внизу** в списке **Направление**.
Смещение всех копий объектов на заданное расстояние	В областях **Параметры по горизонтали** и **Параметры по вертикали** выберите **Смещение** в списке **Режим** и введите значения в полях **Расстояние**.



Несколько копий объектов смещаются на заданное расстояние.

Доступ к окну настройки **Шаг и повтор** можно получить, нажав сочетание клавиш **Ctrl + Shift + D**.

Быстрое создание копий объектов

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 При повороте или преобразовании объекта нажмите клавишу **пробела**.

Дополнительные возможности

Размещение копии объекта поверх оригинала	Нажмите знак плюса (**+**) на цифровой клавиатуре.
Создайте одну копию с помощью мыши или пера.	При перемещении, повороте или преобразовании объекта щелкните правой кнопкой мыши, затем отпустите обе кнопки мыши.

Преобразование дубликата объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.

3 Выберите нужные параметры в окне настройки **Преобразование**.

4 Введите значение **1** в поле **Копии**.

5 Нажмите кнопку **Применить**.

Можно отменить преобразование, выделив объект и выбрав **Объект** ▸ **Отменить преобразования**.

Удаление объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Правка** ▸ **Удалить**.

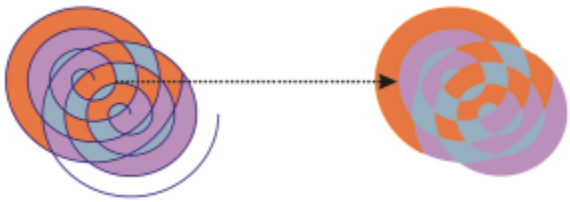
Чтобы вернуть удаленный объект, необходимо использовать команду **Отменить**. Дополнительные сведения см. в разделе «История, возврат и повтор действий» на стр. 67.

Кроме того, можно удалить объект, щелкнув его и нажав клавишу **Delete**.

Создание объектов на основе замкнутых областей

Можно создавать объекты на основе областей, окруженных другими объектами. Например, если нарисована линия свободной формы, пересекающая сама себя и образующая петли, из петли можно создать объект. Если область полностью замкнута, можно создать объект, форма которого повторяет форму области, независимо от количества фигур и линий, окружающих область.

Для получения дополнительных сведений о создании объектов на основе замкнутых областей см. раздел «Применение заливок для областей» на стр. 456.

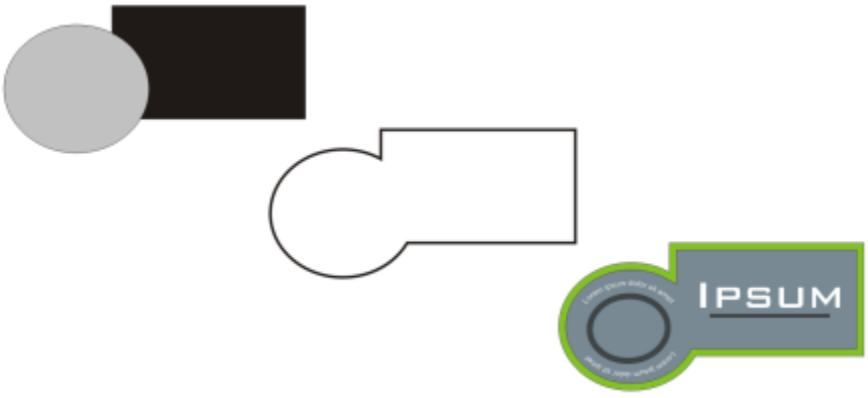


Инструмент Интеллектуальная заливка используется для создания замкнутой области из двух спиралей (слева), чтобы новые объекты создавались на основе замкнутых областей. В этом примере исходные спирали удалены (справа), а вновь созданные объекты оставлены.

Создание границы вокруг объектов

Для создания границы можно автоматически создавать путь вокруг выбранных объектов слоя. Эту границу можно использовать в различных целях, например для создания ключевых линий или линий выреза.

Граница создается на основе замкнутого пути, который повторяет форму выделенных объектов. Для объекта, созданного с помощью границы, применяются свойства заливки и абриса, заданные по умолчанию.



Можно создать границу вокруг выделенных объектов (слева). Граница, созданная в качестве нового объекта (в центре), которую можно использовать для готового логотипа (справа) как линию выреза или ключевую линию.

Создание границы вокруг выделенных объектов

1 Выделите объекты, которые требуется окружить границей.

2 Выберите **Объект** ▸ **Формирование** ▸ **Граница**.

Края размытого объекта

Можно размыть края векторных и растровых объектов. Размытие постепенно увеличивает прозрачность вдоль краев объектов, что делает объекты идеально перетекающими в фон.



Размойте края растрового изображения, чтобы оно равномерно перетекало в композицию.



Смягчение краев векторных объектов с помощью эффекта «Размытие».

Можно указать ширину области размывания объекта и необходимый градиент прозрачности.

Размытие краев объекта

1 Выделите объект.

2 Нажмите **Эффекты** ▸ **Размытие** ▸ **Размыть края**.

3 Введите значение в поле **Ширина**.

4 Включите один из следующих параметров для выбора необходимого градиента прозрачности:

- **Линейные**: прозрачность краев изменяется с равными приращениями от одного края зоны размывания до другого.
- **Скругленные**: степень прозрачности в начале и в конце зоны размывания меньше степени прозрачности в середине зоны размывания.

- **По Гауссу**: размытие краев объекта наружу в соответствии с распределением по Гауссу по колоколообразным кривым

Для просмотра проекта при настройке параметров эффекта установите флажок **Просмотр**.

Использование координат объекта для рисования и изменения объектов

Можно использовать окно настройки **Координаты** для точного рисования и изменения фигур и линий. Представление в режиме реального времени, которое отображается в окне рисования, позволяет просмотреть результат изменения.

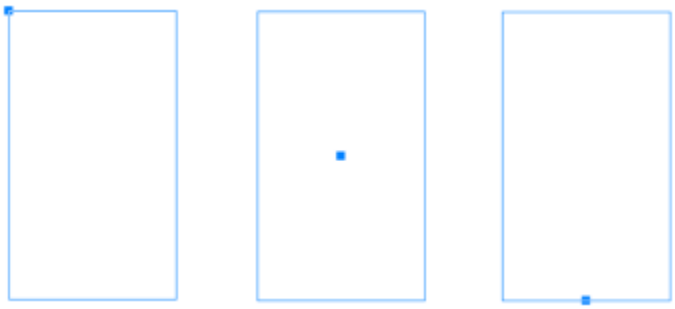
Можно ввести значения координат для указания точной позиции, размеров и угла поворота объекта. Можно также задать атрибуты объекта интерактивно путем перетаскивания соответствующих пунктов в окно рисования.

Прямоугольники и квадраты

Чтобы нарисовать прямоугольник с высоким уровнем точности, следует указать исходную точку, которая является одной из девяти точек прямоугольника (четыре угловые точки, четыре средние точки и одна центральная точка). При вращении прямоугольника исходная точка используется в качестве центра поворота. Можно также указать угол поворота, а также ширину и высоту прямоугольника.

Если углом поворота является 0, можно указать положение левого нижнего и правого верхнего угла прямоугольника.

Чтобы нарисовать квадрат, следует указать исходную точку, длину стороны и угол поворота.



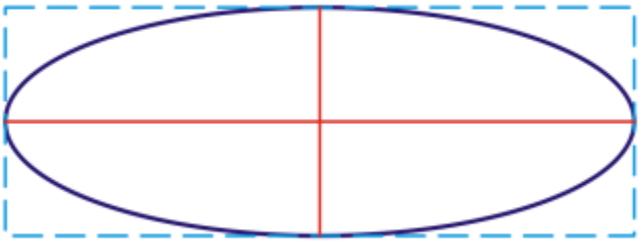
Слева: Исходная точка прямоугольника отображается в режиме предварительного просмотра как синий узел. В качестве исходной точки можно выбрать центральную точку, а также любой угол или среднюю точку.

Эллипсы и окружности

Чтобы нарисовать эллипс с высоким уровнем точности, следует указать исходную точку, которая является одной из девяти точек ограничивающего блока, в который можно вписать эллипс. Исходная точка используется в качестве центра поворота.

Можно также указать диаметр эллипса, который является шириной и высотой ограничивающего блока вокруг эллипса, а также угол поворота. Если углом поворота является 0, можно указать точное положение левого нижнего и правого верхнего угла ограничивающего блока, в который вписан эллипс.

Чтобы нарисовать круг, следует указать исходную точку, диаметр и угол поворота.

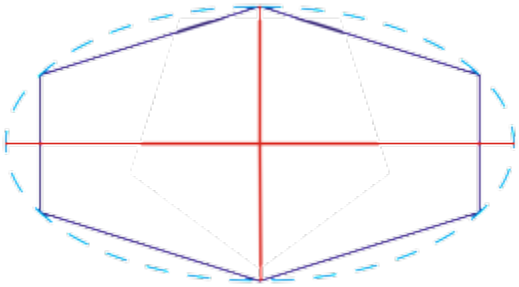


Можно указать ширину и высоту ограничивающего блока, в который может быть вписан эллипс.

Многоугольники

Чтобы нарисовать многоугольник, следует указать число сторон, угол поворота или центр и диаметры эллипса, в который можно вписать многоугольник. Центр ограничивающего эллипса также называется центром многоугольника и используется в качестве центра вращения.

Можно также рисовать с высоким уровнем точности правильные многоугольники. Все стороны правильного многоугольника имеют одинаковую длину. Следует указать длину стороны и угол поворота или центр и диаметр ограничивающего круга, в который может быть вписан правильный многоугольник.



Можно указать диаметры ограничивающего эллипса, в который может быть вписан многоугольник.

Линии

Можно нарисовать прямую линию одним из двух способов. При использовании первого метода следует указать начальную и конечную точку линии. При использовании второго метода следует указать начальную точку и длину линии, а также уровень поворота.

Можно создать сложные линии, указывая координаты нескольких точек. Можно удалять точки, а также менять координаты существующих точек. После добавления всех нужных точек можно закрыть изогнутую линию, соединив ее начальную точку с конечной точкой.



Прямые и многоточечные линии

Звезды

Также можно использовать координаты для рисования звезд и сложных звезд.

Изменение существующих объектов

Можно использовать окно настройки **Координаты** для изменения существующих объектов с высоким уровнем точности. Обратите внимание, что при изменении существующего объекта он заменяется новым. В результате утрачиваются предыдущие преобразования и эффекты, примененные к исходным объектам: эффекты оболочки, повороты и наклоны. Кроме того, утрачиваются любые изменения, ранее примененные к узлам многоугольника.

Рисование или изменение прямоугольника с использованием координат объектов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
   Если необходимо изменить существующий прямоугольник, сначала выберите этот прямоугольник.
2. Откройте выпадающее меню **Прямоугольник** и выберите пункт **Прямоугольник**.
3. Внесите следующие изменения:
   - Чтобы задать исходную точку прямоугольника, щелкните точку в области **Начало координат**.
   - Чтобы указать точное местоположение исходной точки, введите значения в полях **x** и **y**.
   - Чтобы указать ширину и высоту прямоугольника, введите значения в полях **W** и **H**.
   - Чтобы указать только высоту или ширину прямоугольника и автоматически изменить размеры с сохранением пропорций, установите флажок **Пропорционально**.
   - Чтобы повернуть прямоугольник на определенный угол, введите значение в поле **Угол поворота**. Исходная точка прямоугольника используется в качестве центра вращения.
4. Выберите один из следующих пунктов.
   - **Создать объект** — используется для добавления нового прямоугольника в окно рисования
   - **Заменить объект** — используется для замены выбранного прямоугольника на новый

Дополнительные возможности

Нарисуйте прямоугольник, указывая точное положение его нижнего левого и верхнего правого углов	В области **Ограничивающий блок** введите значения в поля **X** и **Y** под меткой **Левый нижний угол** или **Правый верхний угол**. Этот метод рисования прямоугольников доступен только в том случае, если не применяется поворот.

Дополнительные возможности

Задайте левый нижний и правый верхний углы прямоугольника непосредственно в окне рисования	В области **Ограничивающий блок** нажмите кнопку **Интерактивно задать левый нижний угол** или кнопку **Интерактивно задать правый верхний угол** , затем щелкните в окне рисования.
Задайте исходную точку непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать исходную точку**  и щелкните окно рисования.
Укажите размеры прямоугольника непосредственно в окне рисования	Нажмите одну из кнопок **Интерактивно задать размеры**  и перетащите в окно рисования.
Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать угол**  и щелкните окно рисования.

Рисование или изменение квадрата с использованием координат объектов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
   Если необходимо заменить существующий квадрат, следует предварительно его выбрать.
2. Откройте выпадающее меню **Прямоугольник** и выберите пункт **Квадрат**.
3. Внесите следующие изменения:
   - Чтобы задать исходную точку квадрата, щелкните точку в области **Начало координат** .
   - Чтобы указать точное местоположение исходной точки, введите значения в полях **x** и **y**.
   - Чтобы указать длину стороны, введите значение в поле **Размер объекта**.
   - Чтобы повернуть квадрат на определенный угол, введите значение в поле **Угол поворота**. Исходная точка прямоугольника используется в качестве центра вращения.
4. Выберите один из следующих пунктов.
   - **Создать объект** — используется для добавления нового квадрата в окно рисования
   - **Заменить объект** — используется для замены выбранного квадрата на новый

Дополнительные возможности

Задайте исходную точку непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать исходную точку**  и щелкните окно рисования.
Укажите длину стороны квадрата непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать размеры**  и перетащите в окно рисования.
Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать угол**  и щелкните окно рисования.

Рисование или изменение эллипса с использованием координат объектов

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
Если необходимо изменить существующий эллипс, сначала выберите этот эллипс.

2 Откройте выпадающее меню **Эллипс** и выберите пункт **Эллипс**.

3 Внесите следующие изменения:
- Чтобы задать исходную точку эллипса, щелкните точку в области **Начало координат** .
- Чтобы указать точное местоположение исходной точки, введите значения в полях **x** и **y**.
- Чтобы указать диаметры (ширину и высоту) эллипса, введите значения в полях **W** и **H**.
- Чтобы указать только один диаметр с автоматической пропорциональной регулировкой всех остальных диаметров, установите флажок **Пропорционально**.
- Чтобы повернуть эллипс на определенный угол, введите значение в поле **Угол поворота**. Исходная точка эллипса используется в качестве центра вращения.

4 Выберите один из следующих пунктов.
- **Создать объект** — используется для добавления нового эллипса в окно рисования
- **Заменить объект** — используется для замены выбранного эллипса на новый

Дополнительные возможности

Нарисуйте эллипс, указав левый нижний и правый верхний углы ограничивающего блока, в который вписан эллипс	В области **Ограничивающий блок** введите значения в поля **X** и **Y** под меткой **Левый нижний угол** или **Правый верхний угол**. Этот метод рисования эллипсов доступен только в том случае, если не применяется поворот.
Задайте левый нижний и правый верхний углы ограничивающего блока эллипса непосредственно в окне рисования	В области **Ограничивающий блок** нажмите кнопку **Интерактивно задать левый нижний угол** или кнопку **Интерактивно задать правый верхний угол** , затем щелкните в окне рисования.
Задайте исходную точку непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать исходную точку** и щелкните окно рисования.
Укажите размеры эллипса непосредственно в окне рисования	Нажмите одну из кнопок **Интерактивно задать диаметр** и перетащите в окно рисования.
Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать угол** и щелкните окно рисования.

Рисование или изменение круга с использованием координат объектов

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
Если необходимо заменить существующий круг, следует предварительно его выбрать.

2 Откройте выпадающее меню **Эллипс** и выберите пункт **Круг**.

3 Внесите следующие изменения:
   - Чтобы задать исходную точку квадрата, щелкните точку в области **Начало координат** .
   - Чтобы указать точное местоположение исходной точки, введите значения в полях **x** и **y**.
   - Чтобы указать диаметр круга, введите значение в поле **Размер объекта**.
   - Чтобы повернуть круг на определенный угол, введите значение в поле **Угол поворота**. Исходная точка круга используется в качестве центра вращения.
4 Выберите один из следующих пунктов.
   - **Создать объект** — используется для добавления нового круга в окно рисования
   - **Заменить объект** — используется для замены выбранного круга на новый

Дополнительные возможности

Задайте исходную точку непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать исходную точку**  и щелкните окно рисования.
Укажите размеры круга непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать диаметр**  и щелкните окно рисования.
Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать угол**  и щелкните окно рисования.

Рисование или изменение многоугольника с использованием координат объектов

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
   Если необходимо изменить существующий многоугольник, сначала выберите этот многоугольник.
2 Откройте выпадающее меню **Многоугольник**  и выберите пункт **Многоугольник**.
3 Введите значение в поле **Точки или стороны** области **Многоугольник**.
4 Внесите следующие изменения:
   - Чтобы повернуть многоугольник на определенный угол, введите значение в поле **Угол поворота**.
   - Чтобы указать центр многоугольника, введите значения полей **x** и **y** в области **Ограничивающий блок**. Центр многоугольника — это центр ограничивающего эллипса, в который может быть вписан многоугольник. Центр многоугольника используется в качестве центра поворота.
   - Чтобы указать диаметры ограничивающего многоугольник эллипса, введите значения в полях **W** и **H** области **Ограничивающий блок**.
   - Чтобы указать только один диаметр с автоматической пропорциональной регулировкой всех остальных диаметров, установите флажок **Пропорционально**.
5 Выберите один из следующих пунктов.
   - **Создать объект** — используется для добавления нового многоугольника в окно рисования
   - **Заменить объект** — используется для замены выбранного многоугольника на новый

Дополнительные возможности

Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать угол**  и щелкните окно рисования.

Дополнительные возможности

Задайте центр многоугольника непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать центр многоугольника**  и щелкните окно рисования.
Укажите диаметры ограничивающего эллипса непосредственно в окне рисования	Нажмите одну из кнопок **Интерактивно задать диаметр**  и перетащите в окно рисования.

Рисование или изменение правильного многоугольника с использованием координат объектов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
   Если необходимо изменить существующий многоугольник, сначала выберите этот многоугольник.
2. Откройте выпадающее меню **Многоугольник**  и выберите пункт **Обычный многоугольник**.
3. Введите значение в поле **Точки или стороны** области **Правильный многоугольник**.
4. Введите значение в поле **Длина стороны**.
5. Внесите следующие изменения:
   - Чтобы повернуть многоугольник на определенный угол, введите значение в поле **Угол поворота**.
   - Чтобы указать центр многоугольника, введите значения полей **x** и **y** в области **Ограничивающий блок**.
   - Чтобы указать диаметр ограничивающего круга вокруг полигона, введите значение в поле **Размер объекта**.
6. Выберите один из следующих пунктов.
   - **Создать объект** — используется для добавления нового многоугольника в окно рисования
   - **Заменить объект** — используется для замены выбранного многоугольника на новый

Дополнительные возможности

Задайте длину стороны непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать размеры**  и перетащите в окно рисования.
Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать угол**  и щелкните окно рисования.
Задайте центр многоугольника непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать центр многоугольника**  и щелкните окно рисования.
Укажите диаметр ограничивающего круга непосредственно в окне рисования	Нажмите кнопку **Интерактивно задать диаметр**  и щелкните окно рисования.

Рисование или изменение прямой линии с использованием координат объектов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
   Если необходимо изменить существующую линию, выберите ее.
2. Нажмите кнопку **Прямая через 2 точки** .
3. Чтобы указать начальную и конечную точку вдоль осей **x** и **y**, введите значения в полях **X** и **Y** областей **Конечная точка** и **Начальная точка**.

В предварительном просмотре выделяется начальная точка.

4 Выберите один из следующих пунктов.
- **Создать объект** — используется для добавления новой линии в окно рисования
- **Заменить объект** — используется для замены выбранной линии на новую

Дополнительные возможности

Нарисуйте прямую линию, указав начальную точку, длину и угол поворота	Введите значения в поля **X** и **Y** области **Начальная точка**. Введите значение в поле **Длина линии** области **Размер объекта**. Затем введите значение в поле **Угол поворота**.
Задайте начальную или конечную точку линии непосредственно в окне рисования	Нажмите одну из кнопок **Интерактивно задать точку** и щелкните окно рисования.
Задайте длину линии непосредственно в окне рисования	В области **Размер объекта** нажмите кнопку **Интерактивно задать длину линии** и перетащите в окно рисования.
Задайте угол вращения непосредственно в окне рисования	В области **Размер объекта** нажмите кнопку **Интерактивно задать угол** и перетащите в окно рисования.

Рисование или изменение многоточечной линии с использованием координат объектов

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
Если необходимо заменить существующую линию, выберите ее.

2 Нажмите кнопку **Многоточечная линия** .

3 Нажмите кнопку **Добавить точку** .

4 Внесите любые из следующих изменений:
- Чтобы указать точное местоположение точки вдоль осей x и y, введите значения в полях **X** и **Y**.
- Чтобы добавить другую точку, нажмите кнопку **Добавить точку** и ведите значения в полях **X** и **Y**.

5 После указания всех необходимых точек щелкните один из следующих пунктов:
- **Создать объект** — используется для добавления новой линии в окно рисования
- **Заменить объект** — используется для замены выбранной линии на новую

Дополнительные возможности

Укажите размеры точки непосредственно в окне рисования	Щелкните точку в окне настройки **Координаты**. Нажмите кнопку **Интерактивно задать точку** и щелкните окно рисования.
Удаление точки	Нажмите на точку в окне настройки **Координаты**, затем нажмите кнопку **Удалить точку** .

Дополнительные возможности

Соедините начальную точку с конечной точкой линии	Нажмите кнопку **Автоматически закрыть/открыть кривую** .



Используйте следующие сочетания клавиш для быстрого создания многоточечной линии:

- Чтобы добавить точку, щелкните область **Точки** и нажмите **Вставить**.
- Чтобы удалить выбранную точку, нажмите **Удалить**.
- Чтобы активировать поле **X** или **Y** для выбранной точки, нажмите клавишу **F2**.
- Чтобы перемещаться между полями **X** и **Y** доступных точек, выберите одно поле и нажимайте клавишу **Tab**.
- Чтобы перемещаться между полями **X** и **Y** доступных точек в обратной последовательности, выберите одно поле и нажимайте клавишу **Shift + Tab**.
- Чтобы активировать кнопку **Интерактивно задать точку**, дважды щелкните точку в окне настройки.

Рисование или изменение обычной или сложной звезды с использованием координат объектов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты**.
   Если необходимо заменить существующую звезду, выберите ее.
2. Нажмите кнопку **Звезда**  или **Сложная звезда** .
3. Укажите необходимые параметры.
4. Выберите один из следующих пунктов.
   - **Создать объект** — используется для добавления нового звезды в окно рисования
   - **Заменить объект** — используется для замены выбранной звезды на новую

Копирование свойств, преобразований и эффектов объекта

CorelDRAW позволяет копировать атрибуты одного объекта в другой. Можно копировать такие свойства объекта, как свойства абриса, заливки и текста. Можно копировать такие преобразования объекта, как изменение размера, поворот и расположение. Кроме того, можно копировать эффекты, примененные для объекта.

Копирование свойств заливки, абриса или текста из одного объекта в другой

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Пипетка атрибутов** .
2. Щелкните выпадающее меню **Свойства** на панели свойств и установите любой из следующих флажков.
   - **Абрис**
   - **Заливка**
   - **Текст**
3. Щелкните объект, свойства которого требуется скопировать.
   Инструмент **Пипетка атрибутов** автоматически переключается в режим **Применить атрибуты объекта**.
4. Щелкните объект, к которому требуется применить скопированные свойства.

Параметры, выбранные на панели свойств с помощью выпадающих меню **Преобразования** и **Эффекты**, будут также применены при копировании свойств.

Можно также скопировать свойства заливки или абриса или все вместе, если щелкнуть правой кнопкой мыши объект с помощью инструмента **Указатель** , перетащить курсор на другой объект, отпустить клавишу мыши и выбрать **Скопировать заливку**, **Скопировать абрис** или **Скопировать все свойства**.

Копирование размера, положения или поворота из одного объекта в другой

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Пипетка атрибутов** .

2 Щелкните выпадающее меню **Преобразования** на панели свойств и установите любой из следующих флажков.
- **Размер**
- **Поворот**
- **Положение**

3 Щелкните объект, преобразования которого требуется скопировать.
Инструмент **Пипетка атрибутов** автоматически переключается в режим **Применить атрибуты объекта**.

4 Щелкните объект, к которому требуется применить скопированные преобразования.

Параметры, выбранные на панели свойств с помощью выпадающих меню **Свойства** и **Эффекты**, будут также применены при копировании свойств.

Копирование эффектов из одного объекта в другой

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Пипетка атрибутов** .

2 Щелкните выпадающее меню **Эффекты** на панели свойств и установите любой из следующих флажков.
- **Перспектива**
- **Оболочка**
- **Перетекание**
- **Вытягивание**
- **Контур**
- **Линза**
- **PowerClip**
- **Тень**
- **Искажение**
- **Растровые эффекты**

3 Щелкните объект, эффекты которого требуется скопировать.
Инструмент **Пипетка атрибутов** автоматически переключается в режим **Применить атрибуты объекта**.

4 Щелкните объект, к которому требуется применить скопированные эффекты.

Параметры, выбранные на панели свойств с помощью выпадающих меню **Свойства** и **Преобразования**, будут также применены при копировании свойств.

Клонирование объектов

Во время клонирования объекта создается копия объекта, которая связана с оригиналом. Любые изменения, выполненные для исходного объекта, автоматически распространяются и на клон. Однако изменения, выполненные для клона, не распространяются автоматически на исходный объект. Можно удалить изменения, выполненные для клона, вернувшись к исходному объекту.

Клонирование позволяет одновременно изменить несколько копий объекта, изменив объект шаблона. Этот тип изменения особенно полезен, если требуется, чтобы некоторые свойства клона и объекта шаблона, например цвет заливки и абриса, отличались, но чтобы объект шаблона управлял другими свойствами, например формой.

Если требуется просто использовать в рисунке один и тот же объект несколько раз, используйте для этой цели вместо клонов символы, чтобы можно было управлять размером файла. Для получения дополнительных сведений о символах см. раздел «Символы» на стр. 393.



Объект слева клонирован дважды. Для клонов применены разные свойства заливки и абриса. Кроме того, форма клона справа изменена.

Клонирование объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите **Правка** ▸ **Клонирование**.

Дополнительные возможности

Выбор объекта шаблона клона	Щелкните правой кнопкой мыши клон и выберите **Выбрать шаблон**.
Выбор клонированных объектов шаблона	Щелкните правой кнопкой мыши шаблон и выберите **Выбрать клоны**.

Можно клонировать объект шаблона несколько раз, однако невозможно клонировать клон.

Возврат к объекту шаблона клона

1. Щелкните правой кнопкой мыши измененный клон и выберите **Вернуть клону свойства шаблона**.
2. Установите любой из следующих флажков.
   - **Клонировать заливку**: восстановление атрибутов заливки шаблона.
   - **Клонировать абрис**: восстановление атрибутов абриса шаблона.
   - **Клонировать форму пути**: восстановление атрибутов формы шаблона.

- **Клонировать преобразования**: восстановление атрибутов формы и размера шаблона.
- **Клонировать растровую цветовую маску**: восстановление параметров главного цвета.



Только свойства клона, отличающиеся от свойств объекта шаблона, доступны в диалоговом окне **Возвращение свойств шаблона**.

Расположение объектов

Можно расположить объекты определенным образом, перетаскивая их в новое положение, перемещая их или указывая координаты по горизонтали и вертикали.

Перемещение позволяет перемещать объект приращениями путем нажатия клавиш **стрелок**. Значение приращения называется расстоянием перемещения. Микроперемещение позволяет перемещать объект на доли расстояния перемещения. Большое перемещение позволяет перемещать объект на несколько расстояний перемещения. По умолчанию можно перемещать объекты с приращением 0,1 дюйма (2,5 мм), однако это значение можно изменить по своему усмотрению. Кроме того, значения микроперемещения и большого перемещения можно изменить.

Чтобы расположить объект, можно задать координаты по горизонтали и вертикали относительно центральной точки привязки объекта или другой точки привязки.

Можно также переместить объект на другую страницу.

Перемещение объекта

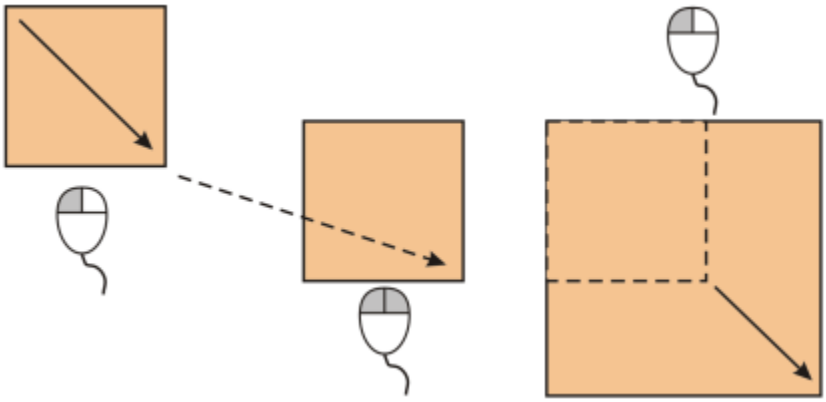
1. Выделите объект.
2. Наведите курсор на центр ограничивающего блока.
3. Когда появится курсор положения, перетащите объект в новое положение на рисунке.



Можно переместить объект на другую страницу путем перетаскивания его на вкладку с номером нужной страницы в нижней части окна документа, а затем перетащить объект в окно документа.

Перемещение объекта во время рисования

1. Начните рисовать фигуру, например прямоугольник, эллипс или многоугольник.
2. Удерживайте нажатой правую кнопку мыши, не отпуская при этом левую кнопку мыши, и перетащите незаконченный объект на новое место.
3. Отпустите правую кнопку мыши и продолжите рисование.



Перемещение объекта во время рисования

Перемещение объекта

Цель	Действие
Перемещение выделенного объекта на заданное расстояние	Нажмите клавишу **стрелки**.
Перемещение выбранного объекта на доли расстояния перемещения (микроперемещение)	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, нажмите клавишу **стрелки**.
Перемещение выбранного объекта на несколько расстояний перемещения (большое перемещение)	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажмите клавишу **стрелки**.

Задание расстояний перемещения

1. Выберите **Макет** ▸ **Документ Параметры**.
2. В области слева в диалоговом окне нажмите кнопку **Линейки**.
3. Введите значение в любом из следующих полей.
   - **Перемещение**
   - **Большое перемещение**
   - **Микроперемещение**

Можно также задать расстояние перемещения, если отменить выбор всех объектов и ввести значение в поле **Расстояние перемещения** на панели свойств.

Чтобы сохранить новые значения расстояния перемещения и использовать их в последующих рисунках, выберите **Инструменты** ▸ **Сохранить как настройки по умолчанию**.

Расположение объекта в соответствии с координатами X и Y

1. Выделите объект.
   Если требуется изменить начало отсчета объекта, нажмите кнопку **Начало отсчета объекта** на панели свойств.
2. Введите значения в следующих полях.
   - **x** – позволяет располагать объект по оси x
   - **y** – позволяет располагать объект по оси y

Значения x и y задают точное положения начала отсчета объекта.

3 Нажмите клавишу **Enter**.



В качестве начала отсчета объекта, также известного под названием «точка привязки» или «точка отсчета», может выбираться центр объекта или любой маркер выделения объекта. Начало отсчета объекта остается неизменным во время позиционирования объекта с помощью значений в полях **x** и **y** на панели свойств.

Расположение объекта путем изменения точки привязки

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.

3 Нажмите кнопку **Положение** .

4 Снимите флажок **Относительное положение** в окне настройки **Преобразование**.

5 Введите значения в следующих полях.

- **X**: позволяет задать значение положения объекта по горизонтали вдоль горизонтальной оси.
- **Y**: позволяет задать значение положения объекта по горизонтали вдоль вертикальной оси.

6 Установите флажок, соответствующий точке привязки, которую требуется задать.

7 Нажмите кнопку **Применить**.



По умолчанию точка начала координат (0,0) находится в левом нижнем углу страницы рисования.

Если флажок **Относительное положение** в окне настройки **Преобразование** установлен, поля **X** и **Y** определяют положение центральной точки привязки как 0,0. Если в полях **X** и **Y** задается другое положение, заданные значения представляют собой изменение текущего положения объекта относительно центральной точки привязки.

Выравнивание и распределение объектов

CorelDRAW позволяет точно выравнивать и распределять объекты на рисунке.

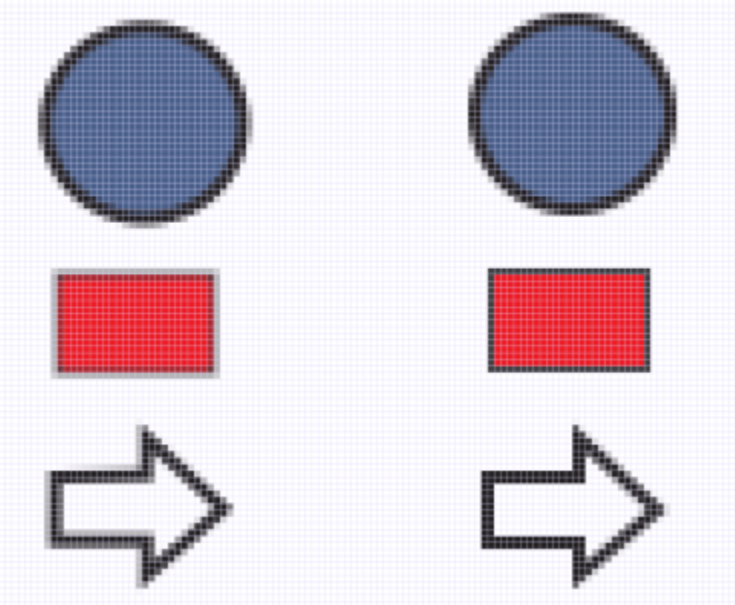
Можно выровнять объекты по отношению друг к другу и по отношению к элементам страницы рисования, таким как центр, края или ближайшая линия сетки. Можно выравнивать объекты по указанной точке, указав точные координаты x и y. Объекты можно выровнять относительно краев (слева, справа, сверху или снизу) или центров.

При распределении объектов между ними автоматически добавляется интервал, который зависит от ширины, высоты и центральных точек объектов. Можно распределить объекты таким образом, чтобы их центральные точки или выделенные края (например, верхний или нижний) отображались на равном расстоянии друг от друга. Кроме того, можно распределить объекты таким образом, чтобы между ними было одинаковое расстояние. Можно распределить объекты в пределах ограничивающего блока, окружающего эти объекты, или на всей странице рисования. Кроме того, можно распределить объекты, указав расстояние между ними.



Разбросанные объекты (слева) выровнены по вертикали и равномерно распределены (справа).

Чтобы предотвратить размытые контуры объектов в веб-графике, можно включить выравнивание объекта по пиксельной сетке. Эта функция корректирует позицию узлов или границ объекта относительно пиксельной сетки.



Выравнивайте объекты по пиксельной сетке, чтобы в изображении не было размытых контуров.

Выравнивание объектов

1 Выделите объекты.

2 Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.

3 В окне настройки **Выровнять и распределить** выберите ориентир путем выполнения задачи из следующей таблицы:

Цель	Действие
Выровнять объект относительно указанного объекта	Нажмите кнопку **Выбранные объекты** . Если объекты выбирались по одному, последний выбранный объект будет ориентиром для выравнивания остальных объектов. Если выделить объекты рамкой, в качестве ориентира будет использован объект, расположенный в верхнем левом углу выбранной области.

Цель	Действие
Выровнять объект по краю страницы	Нажмите кнопку **Край страницы** .
Выровнять объект по центру страницы	Нажмите кнопку **Центр страницы** . Чтобы выровнять центр объекта с центром страницы, убедитесь, что включены кнопки **Выровнять горизонтально по центру**  и **Выровнять вертикально по центру**  во вкладке **Выравнивание**.
Выровнять объект по ближайшей линии сетки	Нажмите кнопку **Сетка** .
Выровнять объект относительно указанной точки	Нажмите кнопку **Указанная точка**  и введите значения в полях **X** и **Y**. Также можно указать точку интерактивно, нажав кнопку **Указать точку** и щелкнув в соответствующей области окна документа.

4 В области **Упорядочить** окна настройки щелкните одну из нижеуказанных кнопок для выравнивания объектов по их границе или по центру.

- **Выровнять влево** : выравнивает левые границы объектов.
- **Выровнять горизонтально по центру** : выравнивает центры объектов по вертикальной оси.
- **Выровнять вправо** : выравнивает правые границы объектов.
- **Выровнять вверх** : выравнивает верхние границы объектов.
- **Выровнять вертикально по центру**: выравнивает центры объектов по горизонтальной оси.
- **Выровнять вниз** : выравнивает нижние границы объектов.

Для выравнивания объектов по их абрису установите флажок **Использовать абрис объекта**.

Дополнительные возможности

Установить параметр выравнивания для текстовых объектов	Перед тем как нажать одну из кнопок выравнивания, описанных в предыдущем шаге, нажмите одну из следующих кнопок в области **Текст**: • **Базовая линия первой линии** : выравнивает и распределяет текст по базовой линии первой линии текста. • **Базовая линия последней линии** : выравнивает и распределяет текст по базовой линии последней линии текста. • **Ограничивающий блок** : выравнивает и распределяет текст по его ограничивающему блоку.

Кроме того, можно быстро выровнять объекты относительно другого объекта, не используя окно настройки **Выровнять и распределить**, если выбрать **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** и нажать любую из шести первых команд выравнивания. Буква рядом с названием команды означает клавишу быстрого вызова, которую можно использовать для выравнивания объектов. Например, буква **L** рядом с командой **Выровнять влево** означает, что для выравнивания объектов относительно крайней левой точки объекта, которая используется в качестве ориентира, можно нажать клавишу с буквой **L**.

Можно также выровнять все объекты по центру страницы по вертикали и горизонтали, нажав клавишу с буквой **P**.

Распределение объектов

1 Выделите объекты.

2 Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.

3 Чтобы выбрать область, в которой будут распределены объекты, нажмите одну из следующих кнопок в области **Распределить по** в окне настройки:

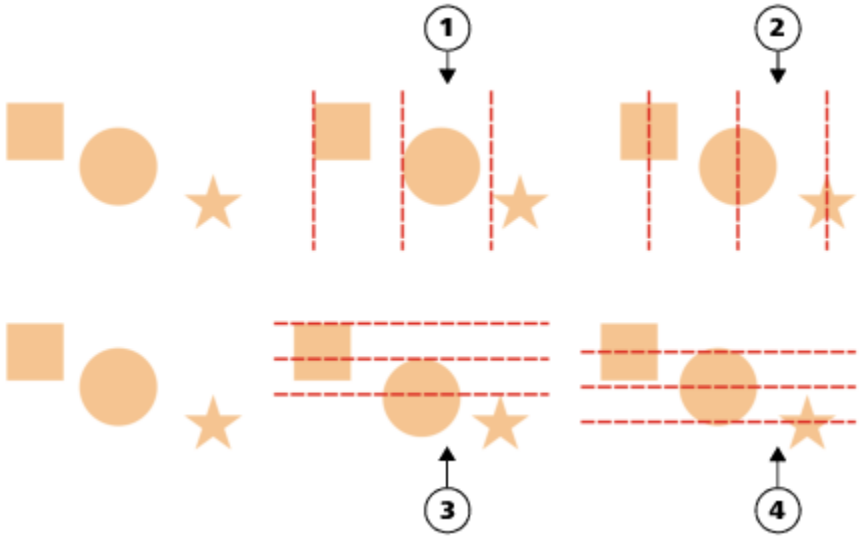
- **Выбранные объекты** : распределяет объекты по области внутри ограничивающего блока, окружающего эти объекты.
- **Край страницы** : распределяет объекты по всей странице рисования.

4 Для горизонтального распределения объектов нажмите на одну из нижеуказанных кнопок.

- **Распределить влево** : устанавливает одинаковые интервалы между левыми краями объектов.
- **Распределить горизонтально по центру** : устанавливает одинаковые интервалы между центральными точками объектов по горизонтальной оси.
- **Распределить вправо** : устанавливает одинаковые интервалы между правыми краями объектов.
- **Распределить горизонтально по интервалу** : устанавливает одинаковые интервалы между объектами по горизонтальной оси.

5 Для вертикального распределения объектов нажмите на одну из нижеуказанных кнопок.

- **Распределить вверх** : устанавливает одинаковые интервалы между верхними краями объектов.
- **Распределить вертикально по центру** : устанавливает одинаковые интервалы между центральными точками объектов по вертикальной оси.
- **Распределить вниз** : устанавливает одинаковые интервалы между нижними краями объектов.
- **Распределить вертикально по интервалу** : устанавливает одинаковые интервалы между объектами по вертикальной оси.



Верхняя строка: параметры для распределения объектов по горизонтали. 1) Параметр Слева обеспечивает одинаковые интервалы между левыми краями. 2) Параметр По центру обеспечивает одинаковые интервалы между центральными точками. Нижняя строка: параметры для распределения объектов по вертикали. 3) Параметр Сверху обеспечивает одинаковые интервалы между верхними краями. 4) Параметр По центру обеспечивает одинаковые интервалы между центральными точками.

Распределение объектов на заданное расстояние

1. Выделите объекты.
2. Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.
3. В области **Распределить по** в окне настройки **Выровнять и распределить** нажмите кнопку **Расстояние между объектами** ⟷ 123.0.
4. Введите значения в полях **Г** и **В**.
5. Для горизонтального распределения объектов нажмите любую из кнопок горизонтального распределения.
6. Для вертикального распределения объектов нажмите любую из кнопок вертикального распределения.

Выравнивание объекта по пиксельной сетке

1. Выделите объект.

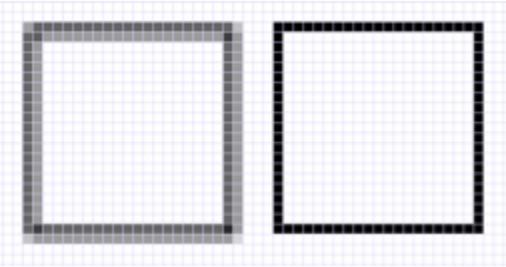
   Для просмотра результата выберите **Вид** ▸ **Пиксели** и установите масштаб на 800 % или выше.
2. Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.
3. В окне настройки **Расстояние между объектами** нажмите **Выровнять по пиксельной сетке**.

   Ограничивающий блок объекта будет выровнен по пиксельной сетке.

Функция **Выровнять по пиксельной сетке** работает с основными кривыми и формами. Ее нельзя применить к сложным объектам и эффектам, таким как символы, текст, группы симметрии, векторные эффекты и объекты PowerClip.

Применение сглаживания объектов

Сглаживание объектов позволяет улучшить визуализацию объекта путем регулировки отображения объекта таким образом, чтобы выровнять его по пиксельной сетке. Например, при создании кнопки веб-содержимого можно добавить сглаживание объектов, чтобы обеспечить четкое отображение объекта во время экспорта в виде растрового изображения.



Пиксельное представление квадрата (слева) с 1-пиксельной линией, созданной без сглаживания объектов. Копия квадрата (справа) с примененной сглаживания объектов.

Применение сглаживания объектов

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Сглаживание объектов**.

Привязка объектов

При перемещении или рисовании объекта можно привязывать его к другому объекту рисунка. Можно привязать объект к нескольким точкам привязки на конечном объекте. При приближении указателя к точке привязки она выделяется, указывая на то, что указатель перейдет к этой точке.

Объекты можно привязать к другим объектам, элементам страницы (таким как центр страницы), сетке документа, пиксельной сетке, базовой сетке и к направляющим. При редактировании или рисовании в перспективе можно привязать объекты к линиям перспективы. При редактировании групп симметрии также можно привязать объекты к линиям симметрии. Все эти параметры привязки можно включить или отключить в меню **Вид** и с помощью кнопки **Привязать к** на стандартной панели инструментов.

Если необходимо временно отключить выбранные параметры привязки, все привязки можно отключить с помощью кнопки **Отключить привязку** на стандартной панели инструментов или в меню **Вид**. Для восстановления выбранных параметров привязки можно включить привязку, используя те же элементы управления.

Чтобы привязать объекты друг к другу с большей точностью, сначала следует установить курсор на точку привязки объекта, а затем привязать объект к точке привязки конечного объекта. Например, можно установить указатель в центр прямоугольника, перетащить прямоугольник за центр и привязать его к центру другого прямоугольника.



Указатель установили на конечный узел листа (вверху), а затем лист перетащили и привязали к конечному узлу ветви (внизу).

Режимы привязки определяют, какие точки привязки объекта можно использовать. В приведенной ниже таблице описаны все доступные режимы привязки.

Режим привязки	Описание	Индикатор режима привязки
Узел	Привязка к узлу объекта	
Пересечение	Привязка к геометрическому пересечению объектов	
Средняя точка	Привязка к средней точке сегмента линии	
Квадрант	Привязка к следующим точкам окружности, эллипса или дуги: 0°, 90°, 180° и 270°.	
По касательной	Привязка к точке на внешнем крае объекта (дуги, окружности или эллипса), в которой объект соприкасается с линией, но не пересекает ее	
Поперечный	Привязка к точке внешнего края сегмента, в которой линия будет перпендикулярна объекту	
Край	Привязка к точке касания края объекта	
По центру	Привязка к центру ближайшего объекта (дуги, правильного многоугольника или центроида кривой)	
Базовая линия текста	Привязка к базовой линии фигурного или простого текста	

Можно настроить несколько параметров привязки. Например, можно отключить некоторые или все режимы привязки, чтобы приложение работало быстрее. Кроме того, можно задать порог привязки, определяющий расстояние от курсора, на котором точка привязки становится активной.

При перемещении или преобразовании объекта указатель можно привязывать к точке привязки самого объекта. Можно отключить привязку объектов к их точкам привязки, что полезно для перемещения и преобразования сложных объектов.

Включение/отключение режима привязки

- Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Использование привязки для всех объектов	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Объекты**.

Цель	Действие
Использование привязки объектов к элементам страницы (края, средние точки краев и центр страницы)	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Страница**.
Использование привязки объектов к сетке пикселей	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Пиксели**. Этот параметр доступен, только если активно пиксельное представление. Дополнительные сведения см. в разделе «Режимы просмотра» на стр. 73.
Использование привязки объектов к сетке документа	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Сетка документа**. Дополнительные сведения см. в разделе «Сетка документа и пиксельная сетка» на стр. 777.
Использование привязки объектов к базовой сетке	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Сетка базовых линий**. Дополнительные сведения см. в разделе «Базовая сетка» на стр. 779.
Использование привязки объектов к направляющим	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Направляющие**. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка направляющих» на стр. 780.
Включение и отключение привязки объектов к линиям перспективы	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Линии перспективы**. Линии перспективы включают линии горизонта и линии окна просмотра. Этот параметр доступен только при рисовании или редактировании групп перспективы. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение групп перспективы» на стр. 295.
Использование привязки объектов к линиям симметрии	Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Линии симметрии**. Данный параметр доступен только в режиме симметрии. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактирование симметрии» на стр. 282.



Флажок рядом с командой привязки указывает на то, что режим привязки включен.



Можно также нажать клавиши **Alt + Z**, чтобы включить или отключить привязку к объектам, или нажать клавиши **Alt + Y**, чтобы включить или отключить привязку к сетке документа.

Режимы привязки также можно включить или отключить с помощью кнопки **Привязать к** на стандартной панели инструментов.

Отключение и включение привязки

- Нажмите **Вид** ▸ **Отвязать**.

  Если рядом с командой присутствует флажок, все привязки отключены. Меню команд **Вид** ▸ **Привязать к** и кнопка **Привязать к** на стандартной панели инструментов отображаются серым. Повторное нажатие команды **Вид** ▸ **Отвязать** включает все привязки и восстанавливает все выбранные параметры привязки.



Все выбранные параметры привязки также можно отключить и включить с помощью сочетания клавиш **Alt + Q** или кнопки **Отключить привязку**  на стандартной панели инструментов.

Для временного отключения привязки при перемещении объекта нажмите и удерживайте клавишу **Q**.

Привязка объектов

1. Выделите объект, который требуется привязать к объекту назначения.
2. Перемещайте курсор по объекту до тех пор, пока точка привязки не будет выделена.
3. Перетаскивайте объект к объекту назначения, пока точка привязки на объекте назначения не будет выделена.



Чтобы привязать объект во время его рисования, перетаскивайте курсор в окне рисования, пока точка привязки объекта назначения не будет выделена.

Настройка параметров привязки

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Привязка**.
3. Чтобы включить привязку объектов к элементам страницы (края и центр страницы), установите флажок **Привязка к странице**.
4. Установите необходимые флажки в области **Режимы**

   Чтобы включить все режимы привязки, нажмите кнопку **Выбрать все**.

   Чтобы отключить все режимы привязки, не отключая саму функцию привязки, нажмите кнопку **Отменить все**.
5. Введите значение в поле **Радиус привязки**, чтобы задать величину радиуса поля привязки вокруг указателя в пикселях.

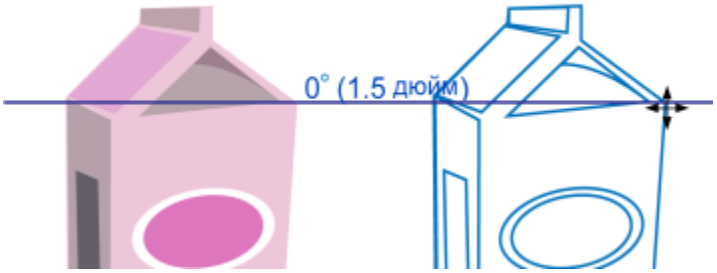
Дополнительные возможности

Предотвращение привязки объектов к их точкам привязки	Снимите флажок **Привязка объектов к самим объектам**. Совет. Можно включить или отключить привязку объектов к самим объектам, нажав клавиши **Ctrl + Shift + H.**
Отображение или скрытие индикаторов режима привязки	Установите или снимите флажок **Показывать метки расположения привязки**.
Отображение или скрытие советов экрана	Установите или снимите флажок **Показывать режим привязки в экранных подсказках**.

Динамические направляющие

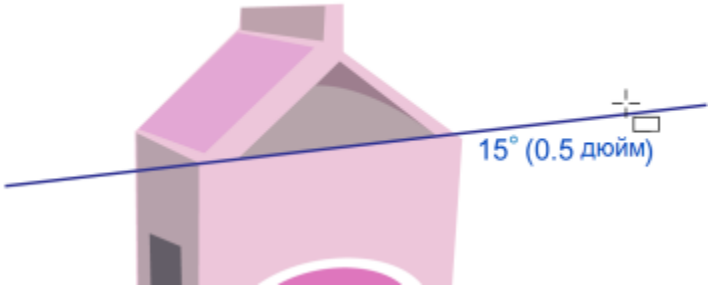
Можно отобразить динамические направляющие для более точного перемещения, выравнивания и рисования объектов относительно других объектов. Динамические направляющие – это временные направляющие, которые можно продолжить от следующих точек привязки в объектах: центр, узел, квадрант и базовая линия текста. Для получения дополнительных сведений о точках привязки и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

При перетаскивании объекта вдоль динамической направляющей можно просмотреть расстояние от объекта до точки привязки, на основе которой создана динамическая направляющая, помогающая при точном расположении объекта. Можно использовать динамические направляющие для расположения объектов относительно других объектов во время их рисования. Кроме того, можно отобразить пересекающиеся динамические направляющие, а затем расположить объект в точке пересечения.



Динамическая направляющая выходит из узла на объекте слева. В совете экрана рядом с узлом отображается угол динамической направляющей (0°)и расстояние между узлом и указателем (1,5 дюйма). Объект справа перетащен вдоль динамической направляющей и расположен точно на расстоянии 1,5 дюйма (3,8 см) от узла, через который была проведена динамическая направляющая.

Динамические направляющие содержат невидимые деления, по которым двигается указатель. Благодаря делениям можно с точностью перемещать объекты вдоль динамической направляющей. Можно настроить интервалы между делениями по своему усмотрению, а также отключить привязку к делениям. Можно задать и другие параметры для динамических направляющих. Например, можно задать отображение динамических направляющих под одним или под несколькими заранее заданными углами или под углами, заданными пользователем. Можно предварительно просмотреть параметры угла. Можно также настроить стиль цвета и линии динамических направляющих. Если динамическая направляющая, проходящая под определенным углом, больше не требуется, можно удалить параметры этого угла. Кроме того, можно отобразить динамические направляющие, которые являются продолжением сегментов линии.



Данная динамическая направляющая является продолжением сегмента линии.

Можно в любое время отключить динамические направляющие.

Включение или отключение динамических направляющих

- Выберите **Вид** ▸ **Динамические направляющие**.



Флажок рядом с командой **Динамические направляющие** указывает на то, что динамические направляющие включены.



Включить или отключить динамические направляющие можно нажатием клавиш **Shift + Alt + D**.

Отображение динамических направляющих

1. Когда динамические направляющие включены, выберите инструмент рисования.
2. Подведите курсор к подходящей точке привязки, а затем отведите его.
3. Повторите шаг 2 для других объектов, чтобы отобразить другие динамические направляющие.

Точки привязки, на которые указывает курсор, регистрируются поочередно и используются для создания динамических направляющих.



Подходящие точки привязки (узел, центр, квадрант и точки привязки базовой линии текста) отображаются, когда активированы соответствующие режимы привязки. Для получения дополнительных сведений о точках привязки и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.



Чтобы не отображалось слишком большое количество динамических направляющих, можно в любое время отключить очередность точек, щелкнув в окне рисования или нажав клавишу **Esc**.

Можно использовать зарегистрированные точки привязки для отображения пересекающихся динамических направляющих. Для этого сначала требуется отобразить динамическую направляющую, а затем переместить указатель вдоль динамической направляющей к зарегистрированной точке привязки, где отобразится пересекающая динамическая направляющая.

Расположение объекта относительно другого объекта

1. Включив динамические направляющие, выделите объект.

   Если требуется переместить объект, используя определенную точку привязки, переместите курсор к этой точке привязки, чтобы она стала выделенной.
2. Перетащите объект к подходящей точке привязки объекта назначения.
3. Когда точка привязки объекта назначения будет выделена, перетащите объект вдоль динамической направляющей, чтобы расположить его должным образом.



Подходящие точки привязки (узел, центр, квадрант и точки привязки базовой линии текста) отображаются, когда активированы соответствующие режимы привязки. Для получения дополнительных сведений о точках привязки и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

Рисование объекта относительно другого объекта

1. Когда динамические направляющие включены, выберите инструмент рисования.
2. Подведите курсор к подходящей точке привязки объекта.

3 Когда точка привязки станет выделенной, переместите курсор, чтобы отобразить динамическую направляющую.

4 Переместите указатель вдоль динамической направляющей к точке, в которой требуется начать рисование, и нарисуйте объект.

Подходящие точки привязки (узел, центр, квадрант и точки привязки базовой линии текста) отображаются, когда активированы соответствующие режимы привязки. Для получения дополнительных сведений о точках привязки и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

Расположение объекта в точке пересечения динамических направляющих

1 Включив динамические направляющие, выделите объект.

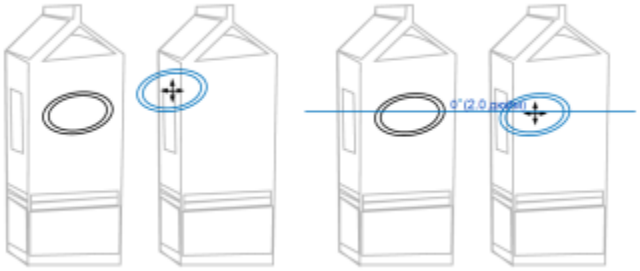
Если требуется переместить объект, используя определенную точку привязки, переместите курсор к этой точке привязки, чтобы она стала выделенной.

2 Перетащите объект к подходящей точке привязки другого объекта, перетащите курсор, чтобы отобразить динамическую направляющую, и не отпускайте кнопку мыши.

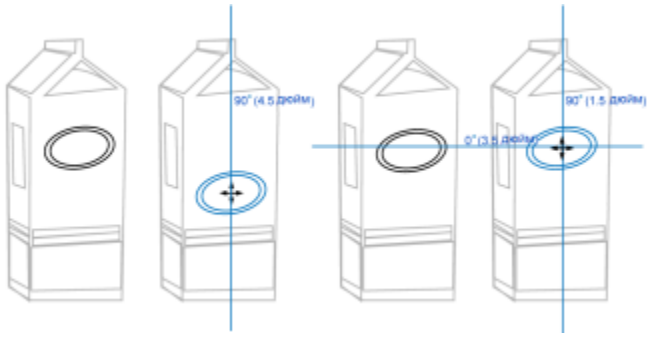
3 Перетащите объект к другой подходящей точке привязки. Когда точка привязки станет выделенной, перетащите курсор, чтобы отобразить другую динамическую направляющую в том месте, где будут пересекаться две динамические направляющие.

4 Когда отобразится точка пересечения, отпустите кнопку мыши.

В следующем примере пересекающиеся динамические направляющие используются для позиционирования эллипса.



Сначала эллипс перетащили, используя центральную точку привязки (слева), к краю другого картонного пакета, а затем – вправо, чтобы отобразить динамическую направляющую (справа).



Затем эллипс перетащили к краю картонного пакета, а потом вниз, чтобы отобразить другую динамическую направляющую (слева). В итоге эллипс был расположен в точке пересечения динамических направляющих (справа).

Подходящие точки привязки (узел, центр, квадрант и точки привязки базовой линии текста) отображаются, когда активированы соответствующие режимы привязки. Для получения дополнительных сведений о точках привязки и режимах привязки см. раздел «Привязка объектов» на стр. 336.

Настройка параметров для динамических направляющих

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Живые направляющие**.

2 В окне настройки **Живые направляющие** нажмите кнопку **Динамические направляющие** .

3 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

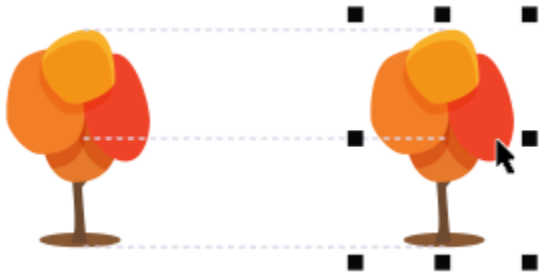
Цель	Действие
Включение или отключение динамических направляющих	Установите или снимите флажок в правом верхнем углу раздела **Динамические направляющие** окна настройки.
Изменение стиля линий для динамических направляющих	Откройте меню выбора **Стиль линии** и выберите стиль линии.
Изменение цвета динамических направляющих	Откройте меню выбора **Цвет линии** и выберите цвет.
Отображение или скрытие угла динамических направляющих и расстояния от точки привязки, которая используется для создания динамических направляющих	Нажмите на кнопку **Показать экранные подсказки** .
Отображение динамических направляющих, которые являются продолжением сегментов линии.	Нажмите на кнопку **Продолжить вдоль сегмента** .
Привязка к указанным невидимым делениям вдоль динамической направляющей	Нажмите на кнопку **Привязка к интервалу между делениями**  и укажите значение в поле **Интервал между делениями**.
Выберите углы, под которыми отображаются динамические направляющие	Установите или снимите флажки, соответствующие углам. При установке или снятии флажка, соответствующего определенному углу, предварительный вид динамической направляющей отобразится в окне **Просмотр направляющих**.
Добавление настраиваемого угла для динамической направляющей	Введите значение в поле **Настраиваемый угол** и нажмите кнопку **Добавить настраиваемый угол** .
Удаление угла динамической направляющей	Выберите динамическую направляющую из списка и нажмите на кнопку **Удаление настраиваемого угла** .

Цель	Действие
Отображение динамических направляющих под всеми доступными углами	Нажмите кнопку **Выбрать все** .
Отключение динамических направляющих под всеми доступными углами	Нажмите кнопку **Отменить выбор всех** .

Направляющие выравнивания

Объекты можно выровнять на странице документа в интерактивном режиме, используя направляющие выравнивания. Направляющие для выравнивания представляют собой временные направляющие, которые появляются при создании объектов, изменении их размера и перемещении относительно других соседних объектов. В то время как динамические направляющие обеспечивают точные измерения при создании технических иллюстраций, направляющие выравнивания используются в макетах страниц для быстрого и точного выравнивания текста или графических элементов.

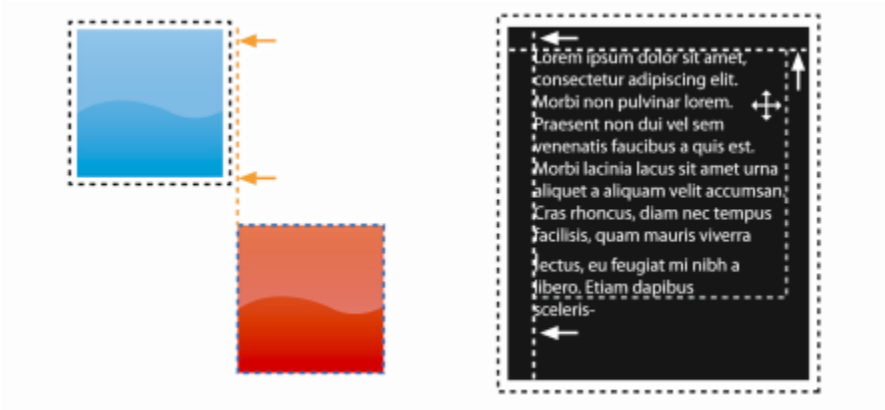
Направляющие выравнивания помогают выровнять центр объекта относительно центра другого объекта (между центрами) или край объекта относительно края другого объекта (между краями). Кроме того, можно выровнять край объекта относительно центра другого объекта (между краем и центром).



Направляющие выравнивания появляются во время перемещения объекта.

Если необходимо расположить объект на заданном расстоянии от края другого объекта, можно указать отступы для направляющих выравнивания. После указания полей можно выбрать способ отображения боковых направляющих: они могут следовать за полями или как за полями, так и за краями объекта.

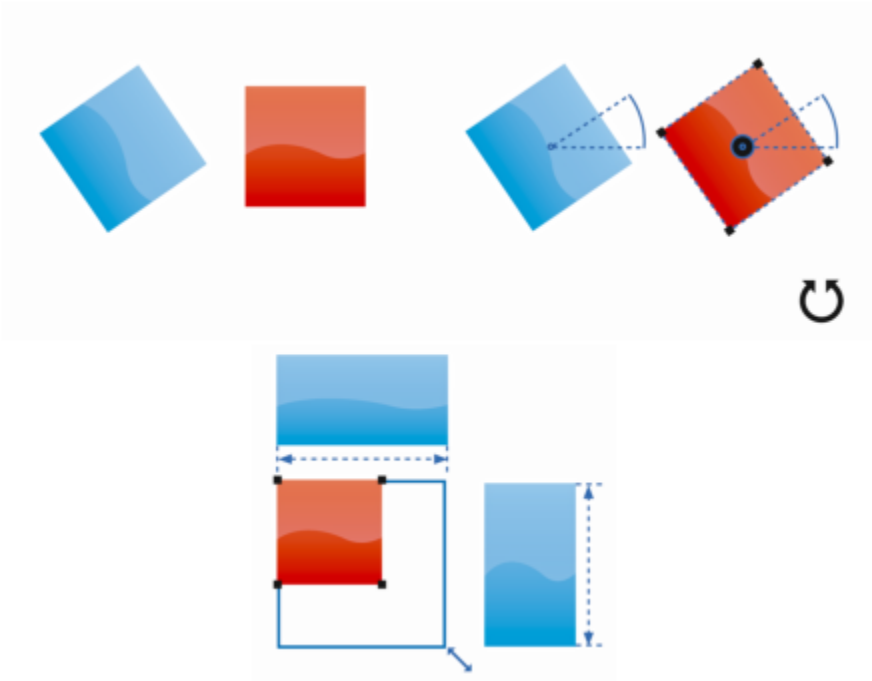
Направляющие выравнивания полей позволяют смещать поля, делать для полей отступ или применять оба метода. Для горизонтальных и вертикальных направляющих выравнивания полей предусмотрены отдельные элементы управления, поэтому можно изменить настройки для одних направляющих, не затрагивая настройки других.



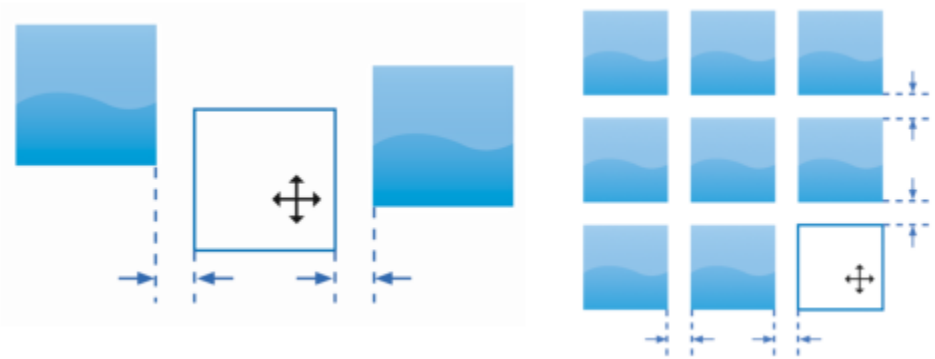
Можно применить смещение (слева) и отступ (справа) для направляющих выравнивания полей.

Направляющие выравнивания отключены по умолчанию. Направляющие для выравнивания легко включить или отключить, а также изменить их параметры по умолчанию, включая стиль цвета и линии. Можно выбрать отображение направляющих выравнивания для отдельных объектов в группе или для ограничивающего прямоугольника группы в целом.

Функция интеллектуальной настройки интервалов позволяет в точности упорядочивать и размещать объект относительно объектов на экране, а функция интеллектуальной настройки размеров позволяет интуитивно понятным образом масштабировать и вращать объект относительно объектов на экране.



Функция интеллектуальной настройки размеров служит для отображения индикаторов при повороте объекта под тем же углом (вверху) или масштабировании до размера ближайшего объекта (внизу).



Функция интеллектуальной настройки интервалов служит для отображения индикаторов в том случае, если объект находится на равном расстоянии от двух других объектов (слева), или для него настроен тот же интервал, что и для ближайшего экранного объекта (справа).

Включение или отключение направляющих выравнивания

- Выберите **Вид** ▸ **Направляющие выравнивания**.

Флажок рядом с командой **Направляющие выравнивания** указывает на то, что направляющие выравнивания включены.

Направляющие выравнивания можно также включать или отключать нажатием кнопки **Направляющие выравнивания** на панели инструментов **Макет**. Чтобы открыть панель инструментов **Макет**, нажмите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макет**.

Направляющие выравнивания можно также включить нажатием клавиш **Shift + Alt + A**.

Изменение параметров направляющих выравнивания

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Живые направляющие**.
2. В окне настройки **Живые направляющие** нажмите кнопку **Направляющие** .
3. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Включение или отключение направляющих выравнивания	Установите или снимите флажок в правом верхнем углу раздела **Направляющие выравнивания**.
Изменение цвета направляющих выравнивания	Откройте меню выбора **Цвет линии** и выберите цвет.
Изменение стиля линий для направляющих выравнивания	Откройте меню выбора **Стиль линии** и выберите стиль линии.
Настройка выравнивания направляющих по краю объекта относительно края другого объекта	Нажмите кнопку **Края объекта** .

Цель	Действие
Настройка выравнивания направляющих по краю объекта относительно центра другого объекта	Нажмите кнопку **Центры объекта** .
Настройка выравнивания направляющих для отдельных объектов в группе	Нажмите кнопку **Отдельные объекты в группе** .
Распределение объектов с использованием того же интервала, что и для ближайших экранных объектов	Убедитесь в том, что кнопка **Интеллектуальная настройка интервалов** активна, и перетащите объект, чтобы отобразились стрелки индикатора.
Выбор равноудаленного расположения объекта между двумя другими объектами	Убедитесь в том, что кнопка **Интеллектуальная настройка интервалов** активна, и перетащите объект в области между двумя другими объектами, чтобы отобразились стрелки индикатора.
Масштабирование объектов до размеров других экранных объектов	Убедитесь в том, что кнопка **Интеллектуальная настройка размеров** активна, и перетащите объект, чтобы отобразились стрелки индикатора.
Поворот объектов под тем же углом, что и другие повернутые экранные объекты	Убедитесь в том, что кнопка **Интеллектуальная настройка размеров** активна, и поверните объект, чтобы отобразились стрелки индикатора вращения.

Большинство элементов управления направляющих выравнивания отображаются на панели инструментов **Макет** при нажатии на кнопку **Панель инструментов «Макет»** .

Добавление направляющих выравнивания полей

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Живые направляющие**.
2. В окне настройки **Живые направляющие** нажмите кнопку **Направляющие** .
3. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Добавление направляющих выравнивания полей	Установите флажок **Поля**. Если флажок **Поля** не отображается, нажмите кнопку со стрелкой ▼ внизу раздела **Направляющие выравнивания**.
Изменение цвета линий полей	Откройте меню выбора **Цвет линий полей** и выберите цвет.
Изменение стиля линий полей	Откройте меню выбора **Стиль линий полей** и выберите стиль линии.

Цель	Действие
Настройка горизонтальных полей	Введите значение в поле **Горизонтальное поле**, нажмите на кнопку **Горизонтальное поле** и выберите один из следующих параметров: • **Смещение по горизонтали**  — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта • **Отступ по горизонтали**  — создает поля с заданным расстоянием в границах объекта • **Смещение и отступ по горизонтали**  — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта и в его границах
Настройка вертикальных полей	Введите значение в поле **Вертикальное поле**, нажмите на кнопку **Вертикальное поле** и выберите один из следующих параметров: • **Смещение по вертикали**  — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта • **Отступ по вертикали**  — создает поля с заданным расстоянием в границах объекта • **Смещение и отступ по вертикали**  — создает поля с заданным расстоянием вокруг объекта и в его границах
Блокирование соотношения вертикальных и горизонтальных полей	Нажмите кнопку **Заблокировать соотношение** .
Просмотр только направляющих выравнивания полей	Отключите кнопку **Края объекта** , кнопку **Центры объекта** , кнопку **Интеллектуальная настройка интервалов**  и кнопку **Интеллектуальная настройка размеров** .
Отключение горизонтальных полей	Нажмите на кнопку **Горизонтальные поля** и выберите элемент **Горизонтальное поле отсутствует** .
Отключение вертикальных полей	Нажмите на кнопку **Вертикальные поля** и выберите элемент **Без вертикальных полей** .

Изменение порядка объектов

Можно изменять порядок расположения объектов на слое или странице, располагая объекты за другими объектами или перед ними. Кроме того, можно точно определить порядок расположения объектов, а также обратить порядок расположения нескольких объектов.



Четыре объекта (слева) расположены сверху вниз, и в итоге получается готовое изображение (справа).

Перемещение объекта в порядке расположения

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Порядок**, а затем выберите одну из следующих команд.

- **На передний план страницы** — помещение выделенного объекта перед всеми объектами страницы.
- **На задний план страницы** — помещение выделенного объекта за всеми объектами страницы.
- **На передний план слоя** — размещение выделенного объекта перед всеми объектами активного слоя.
- **На задний план слоя** — размещение выделенного объекта за все объекты активного слоя.
- **На уровень вперед** — перемещение выделенного объекта на один уровень выше. Если выделенный объект находится перед всеми объектами активного слоя, он перемещается на слой выше.
- **На уровень назад** — перемещение выделенного объекта на один уровень ниже. Если выделенный объект находится за всеми объектами выбранного слоя, он перемещается на слой ниже.
- **Установить перед** — перемещение выделенного объекта перед объектом, выбранным в окне рисования.
- **Установить за** — размещение выделенного объекта за объектом, выбранным в окне рисования.

Объект невозможно переместить на заблокированный слой (нередактируемый). Вместо этого он будет перемещен на ближайший редактируемый слой. Например, если используется команда **На передний план страницы**, когда самый верхний слой заблокирован, объект будет перемещен на самый верхний редактируемый слой. Любой из объектов заблокированного слоя останется перед другими объектами.

По умолчанию все объекты главной страницы отображаются поверх объектов, принадлежащих другим страницам. Для получения сведений об изменении порядка содержимого слоев главной страницы см. раздел «Перемещение слоя» на стр. 391.

Команда **Порядок** недоступна, если положение выделенного объекта уже задано в указанном порядке расположения. Например, команда **На передний план страницы** будет недоступна, если объект уже расположен перед всеми объектами страницы.

Обращение порядка нескольких объектов

1 Выделите объекты.

2 Выберите **Объект** ▸ **Порядок** ▸ **Обратить порядок**.

Изменение размера и масштабирование объектов

CorelDRAW позволяет изменять размер и масштабировать объекты. В обоих случаях размеры объекта изменяются с сохранением пропорций. Можно изменить размеры объекта, задав точные значения или непосредственно изменив объект. При изменении масштаба объекта его размеры изменяются на определенное процентное значение.

Можно также масштабировать объект, указав размер для части объекта, а также интерактивно задать размер части и исходную точку для масштабирования объекта.

Изменение размера объекта

Цель	Действие
Изменение размера выделенного объекта	Перетащите любой угловой маркер выбора.
Установка точного размера	Введите значения в области **Размер объекта** на панели свойств.
Изменение размера выделенного объекта от центра	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, перетащите один из угловых маркеров выбора.
Изменение размера выделенного объекта в несколько раз по сравнению с его исходным размером	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащите один из угловых маркеров выбора.
Одновременное растяжение и изменение размеров выделенного объекта	Удерживая нажатой клавишу **Alt**, перетащите один из угловых маркеров выбора.



Точка привязки объекта, также известная под названием «начало отсчета объекта», остается неподвижной во время изменения размера объекта путем ввода значений в области **Размер объекта** на панели свойств. Если требуется изменить начало отсчета объекта, нажмите кнопку **Начало отсчета объекта** на панели свойств.



Также можно изменить размер объекта. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**, нажмите кнопку **Размер** и введите значения в окне настройки **Преобразование**.

Масштабирование объекта

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Свободное преобразование** .
3. Нажмите кнопку **Свободное масштабирование** на панели свойств.

   Если требуется изменить начало отсчета объекта, нажмите кнопку **Начало отсчета объекта** на панели свойств.
4. Для масштабирования объекта можно также ввести процентные значения в области **Масштаб** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Применение масштабирования в соответствии с положением объекта, а не координат x и y	Нажмите кнопку **Относительно объекта** на панели свойств.

Дополнительные возможности

Масштабирование объекта с помощью окна настройки **Преобразование**	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**. Нажмите кнопку **Масштаб и отражение**, введите значения в полях **X** и **Y**, затем нажмите кнопку **Применить**.
Применение преобразования к копии без изменения исходного объекта	Нажмите кнопку **Применение для дубликата** на панели свойств или введите число в поле **Копии** в окне настройки **Преобразование**.



В качестве начала отсчета объекта, также известного под названием «точка привязки» или «точка отсчета», может выбираться центр объекта или любой маркер выделения объекта. Начало отсчета объекта остается неизменным, если объект масштабируется путем ввода значений в области **Масштаб** на панели свойств.



Кроме того, можно масштабировать объект путем перетаскивания углового маркера выбора.

Объект можно также масштабировать с помощью панели инструментов **Преобразование**. Чтобы открыть панель инструментов, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Преобразование**.

Масштабирование части объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.
3. В окне настройки **Преобразование** нажмите кнопку **Размер**  и активируйте опцию **Масштабировать часть**.
4. Введите значение в поле **Масштабировать часть** и нажмите **Применить**.
5. Перетащите курсор вдоль части объекта, которую требуется масштабировать.
   Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы сделать прямую линию.
   Для отмены нажмите клавишу **Esc**.

Дополнительные возможности

Применение преобразования к копии без изменения исходного объекта	В окне настройки **Преобразование** введите количество в поле **Копии**.

Интерактивное масштабирование части объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.
3. В окне настройки **Преобразование** нажмите кнопку **Размер** , активируйте опцию **Масштабировать часть** и нажмите кнопку **В размер ориентира** .
4. Перетащите, чтобы задать размер и исходную точку объекта, затем нажмите **Применить**.
   Исходная точка задается при первом нажатии.
5. Перетащите курсор вдоль части объекта, которую требуется масштабировать.
   Удерживайте нажатой клавишу **Shift**, чтобы сделать прямую линию.

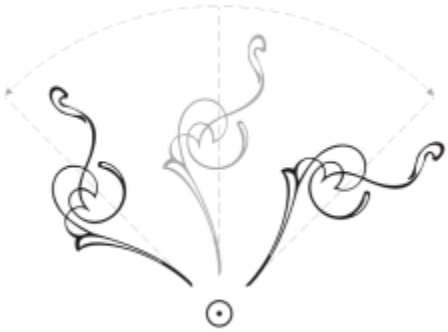
Для отмены нажмите клавишу **Esc**.

Дополнительные возможности

Применение преобразования к копии без изменения исходного объекта	В окне настройки **Преобразование** введите количество в поле **Копии**.

Поворот и зеркальное отражение объектов

CorelDRAW позволяет поворачивать объекты и создавать их отражения. Можно повернуть объект, указав его координаты по горизонтали и вертикали. Можно переместить центр вращения на определенное деление линейки или в точку, соответствующую текущему положению объекта.



Поворот объектов вокруг одной точки

При зеркальном отражении объект переворачивается слева направо или сверху вниз. По умолчанию точка привязки, используемая для отражения, находится в центре объекта.



Отражение объекта сверху вниз

Поворот объекта

1 Выделите объект.

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Свободное преобразование** .

3 Нажмите кнопку **Свободное вращение** на панели свойств.

4 Введите значение в поле **Угол поворота** на панели свойств.

5 Нажмите клавишу **Enter**.

Дополнительные возможности

Применение поворота в соответствии с положением объекта, а не координат x и y	Нажмите кнопку **Относительно объекта** на панели свойств.
Использование маркеров поворота для поворота объекта	С помощью инструмента **Указатель** щелкните объект дважды, чтобы отобразить маркеры поворота. Перетащите маркер поворота по часовой стрелке или против часовой стрелки.
Вращение объекта с помощью окна настройки **Преобразование**	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**. Нажмите кнопку **Поворот**.

Можно просмотреть и задать относительный центр объекта, выделив объект, чтобы отобразились его маркеры поворота, и перетащив маркер относительного центра (кружок с точкой в середине) в новое положение.

Можно восстановить исходное положение относительного центра объекта, установив флажок **Относительно центра** в окне настройки **Преобразование**.

Объект можно повернуть с помощью панели инструментов **Преобразование**. Чтобы открыть панель инструментов, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Преобразование**.

Поворот объекта относительно определенного деления линейки

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.

3 Нажмите кнопку **Повернуть**.

4 Снимите флажок **Относительно центра**.

5 Введите значение в поле **Угол поворота**.

6 Введите значения в любом из полей области **Центр**.

- **X** — позволяет указать точку на горизонтальной линейке, относительно которой будет выполнен поворот объекта.
- **Y** — позволяет указать точку на вертикальной линейке, относительно которой будет выполнен поворот объекта.

7 Нажмите кнопку **Применить**.

Отражение объекта

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Преобразование**.

3 Нажмите кнопку **Масштаб и отражение**.

4 В окне настройки **Преобразование** нажмите одну из следующих кнопок.

- **Отразить по горизонтали** — позволяет выполнить отражение объекта слева направо.

- **Отразить по вертикали**  — позволяет перевернуть объект сверху вниз.

Если требуется перевернуть объект относительно определенной точки привязки, установите флажок, соответствующий точке привязки, которую требуется задать.

5 Нажмите кнопку **Применить**.



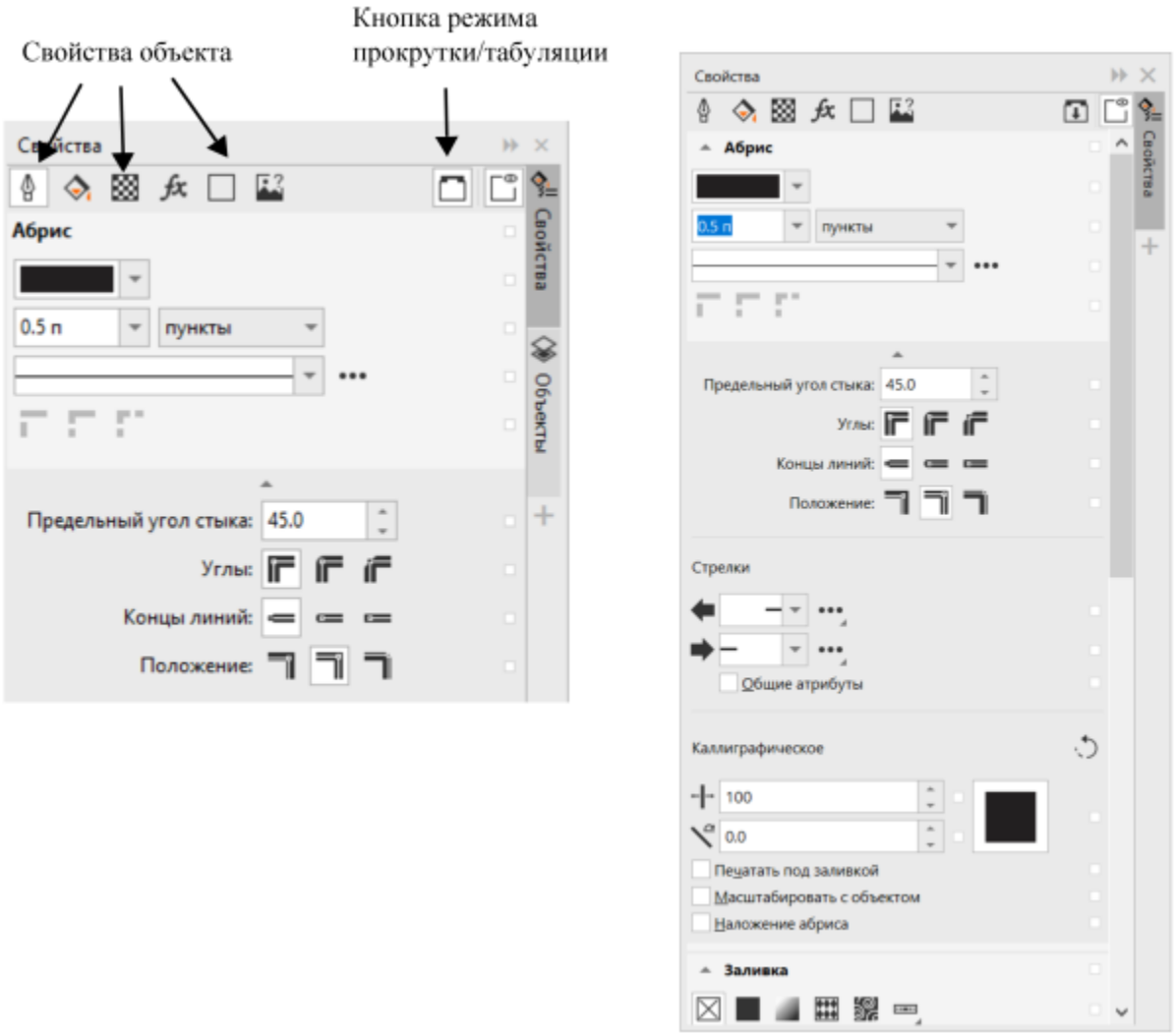
Можно также отразить выделенный объект, если, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащить маркер выбора к противоположной стороне объекта.

Можно также отразить выбранный объект с помощью кнопки **Отразить по горизонтали** или **Отразить по вертикали** на панели свойств.

Изменение объектов в окне настройки «Свойства»

Окно настройки **Свойства** предоставляет параметры и свойства форматирования, зависящие от объекта, что позволяет централизованно изменять параметры объекта. Например, если создается прямоугольник, в окне настройки **Свойства** будут автоматически представлены параметры форматирования абриса, заливки, прозрачности и углов, а также свойства прямоугольника. Если создается текстовый фрейм, в окне настройки мгновенно отображаются параметры форматирования символов, абзацев и фрейма, а также свойства текстового фрейма.

Можно без труда перемещаться по свойствам, которые следует изменить, используя для этого элементы управления, расположенные в верхней части окна настройки **Свойства**. Кроме того, доступны два режима просмотра: прокрутка и вкладки. В режиме прокрутки отображаются все связанные свойства объекта, и пользователь может прокрутить экран до нужного объекта. В режиме вкладок отображается по одной группе свойств объекта, в то время как все остальные параметры скрыты. Например, можно просматривать только параметры заливки, а затем нажать кнопку **Абрис**, чтобы просмотреть параметры абриса.



В данном примере в окне настройки свойств отображаются редактируемые свойства выбранного прямоугольника в режиме табуляции (слева) и в режиме прокрутки (справа).

Если объекты имеют абрис, заливку и другие примененные к ним стили, индикаторы стилей отображаются рядом с тем или иным свойством в окне настройки **Свойства**. В целях экономии места можно скрыть индикаторы стилей.

Использование окна настройки «Свойства»

1 Выделите объект.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 Выполните одну из перечисленных ниже задач.

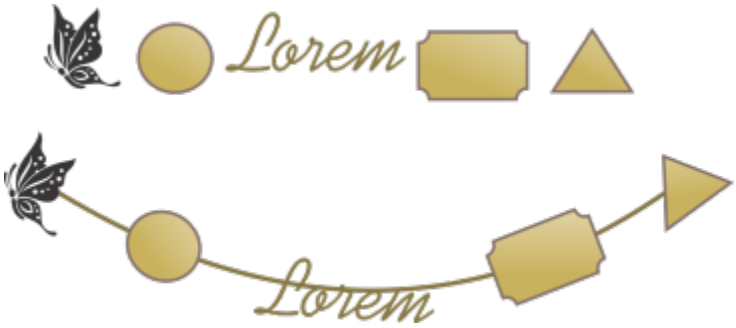
Цель	Действие
Отображение свойств объекта, который необходимо изменить	Нажмите соответствующую кнопку в верхней части окна настройки.
Переключение между режимами прокрутки и табуляции	Нажмите кнопку **Режим прокрутки/табуляции**.

Цель	Действие
Отображение или скрытие индикаторов стиля	Нажмите кнопку **Индикаторы стиля**.

Расположение объектов вдоль пути

Функция **Объекты вдоль пути** позволяет расположить объекты любого типа и в любом количестве вдоль пути по вашему выбору. Чтобы настроить расположение объектов вдоль пути, используются параметры интеллектуального распределения и поворота.

Можно распределить объекты вдоль пути с одинаковыми зазорами между ними или с одинаковыми интервалами между ориентирами, например центром вращения или началом отсчета объекта. Объекты можно повернуть по направлению пути. Кроме того, можно использовать дополнительные параметры, включая стили поворота и углы закрутки, чтобы создать уникальные эффекты.



Расположение объектов вдоль пути

Расположение объектов вдоль пути

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите объекты для расположения вдоль пути.
2. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажмите на путь.
   Если путь не выбран, им станет последний объект, выбранный на шаге 1.
3. Нажмите **Объекты** ▸ **Объекты вдоль пути**.
4. В окне настройки **Объекты вдоль пути** задайте необходимые параметры.
5. Нажмите кнопку **Применить**.

В качестве путей можно использовать следующие объекты: кривые, прямоугольники, эллипсы, многоугольники, фигурный текст и группы объектов. Если группа содержит объект, который нельзя использовать в качестве пути, такой

объект исключается, и выбранные объекты располагаются вдоль пути, определяемом остальными объектами в этой группе.

Порядок размещения объектов и путь зависят от порядка создания. Если вы сначала нарисовали путь, он появится за объектами. Если вы нарисовали путь последним, он появится поверх объектов.

Размещение связанных групп (например, теней, групп художественного оформления и перетеканий) вдоль пути может привести к непредвиденным результатам.

Чтобы использовать в качестве пути B-сплайны и соединительные линии, следует сначала их преобразовать в кривые.

Можно открыть окно настройки **Объекты вдоль пути** в меню **Окно** ▸ **Окна настройки** или нажать кнопку **Быстрая настройка** в любом окне настройки и установить флажок **Объекты вдоль пути**.

Чтобы расположить перетекание вдоль пути рекомендуется использовать другой способ. Нажмите на инструмент **Перетекание**, нажмите **Свойства пути** на панели свойств, выберите **Новый путь**, затем нажмите на путь.

Настройка функции «Объекты вдоль пути»

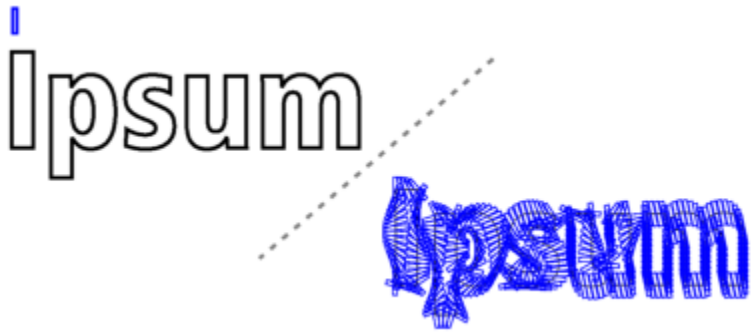
Используйте параметры в окне настройки **Объекты вдоль пути** (**Объекты** ▸ **Объекты вдоль пути**), чтобы указать, как расположить объекты вдоль пути, и создать уникальные эффекты.

Объекты

Сохранить исходные. Установите флажок, чтобы разместить копии объектов вдоль выбранного пути и сохранить исходные объекты на месте.

Дубликаты. Функция «Объекты вдоль пути» может автоматически создать дополнительные копии выбранных объектов и разместить их вдоль пути. В поле **Дубликаты** укажите количество дополнительных копий, которые нужно разместить вдоль пути.

Сгруппировать все объекты. Установите флажок, если хотите сгруппировать объекты после расположения вдоль пути. Путь в эту группу не включается, поэтому его можно переместить или удалить.



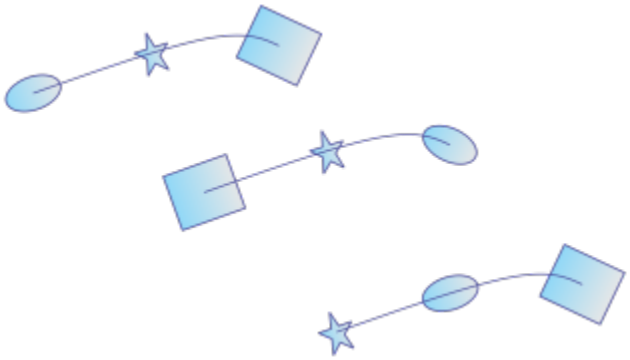
Этот эффект создан методом размещения прямоугольника и 350 копий прямоугольника вдоль пути текстового объекта.

Путь

Обрабатывать как смежные. Этот параметр действует при размещении объектов вдоль замкнутого пути или пути, состоящего из открытых подпутей.

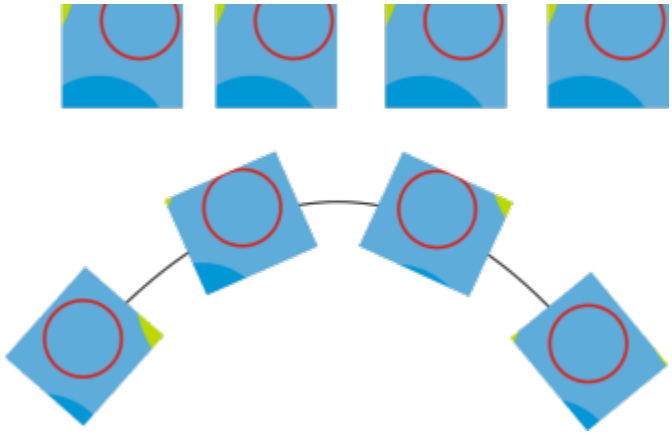
Расположение объектов

Порядок. В этом списке можно выбрать порядок, в котором объекты появятся на пути. Объекты могут размещаться в порядке их выбора или в обратном порядке. Их также можно разместить с учетом размера, ширины или высоты.



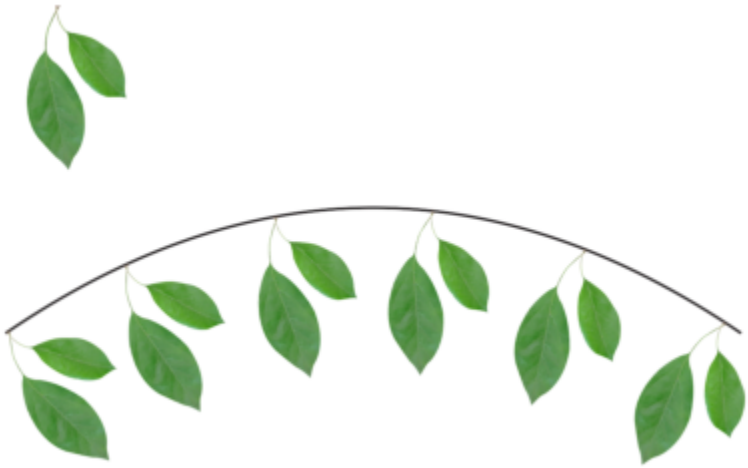
Варианты порядка слева направо: «Выбор: следовать порядку выбора», «Выбор: обратный порядок», и «Площадь: от малой до большой»

Распределение. В этом списке можно выбрать способ распределения. Можно распределить объекты с равными интервалами между ними (Равное расстояние между объектами). Можно также распределить объекты с одинаковыми интервалами между ориентирами, которые вы выберете.



Метод «Равное расстояние между объектами» устанавливает равные зазоры между объектами на пути.

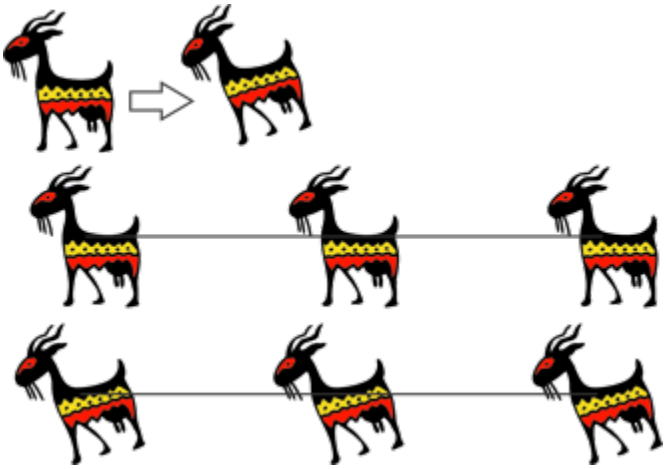
Ориентиры. Осуществляется привязка (размещение) объекта на пути по его ориентиру. В списке **Ссылки** можно выбрать центр вращения каждого объекта или начало отсчета объекта в качестве ориентира. В качестве начала отсчета объекта, также известного под названием «точка привязки», можно выбрать центр объекта или одну из восьми точек ограничивающего блока объекта. Чтобы сменить точку начала отсчета, просто нажмите на другую точку в поле **Начало отсчета**.



Метод установки интервалов между объектами по началу отсчета объекта. Изменена точка начала отсчета объекта, чтобы создать эффект листьев, свисающих с ветки.

Параметры поворота

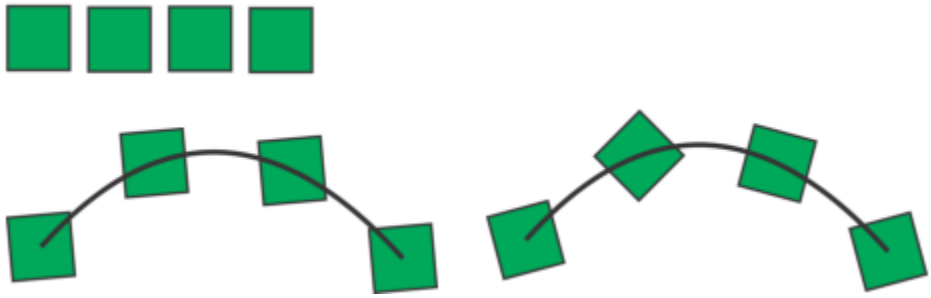
Игнорировать начальный поворот. Этот параметр позволяет удалить предыдущие повороты, которые применялись к объектам перед размещением на пути.



Вверху: Исходная картинка повернута. В середине: Она размещена на прямом пути с игнорированием примененного поворота. Внизу: Картинка размещена на этом пути с сохранением поворота.

Следующие параметры позволяют улучшить поворот объектов вдоль пути.

Стиль. Выберите один из нескольких стилей поворота, чтобы создать разные эффекты поворота. Стиль **Одинаковый** позволяет добавить одинаковый поворот для каждого объекта вдоль пути, указав значение в поле **Начальный угол**. Используя стиль **Прогрессивный**, следует задать параметры **Начальный угол** и **Угол закрутки**, чтобы добавить поворот, который изменяется вдоль пути. Чтобы создать более органичный эффект со случайными углами поворота, можно выбрать **Дрожание** или **Прогрессивное дрожание**. Можно указать диапазон случайных поворотов.

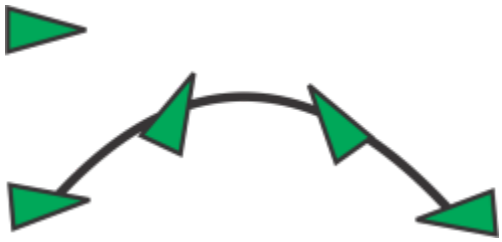


Слева: при стиле «Одинаковый» добавляется одинаковый угол поворота для каждого объекта на пути.
Справа: при стиле «Прогрессивный» добавляемые углы поворота меняются для каждого объекта.

Направление. По умолчанию добавляемый поворот применяется против часовой стрелки. Чтобы сменить направление, установите флажок **По часовой стрелке**.

Начальный угол. Служит для добавления угла поворота для каждого объекта.

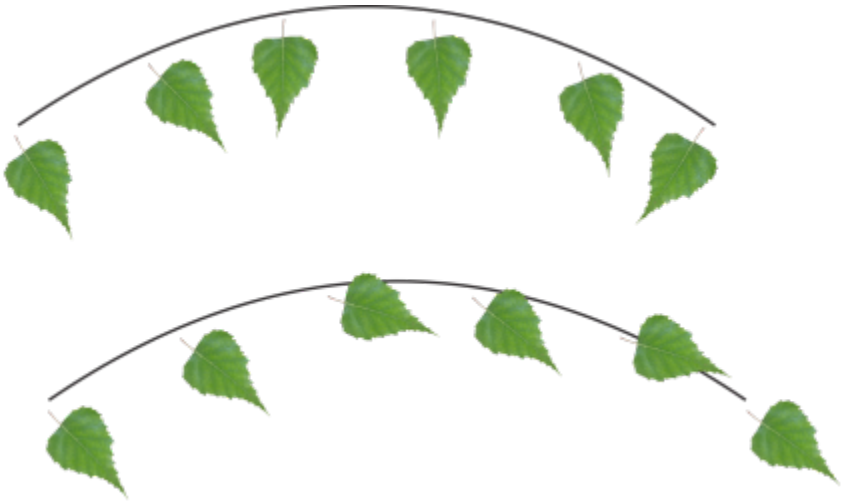
Угол закрутки. Этот параметр применяется для стилей **Прогрессивный** и **Прогрессивное дрожание**. Он позволяет добавить угол поворота для каждого объекта, от 0º до указанного значения. Предположим, необходимо разместить на пути объект и три дубликата, указав угол закрутки 180º. При таком угле закрутки будет применяться дополнительный поворот 0º для первого объекта, 60º для второго объекта, 120º для третьего объекта и 180º для четвертого объекта.



Прогрессивный стиль поворота с начальным углом 5º и углом закрутки 180º

Витки. Другой способ прогрессивного добавления поворота для объектов на пути. Один виток равен 360º.

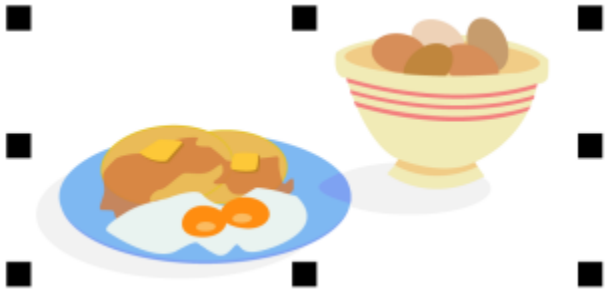
Диапазон. Этот параметр доступен, если выбран стиль **Дрожание** или **Прогрессивное дрожание**. Укажите значение диапазона для случайных поворотов, используемых для создания дрожания. Например, при значении 15º применяются разные углы поворота от 15º до -15º.



Примеры стилей поворота «Дрожание» (вверху) и «Прогрессивное дрожание» (внизу) с диапазоном 30°

Группировка объектов

Во время группировки двух или нескольких объектов эти объекты рассматриваются как одно целое, однако их собственные атрибуты сохраняются. Группировка позволяет применять ко всем объектам группы одновременно одинаковые параметры форматирования, свойства и другие изменения. Кроме того, группировка предотвращает случайные изменения положения объекта относительно других объектов. Можно также создавать вложенные группы, группируя существующие группы.



При группировке отдельные объекты сохраняют свои атрибуты.

Можно добавлять объекты в группу или удалять их из нее, а также можно удалять объекты, которые являются членами группы. Кроме того, можно выбрать и редактировать отдельный объект группы, не отменяя группировку объектов. Для получения сведений о выборе объектов см. раздел «Выделение объекта в группе» на стр. 308. Если требуется одновременно отредактировать несколько объектов в группе, требуется сначала отменить группировку объектов. Если группа содержит вложенные группы, можно отменить группировку одновременно всех объектов во вложенных группах.

Группировка объектов

1 Выделите объекты.

2 Выберите **Объект** ▸ **Группа** ▸ **Сгруппировать**.

Строка состояния указывает на то, что выделена группа объектов.

Можно выделить объекты, принадлежащие разным слоям, и сгруппировать их. Однако после группировки объекты будут принадлежать одному слою и располагаться один на другом.

Можно создать вложенную группу, выделив две или несколько групп объектов и выбрав **Объект** ▸ **Группа** ▸ **Сгруппировать**.

Объекты можно также группировать путем перетаскивания объекта в окно настройки **Объекты** поверх другого объекта. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**.

Можно также сгруппировать объекты, нажав кнопку **Сгруппировать** на панели свойств.

Добавление объекта в группу

- В окне настройки **Объекты** перетащите объект в группу.

  Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**.

Удаление объекта из группы

- В окне настройки **Объекты** перетащите объект за пределы группы.

  Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**.

Можно также удалить объект из группы, нажав инструмент **Указатель**, зажав **Ctrl**, нажав объект в окне рисования и затем нажав **Удалить**.

Чтобы удалить объект в группе, выделите объект в списке объектов и выберите **Правка** ▸ **Удалить**.

Изменение объекта в группе

1. Выберите инструмент **Указатель** .
2. Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните объект в группе, чтобы выбрать его.
3. Отредактируйте объект.

Можно также выделить отдельный объект группы, щелкнув объект в окне настройки **Объекты**. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**.

Отмена группировки объектов

1. Выделите одну или несколько групп.
2. Выберите **Объект** ▸ **Группа**, а затем выберите одну из следующих команд.
   - **Отменить группировку**: разбиение группы на отдельные объекты или вложенной группы на несколько групп.
   - **Отменить группировку полностью**: разъединение одной или нескольких групп на отдельные объекты, включая объекты во вложенных группах.

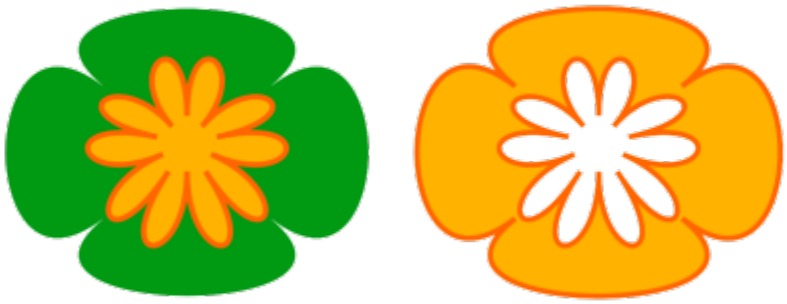
Команда **Отменить группировку полностью** также отменяет группировку всех вложенных групп. Чтобы сохранить вложенные группы, выберите **Отменить группировку**.

Можно также отменить группировку объектов, нажав кнопку **Отменить группировку** на панели свойств.

Можно также отменить группировку всех вложенных групп группы, нажав кнопку **Отменить группировку полностью** на панели свойств.

Объединение объектов

При объединении двух или нескольких объектов создается один объект с общими атрибутами заливки и абриса. Можно объединять прямоугольники, эллипсы, многоугольники, звезды, спирали, графики или текст, чтобы преобразовать их в единый объект кривой. Если требуется изменить атрибуты объекта, получившегося в результате объединения двух отдельных объектов, можно разъединить объединенный объект. Для создания двух отдельных объектов можно извлечь подпуть из объединенного объекта. Кроме того, для создания одного объекта можно объединить два или несколько объектов. Для получения сведений об объединении объектов см. раздел «Объединение и пересечение объектов» на стр. 268.



Два объекта (слева) объединены с целью создания одного объекта (справа). Новый объект имеет свойства заливки и абриса объекта, который был выбран последний раз.

Объединение объектов

1. Выделите объекты, которые требуется объединить.
2. Выберите пункт **Объект** ▸ **Объединить**.

Объединенные объекты текста становятся более крупными блоками текста.

Можно также объединить выделенные объекты, нажав кнопку **Объединить** на панели свойств.

Открытые линии можно сделать замкнутыми в объединенном объекте, если выбрать **Объект** ▸ **Соединить кривые** и выбрать параметры в окне настройки **Соединение кривых**.

Разъединение объединенного объекта

1 Выделите объединенный объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Разъединить кривую**.



При разъединении объединенного объекта, который содержит фигурный текст, текст будет сначала разделен на строки, а затем – на слова. Простой текст будет разделен на отдельные абзацы.

Извлечение подпути из объединенного объекта

1 Выберите инструмент **Форма** , затем на объединенном объекте выделите сегмент, узел или группу узлов.

2 Нажмите кнопку **Извлечь фрагмент** на панели свойств.



После извлечения подпути свойства заливки и абриса пути будут удалены из объединенного объекта.

Блокировка объектов

Блокировка объекта предотвращает случайное перемещение, изменение размера, преобразование, заливку или любое другое случайное изменение объекта. Можно заблокировать один, несколько объектов или сгруппированные объекты. Чтобы изменить заблокированный объект, необходимо его сначала разблокировать. Можно разблокировать по одному объекту или все объекты одновременно.

Блокировка объекта

- Выделите объект, затем выберите **Объект** ▸ **Заблокировать** ▸ **Заблокировать**.



Невозможно блокировать связанные объекты, например перетекания, контуры или текст внутри объекта. Кроме того, невозможно блокировать объекты внутри групп или связанных групп.



Можно также заблокировать объект, щелкнув его правой кнопкой мыши и выбрав **Заблокировать**.

Также можно заблокировать объект, нажав на значок замка рядом с именем объекта в окне настройки **Объекты**.

Разблокировка объектов

1 Выберите заблокированный объект или группу объектов.

2 Выберите **Объект** ▸ **Заблокировать** и выполните одну из следующих команд:

- **Разблокировать**
- **Разблокировать все**



Можно также разблокировать объект, щелкнув его правой кнопкой мыши и выбрав **Разблокировать**.

Можно разблокировать несколько заблокированных объектов, перетащив во второй столбец в окне настройки **Объекты**.

Поиск и замена объектов

Можно выполнить поиск объектов, чтобы быстро их заменить или выбрать для редактирования.

Используемые критерии поиска могут включать тип объекта и связанные с ним свойства, свойства заливки и абриса, эффекты векторной графики, примененные для объектов, или имя объекта или стиля. Например, можно выполнить поиск и затем выделить все прямоугольники со скругленными углами и без заливки. Кроме того, можно выполнить поиск всех объектов, содержащих такие же свойства, как и выделенный объект. Можно изменить критерии поиска, когда процесс поиска уже начался. Кроме того, можно сохранить критерии поиска для будущего использования.

Можно выполнить поиск объектов, содержащих указанные свойства, а затем заменить эти свойства другими. Например, можно заменить все заливки определенного цвета заливками другого цвета. Кроме того, можно заменить цветовые модели и палитры, свойства абриса и атрибуты текста, например шрифт и размер шрифта.

Можно также выполнить поиск определенных слов и заменить их другими словами. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и замена текста» на стр. 634.

По умолчанию приложение выполняет поиск только на текущей странице. При работе с многостраничными документами можно расширить диапазон поиска, чтобы выполнить поиск и заменить объекты на всех страницах документа, в диапазоне страниц или на определенных страницах. И наоборот, диапазон поиска можно ограничить только выбранными объектами.

Поиск и выделение объектов

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Найти объекты** в списке в верхней части окна настройки.
3. Включите параметр **Свойства**.
4. Нажмите кнопку **Добавить запрос** и в появившемся диалоговом окне выполните одно из следующих действий.
   - В разделе **Типы объектов** установите флажки, соответствующие типам объектов, которые необходимо включить в поиск. Результаты поиска можно уточнить, указав свойства объекта. Чтобы включить в поиск все объекты, установите флажок **Типы объектов**.
   - В разделе **Заливки** установите флажки, соответствующие типам заливки, которые необходимо включить в поиск. Результаты поиска можно уточнить, указав свойства заливки. Чтобы включить в поиск все типы заливки, установите флажок **Заливки**. Для получения дополнительных сведений о типах заливок и их свойствах см. раздел «Заливки» на стр. 437.
   - В разделе **Абрисы** установите флажки, соответствующие типам абрисов, которые необходимо включить в поиск. Результаты поиска можно уточнить, указав свойства абриса. Чтобы включить в поиск все типы абрисов, установите флажок **Абрисы**. Для получения дополнительных сведений об абрисах и их свойствах см. раздел «Форматирование линий и абрисов» на стр. 176.
   - В разделе **Специальные эффекты** установите флажки, соответствующие специальным эффектам, которые необходимо включить в поиск. Результаты поиска можно уточнить, указав свойства специальных эффектов. Чтобы включить в поиск все объекты, перечисленные в списке **Специальные эффекты**, установите флажок **Эффекты**. Для получения дополнительных сведений о специальных эффектах и их свойствах см. раздел «Добавление трехмерных эффектов» на стр. 573.
5. Нажмите кнопку **ОК**.
6. В окне настройки **Поиск и замена** нажмите одну из следующих кнопок:
   - **Найти далее >** или **Искать выше <** для прокрутки объектов, соответствующих критериям поиска.
   - **Найти все** или **Найти все на странице** для выбора всех объектов на активной странице, которые соответствуют критериям поиска.
   - **Изменить запрос**, чтобы изменить критерии поиска.

Дополнительные возможности

Поиск объектов по имени	В окне настройки **Поиск и замена** установите флажки **Имена или стили** и **Имя объекта** и введите имя объекта.
Поиск объектов по стилю	В окне настройки **Поиск и замена** установите флажки **Имена или стили** и **Стиль**, затем включите параметр **Имя** и укажите имя стиля или включите параметр **Тип** и укажите тип стиля.
Сохранение критериев поиска объектов	Нажмите кнопку **Сохранить** , введите имя в поле **Имя файла**, затем щелкните **Сохранить**. Критерии поиска сохраняются в файле типа FIN.
Повторное использование критериев поиска объектов	Нажмите кнопку **Загрузить** , откройте папку с файлом FIN и нажмите кнопку **Открыть**.



Также можно активировать поиск объекта нажатием клавиш **Ctrl + F**.

Поиск объектов со схожими свойствами

1. Выделите объект.
2. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
3. В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Найти объекты** в списке в верхней части окна настройки.
4. Включите параметр **Свойства**.
5. Нажмите **Из выбранного**.
   В области **Поисковой запрос** отображаются все свойства выбранного объекта.
6. Нажмите любую из следующих кнопок.
   - **Найти далее >** или **Искать выше <** для прокрутки объектов, соответствующих критериям поиска.
   - **Найти все** или **Найти все на странице** для выбора всех объектов на активной странице, которые соответствуют критериям поиска.
   - **Изменить запрос**, чтобы изменить критерии поиска.



Приложение может находить и заменять объекты одновременно на нескольких страницах, однако выбирать объекты — только на активных страницах.

Замена свойств объекта

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Заменить объекты** в списке в верхней части окна настройки.
3. Чтобы указать, какие свойства необходимо заменить, выберите один из следующих параметров: **Цвет**, **Цветовая модель или палитра**, **Свойства абриса** или **Свойства текста**.
4. Выберите необходимые параметры в области **Найти** и **Заменить**.
5. Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Заменить**, чтобы заменить свойства выбранных объектов.
- **Заменить все**, чтобы изменить все объекты, отвечающие критериям поиска.



Дополнительные сведения о замене цветов см. в разделе «Поиск и замена цветов» на стр. 425.

Дополнительные сведения о замене цвета абриса см. в разделе «Поиск и замена цветов абриса» на стр. 186.

Дополнительные сведения о замене толщины абриса см. в разделе «Поиск и замена толщины абриса» на стр. 185.

Дополнительные сведения о замене свойств текста см. в разделе «Поиск и замена свойств текста» на стр. 635.

Установка диапазона поиска

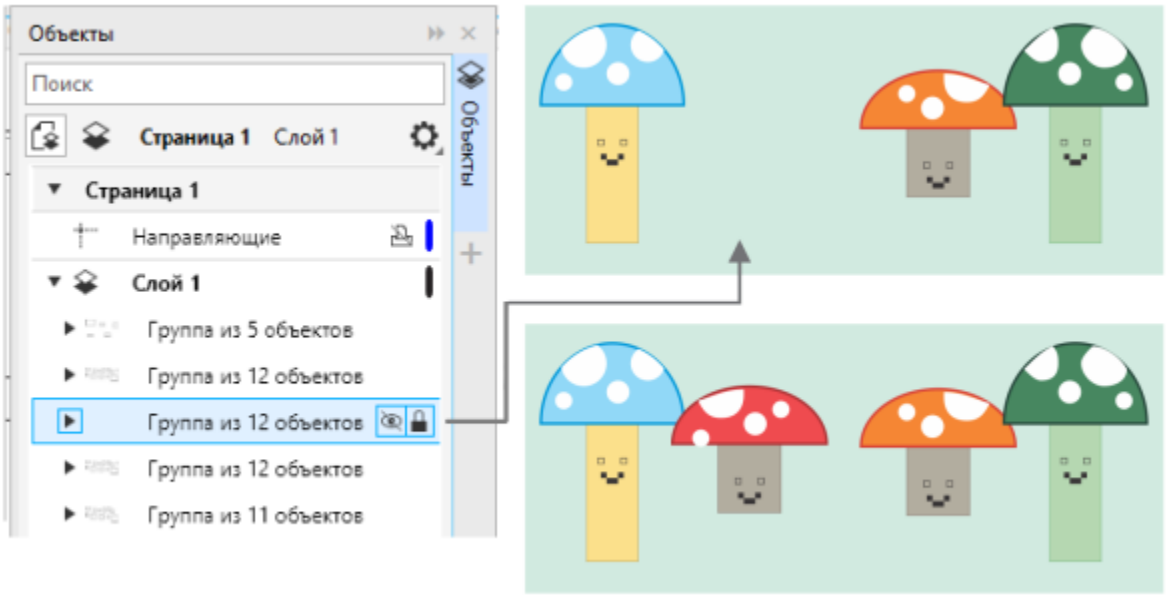
1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки **Поиск и замена** разверните раздел **Диапазон поиска**.
3. Включите любой из следующих параметров.
   - **Выбранное** — поиск только по выбранным объектам
   - **Текущая страница** — поиск по странице, с которой вы работаете.
   - **Все страницы** — поиск по всем страницам документа.
   - **Страницы** — установка диапазона страниц или определение страниц документа, по которым необходимо выполнить поиск.



Приложение может находить и заменять объекты одновременно на нескольких страницах, однако выбирать объекты — только на активных страницах.

Скрытие и отображение объектов

CorelDRAW позволяет скрывать объекты и группы объектов, чтобы было проще редактировать объекты в сложных проектах и экспериментировать с разными дизайнами.



Можно скрывать и отображать объекты.

Чтобы скрыть объект, выполните следующие действия.

1 Выберите объект, который требуется скрыть.

2 Выберите **Объект** ▸ **Скрыть** ▸ **Скрыть**.

Когда объект скрыт в окне настройки **Объекты**, рядом с именем появляется значок в виде глаза.

Для доступа к команде **Скрыть** можно также щелкнуть правой кнопкой мыши по объекту.

Отображение скрытых объектов

- Выберите **Объект** ▸ **Скрыть**, а затем выберите одну из следующих команд.
  - **Отобразить**
  - **Показать все**

Можно отобразить скрытый объект, нажав значок глаза рядом с именем объекта в окне настройки **Объекты**.

Ограничение объектов

Можно ограничить условия рисования и редактирования объектов, используя во время рисования клавишу ограничения. Например, можно использовать клавишу ограничения, чтобы нарисовать квадрат вместо прямоугольника, окружность вместо эллипса или точную горизонтальную или вертикальную линию вместо обыкновенной прямой линии. По умолчанию в данном приложении клавиша **Ctrl** используется для ограничения формы или угла объектов, а клавиша **Shift** — для рисования фигур от центра. Однако в любое время можно заменить клавишу ограничения, заданную по умолчанию, на клавишу **Shift**.

Клавишу Ctrl можно использовать для рисования или поворота объекта или узлов и маркеров управления объекта с заранее заданным приращением. Это приращение также называется «дискретность угла». По умолчанию дискретность угла составляет 15 градусов, однако это значение можно изменить по своему усмотрению.

Ограничение объектов во время рисования или редактирования

Цель	Действие
Ограничение фигуры до одинаковой ширины и высоты	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, выполните рисование по диагонали.
Использование заранее заданного приращения (дискретности угла) для рисования или поворота объекта	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перемещайте курсор, чтобы нарисовать или повернуть объект.



При рисовании прямоугольника получится квадрат, при рисовании эллипса – окружность, а стороны многоугольника будут одинаковой длины.

Изменение клавиши ограничения

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Указатель**.
3. В области **Клавиши Ctrl и Shift** выберите один из следующих параметров.
   - **CorelDRAW (стандарт)** — позволяет использовать клавишу **Ctrl** в качестве клавиши ограничения, а клавишу **Shift** — для рисования фигур от центра.
   - **Стандарт Windows —** позволяет использовать клавишу **Shift** в качестве клавиши ограничения, а клавишу **Ctrl** — для применения преобразований к копии объекта, оставляя исходный объект без изменений.

Изменение дискретности угла

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Правка**.
3. Введите значение в поле **Дискретность угла**.

Экспорт объектов

CorelDRAW позволяет экспортировать один или несколько объектов или группу объектов в форматы GIF, JPEG, PNG и PDF. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт объектов и страниц» на стр. 930.

Штрихкоды

С помощью мастера **штрихкода** приложение CorelDRAW позволяет добавлять штрихкоды в рисунки. Штрихкод — это набор полос, пробелов и иногда цифр, который можно сканировать и считывать на компьютере. Штрихкоды наиболее часто используются для идентификации товара, инвентарных запасов и документов.

Мастер **штрихкодов** помогает вставить штрихкод и предоставляет необходимые инструкции. Если при выполнении шагов требуются дополнительные сведения, можно обратиться к справке мастера **штрихкодов**.

Можно также вставить QR-коды. Дополнительные сведения см. в разделе «Вставка QR-кодов» на стр. 375.

Вставка штрихкода

1 Выберите **Объект** ▸ **Вставка** ▸ **Штрихкод**.

2 Следуйте инструкциям мастера **штрихкодов**.

Если требуется помощь при выборе параметров, нажмите кнопку **Справка** в окне мастера **штрихкодов**.



Штрихкод вставляется в рисунок в качестве объекта.

Связывание и встраивание объектов

Связывание и встраивание объектов (OLE) является способом обмена данными между приложениями. С помощью OLE можно выбирать объекты или целые файлы в приложении, называемом исходным приложением, и перемещать их в другое приложение, называемое конечным приложением.

Можно свободно перемещать объекты и файлы между приложениями, если они поддерживают OLE. В CorelDRAW можно создавать и редактировать объекты OLE, а также вставлять объекты и файлы, созданные в других приложениях.

При связывании размер файла возрастает, но этот способ полезен в случаях, когда необходимо использовать объект или файл в нескольких файлах. Для изменения всех экземпляров объекта или файла необходимо лишь изменить объект в исходном приложении. Связывание также полезно, если конечное приложение не напрямую поддерживает файлы, созданные в исходном приложении. Встраивание подходит в тех случаях, когда необходимо включить все объекты в один файл. Встроенные объекты не связаны с исходным файлом, поэтому в результате в конечном приложении создается файл меньшего размера.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Вставка связанных или встроенных объектов» (стр. 371)
- «Редактирование связанных или встроенных объектов» (стр. 372)

Вставка связанных или встроенных объектов

CorelDRAW позволяет вставлять файлы CorelDRAW в другие приложения в качестве связанных или встроенных объектов. Связанный или встроенный объект можно также вставить в CorelDRAW. Связанный объект сохраняет связь с исходным файлом, тогда как связь между встроенным объектом и исходным файлом не сохраняется, встроенный объект интегрируется в активный документ.

Вставка связанного объекта

1. В CorelDRAW выберите объект.
   Убедитесь, что файл сохранен.
2. Выберите пункт **Правка** ▸ **Копировать**.
3. В конечном приложении выберите пункт **Правка** ▸ **Специальная вставка**.
4. Выберите параметр **Вставить связь**.



Чтобы вставить связанный объект в активный рисунок из другого приложения, выберите пункт **Объект** ▸ **Вставка** ▸ **Объект**. В окне **Вставка нового объекта** выберите параметр **Создать из файла**, найдите файл, который необходимо вставить, и установите флажок **Связь**.

Вставка встроенного объекта

1. В конечном приложении выберите пункт **Объект** ▸ **Вставка** ▸ **Объект**.
2. Выберите параметр **Создать из файла**.
3. Нажмите кнопку **Обзор**.
4. Щелкните имя файла.



Можно также создать встроенный объект, выбрав параметр **Создать новый**, а затем приложение, в котором необходимо создать объект, в списке **Тип объекта**.

Можно также вставить встроенный объект, выбрав объект в исходном приложении и перетащив его в окно конечного приложения.

Редактирование связанных или встроенных объектов

Связанный или встроенный объект можно отредактировать. Связанный объект можно отредактировать путем изменения исходного файла этого объекта. Все изменения, внесенные в исходный файл, автоматически применяются и для связанного объекта. Связанный объект можно также изменять. Например, его можно обновлять, заменять его исходный файл на другой, а также удалять связь между ним и исходным файлом.

Редактирование связанного или встроенного объекта

1. Дважды щелкните связанный или встроенный объект, чтобы запустить исходное приложение.
2. Отредактируйте объект в исходном приложении.
3. Сохраните изменения в исходном приложении.
4. Закройте исходное приложение.
5. Вернитесь к окну активного приложения, чтобы просмотреть изменения.



В большинстве случаев объекты OLE можно редактировать только в исходном приложении. При попытке изменить объект OLE в CorelDRAW имейте в виду следующие ограничения. В зависимости от источника объекта OLE могут быть недоступными следующие функции: поворот, наклон, клонирование, исключение, объединение, пересечение, использование в качестве символов и сочетание объектов OLE. Применение эффектов, входящих в меню **Эффекты**, может также быть невозможным для объектов OLE (кроме объектов PowerClip). Объекты OLE можно только перемещать, копировать, помещать в контейнеры PowerClip, а также можно изменять их размер.



Связанные или встроенные объекты можно также редактировать, запустив исходное приложение и напрямую открыв файл.

Изменение связанного объекта

1. Выберите связанный объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 Выберите **Объект** ▸ **Вставка** ▸ **Связи**.

3 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Обновить**: обновление связанного объекта для отражения изменений, выполненных в исходном файле.
- **Открыть источник**: открытие объекта в исходном приложении.
- **Сменить источник**: перенаправление связи в другой файл.
- **Разорвать связь**: удаление связи, вследствие чего объект становится встроенным в файл.

QR-коды

QR-код — это разновидность штрихкода, который содержит информацию в двух измерениях. Как правило, QR-коды состоят из точек (также называемых «пикселями»), упорядоченных в узоре квадратной формы и отображающихся на контрастирующем фоне. QR-коды получили распространение благодаря быстроте их считывания. Они могут хранить такую информацию, как адреса веб-сайтов, телефонные номера и сообщения.

С распространением смартфонов QR-коды стали популярными в областях потребительской рекламы и упаковки. Отсканировав QR-код на своем смартфоне, можно быстро открыть веб-сайт бренда, где содержится дополнительная информация о продукте.

Для вставки, редактирования и проверки QR-кода требуется подключиться к Интернету и войти в учетную запись.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Вставка QR-кодов» (стр. 375)
- «Редактирование QR-кодов» (стр. 376)
- «Проверка QR-кодов» (стр. 379)

Вставка QR-кодов

CorelDRAW позволяет вставлять QR-коды, содержащие веб-адрес, адрес электронной почты, номер телефона, текстовое сообщение, географическое местоположение или простой текст. После вставки QR-кода его можно редактировать и проверять. Дополнительные сведения см. в разделах «Редактирование QR-кодов» на стр. 376 и «Проверка QR-кодов» на стр. 379.



Пример QR-кода

Вставка QR-кода

1. Нажмите **Объект** ▸ **Вставка** ▸ **QR-код**.
2. В списке **Тип QR-кода** окна настройки **Свойства** выберите один из следующих параметров.
   - **URL-адрес** — позволяет указывать URL-адрес веб-сайта
   - **Адрес электронной почты** — позволяет указывать адрес эл. почты, если сканирование QR-кода должно приводить к созданию нового сообщения эл. почты
   - **Телефон** — позволяет указывать в QR-коде номер телефона. В зависимости от используемого считывателя QR-кода сканирование кода может привести (с разрешения пользователя) к набору телефонного номера на смартфоне.
   - **СМС** — позволяет включить СМС-сообщение посредством указания номера адресата и ввода текста. С разрешения пользователя считыватель QR-кодов может отправить СМС-сообщение на указанный номер телефона.
   - **Контакт** — позволяет указать контактную информацию в формате vCard или meCard. В списке **Тип карточки контакта** выберите **vCard** или **meCard** и введите в соответствующих полях контактную информацию. С разрешения пользователя эта контактная информация может быть автоматически добавлена в адресную книгу на телефоне.
   - **Календарное событие** — позволяет планировать события путем указания названия, места проведения, даты и времени начала и даты и времени окончания. С разрешения пользователя это событие может быть добавлено в календарь.
   - **Географическое местоположение** — позволяет отображать географическое местоположение путем определения значений широты и долготы.
   - **Простой текст** — позволяет включить в код простой (неформатированный) текст.

Для вставки, редактирования и проверки QR-кода требуется подключиться к Интернету и войти в учетную запись.

Редактирование QR-кодов

После вставки QR-кода можно использовать окно настройки **Свойства** для настройки заливки пикселей, заливки фона, пиксельного абриса, а также формы пикселей и сглаживания углов. При настройке формы пикселей маркеры (три больших квадрата по углам, а также один или несколько квадратов меньшего размера внутри узора кода) остаются неизменными для сохранения читаемости кода. Можно также указать поле вокруг QR-кода или объединить пиксели вместе.



QR-код с настраиваемыми формами пикселей и добавленным текстом. Маркеры остаются неизменными.



Слева направо: Цвет заливки, цвет заливки и фона, цвет заливки и абриса, а также ширина абриса настраиваемого пикселя



Слева направо: QR-коды с пикселями в форме круга, ромба и звезды

Коррекция ошибок

Визуальные эффекты, логотипы или текст, добавленные в QR-код, являются средством художественного оформления, однако некоторые считыватели могут воспринять их как ошибку. Можно использовать эти параметры коррекции ошибок для снижения вероятности возникновения ошибки при сканировании QR-кода. Например, если часть узора пикселей покрыта графикой или текстом, функция исправления ошибок дублирует некоторые скрытые данные, чтобы эти данные могли быть восстановлены. Доступны четыре уровня коррекции ошибок.

Можно перемещать, изменять размер, масштабировать и выравнивать QR-код, как и любой другой объект. Дополнительные сведения см. в разделе «Преобразование объектов» на стр. 309.

При работе с QR-кодами можно использовать стили, которые позволяют управлять внешним видом заливки, абриса и другими свойствами. Дополнительные сведения см. в разделе «Стили и наборы стилей» на стр. 731. Можно также изменить внешний вид QR-кодов по умолчанию, изменив свойства объекта по умолчанию.Дополнительные сведения см. в разделе «Управление и применение свойств объекта по умолчанию» на стр. 737.

Изменение QR-кода

1 Дважды щелкните QR-код.

2 В окне настройки **Свойства** выполните одно из следующих действий.

Цель	Действие
Применение заливки к пикселям QR-кода	Выберите тип заливки в списке **Тип заливки пикселей**, затем выберите заливку в меню выбора **Цвет заливки пикселей**. Если необходимо настроить заливку, нажмите кнопку **Параметры заливки пикселей** ▪▪▪ рядом с меню выбора цвета пикселей и укажите параметры заливки.

Цель	Действие
Применение заливки к фону	Выберите тип заливки в списке **Тип заливки фона**, затем выберите заливку в меню выбора **Цвет заливки фона**. Если необходимо настроить заливку, нажмите кнопку **Параметры заливки фона** рядом с меню выбора цвета фона и укажите параметры заливки.
Определение ширины и цвета абриса пикселей	Введите значение в поле **Ширина абриса пикселей** и выберите цвет в меню выбора **Цвет абриса пикселей**. Если необходимо настроить абрис, нажмите кнопку **Параметры абриса пикселей** рядом с меню выбора цвета абриса и укажите параметры абриса.
Определение поля вокруг QR-кода	Введите значение в поле **Поле**.
Выбор формы пикселей	Выберите форму в меню выбора **Форма пикселей**. Чтобы задать процентное отношение заливки пикселей, введите значение в поле **Фактор заливки пикселей**.
Объединение пикселей	Нажмите кнопку со стрелкой в нижней части раздела **QR-код**, чтобы развернуть раздел и установить флажок **Объединение пикселей**.
Определение округлости углов пикселей	Нажмите кнопку со стрелкой в нижней части раздела **QR-код**, чтобы развернуть раздел и ввести значение в поле **Округлость пикселей**.

При редактировании заливки убедитесь, что пиксели и фон контрастируют друг с другом, что позволит избегать ошибок при сканировании кода.

Для вставки, редактирования и проверки QR-кода требуется подключиться к Интернету и войти в учетную запись.

Добавление текста или графического объекта в QR-код

1. Выберите текст или графический объект, который необходимо добавить.
2. Переместите объект и разместите его в QR-коде.

   Если объект оказался за QR-кодом, измените порядок расположения объектов с помощью **Объект** ▸ команда **Порядок**.

Определение уровня коррекции ошибок

1. Дважды щелкните QR-код.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку со стрелкой в нижней части раздела **QR-код**, чтобы раскрыть раздел и выбрать нужный параметр в списке **Уровень коррекции ошибок**.

Уровень коррекции ошибок определяет, какой процент информации, использованной в QR-коде, будет восстановлен при потере.

- **Низкий** — восстанавливает 7% информации
- **Средний** — восстанавливает 15% информации
- **Четверть** — восстанавливает 25% информации
- **Высокий** — восстанавливает 30% информации



Более высокие уровни коррекции ошибок дублируют больше информации, что может ограничить объем сохраняемой в QR-коде информации. Поэтому применение высокого уровня коррекции ошибок может оказаться проблематичным, если QR-код уже содержит максимальный объем размещаемой в нем информации. В этом случае появляется запрос на снижение уровня коррекции ошибок или уменьшение объема данных, содержащихся в QR-коде.

Проверка QR-кодов

После вставки и форматирования QR-кода можно проверить этот код на считывание средствами чтения и сканерами QR-кодов.

Проверка QR-кода

1. Дважды щелкните QR-код.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите **Проверить**.



Для вставки, редактирования и проверки QR-кода требуется подключиться к Интернету и войти в учетную запись.



Чтобы проверить QR-код, который не был создан в CorelDRAW, нажмите на **Объект** ▸ **Вставка** ▸ **Проверить штрих-код** и выделите нужный QR-код с помощью рамки.

CorelDRAW®

Слои

Слои помогают организовывать и упорядочить объекты в сложных рисунках.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание слоев» (стр. 381)
- «Просмотр слоев, страниц и объектов» (стр. 385)
- «Изменение свойств слоя» (стр. 387)
- «Поиск, перемещение и копирование слоев и объектов» (стр. 390)

Создание слоев

Все рисунки, созданные в CorelDRAW, состоят из наложенных друг на друга объектов. Порядок следования объектов по вертикали, то есть порядок расположения, оказывает влияние на вид рисунка. Эффективным способом организации этих объектов является использование невидимых плоскостей, называемых слоями.

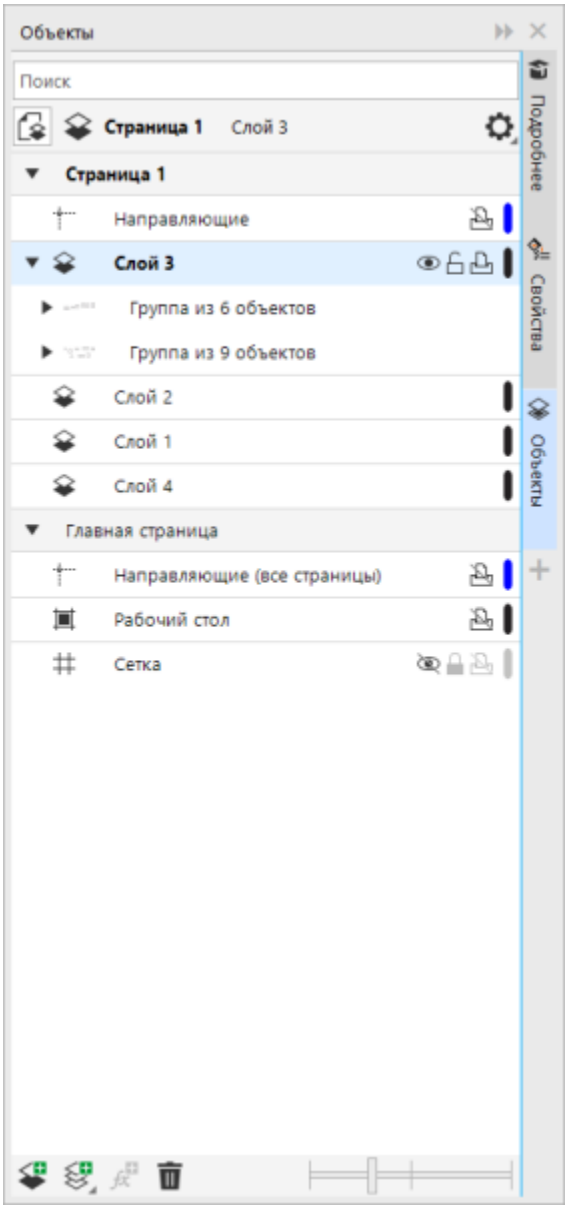


Рисунки можно составлять, размещая объекты на различных уровнях, или слоях.

Создание слоев дает дополнительные возможности для размещения и редактирования объектов в сложных рисунках. Рисунок можно разделить на несколько слоев, в каждом из которых будет содержаться часть рисунка. Например, можно использовать слои для создания архитектурного плана здания. Можно расположить различные компоненты здания (например, систему водопровода, электропроводку и строительные конструкции здания) в определенном порядке, разместив их на отдельных слоях.

Местные слои и слои-шаблоны

Все содержимое размещается на слоях. Содержимое определенной страницы находится на местном слое. Содержимое, общее для всех страниц документа, можно расположить на общем слое, который называется слоем-шаблоном. Слои-шаблоны хранятся на виртуальной странице, называемой главной страницей.



В окне настройки Объекты отображается структура слоев, заданная по умолчанию. Имена активной страницы и слоя отображаются вверху.

Можно создать слои-шаблоны для всех страниц (четных или нечетных страниц). Например, если разместить содержимое на слое-шаблоне нечетной страницы, оно будет отображаться на всех нечетных страницах, а на четных не будет.

Для каждого нового файла создается страница по умолчанию (Страница 1) и Главная страница. Страница по умолчанию содержит следующие слои.

- **Направляющие** — хранит направляющие страницы (локальные). Все объекты, размещенные на слое направляющих, отображаются в виде абрисов, при этом абрисы выступают в роли направляющих.
- **Слой 1** — представляет собой местный слой по умолчанию. Во время рисования объектов на странице все они будут размещаться на этом слое до тех пор, пока не будет выбран другой слой.

Главная страница представляет собой виртуальную страницу, на которой содержится информация, общая для всех страниц документа. На главную страницу можно добавить один или несколько слоев для таких компонентов, как верхние и нижние колонтитулы или статичный фон. По умолчанию главная страница содержит следующие слои.

- **Направляющие (все страницы)** — содержит направляющие, которые используются на всех страницах документа. Все объекты, размещенные на слое направляющих, отображаются в виде абрисов, при этом абрисы выступают в роли направляющих.
- **Рабочий стол** содержит объекты, которые находятся за пределами страницы рисования. В этом слое можно хранить объекты, которые, возможно, будут включены в рисунок позднее.
- **Сетка документа** — содержит сетку документа, которая используется на всех страницах документа. Сетка документа всегда является самым нижним слоем.

Слои по умолчанию, которые содержатся на главной странице, невозможно удалить или скопировать.

Чтобы добавить на слой какое-либо содержимое, слой нужно сделать активным.

Можно удалять выбранные локальные слои. Если документ содержит слои без какого-либо содержимого, такие слои можно удалить одновременно и навести порядок.

Создание слоя

1 Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект ▸ Объекты**.

2 Нажмите кнопку **Параметры** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Создание местного слоя	Выберите **Слой ▸ Создать слой**.
Создание слоя-шаблона для всех страниц	Выберите **Слой ▸ Создать слой-шаблон (все страницы)**.
Создание слоя-шаблона для нечетных страниц	Выберите **Слой ▸ Создать слой-шаблон (нечетные страницы)**. Эта команда доступна только в том случае, если активная страница является нечетной.
Создание слоя-шаблона для четных страниц	Выберите **Слой ▸ Создать слой-шаблон (четные страницы)**. Эта команда доступна только в том случае, если активная страница является четной.

Чтобы использовать слой в рисунке, необходимо сначала сделать его активным, щелкнув имя слоя в окне настройки **Объекты**. Когда начинается рисование, слой, заданный по умолчанию (Слой 1) является активным слоем.

Слои-шаблоны всегда добавляются на главную страницу. Содержимое, добавляемое на эти слои, отображается на всех страницах документа, на всех нечетных страницах или всех четных страницах, в зависимости от выбранного типа слоя-шаблона.

Слои-шаблоны для нечетных и четных страниц не могут быть созданы в режиме просмотра «Развороты». Если нечетные и четные главные страницы были созданы до переключения в режим просмотра «Развороты», нечетные и четные главные страницы будут преобразованы в слои-шаблоны для всех страниц. Для получения дополнительных сведений о разворотах страниц см. раздел «Просмотр разворота страниц» на стр. 762..

Также можно добавить слой, нажав кнопку **Создать слой** в окне настройки **Объекты**.

Также можно создать новые слои-шаблоны, открыв раскрывающееся меню в нижней части окна настройки **Объекты** и нажав соответствующую кнопку: **Создать слой-шаблон (все страницы)**, **Создать слой-шаблон (нечетные страницы)** или **Создать слой-шаблон (четные страницы)**.

Любой слой можно сделать слоем-шаблоном. Для этого щелкните правой кнопкой мыши имя слоя, нажмите **Изменить слой на** и выберите **Слой-шаблон (все страницы)**, **Слой-шаблон (нечетные страницы)** или **Слой-шаблон (четные страницы)**.

Активизация слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. В окне настройки **Объекты** выполните одно из следующих действий.
   - Щелкните имя слоя.
   - Щелкните объект на слое, который нужно сделать активным.

По умолчанию активным является Слой 1.

Имя активного слоя и тип выбранного объекта отобразятся в строке состояния в нижней части окна приложения. Вверху окна настройки **Объекты** также отображаются имена активной страницы и слоя.

Чтобы слои не активировались при выборе находящихся на них объектов, нажмите кнопку **Параметры** и выключите параметр **Активация слоя при выборе объекта**.

Удаление слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. Нажмите имя слоя.
3. Нажмите кнопку **Удалить**.

При удалении слоя удаляются и все имеющиеся на нем объекты. Чтобы сохранить объект, перед удалением текущего слоя переместите его на другой слой.

Можно удалить любой разблокированный слой, кроме следующих слоев по умолчанию: **Сетка документа**, **Рабочий стол**, **Направляющие** и **Направляющие (все страницы)**. Для получения дополнительных сведений о блокировке и разблокировке слоев см. раздел «Указание свойств редактирования слоя» на стр. 389.

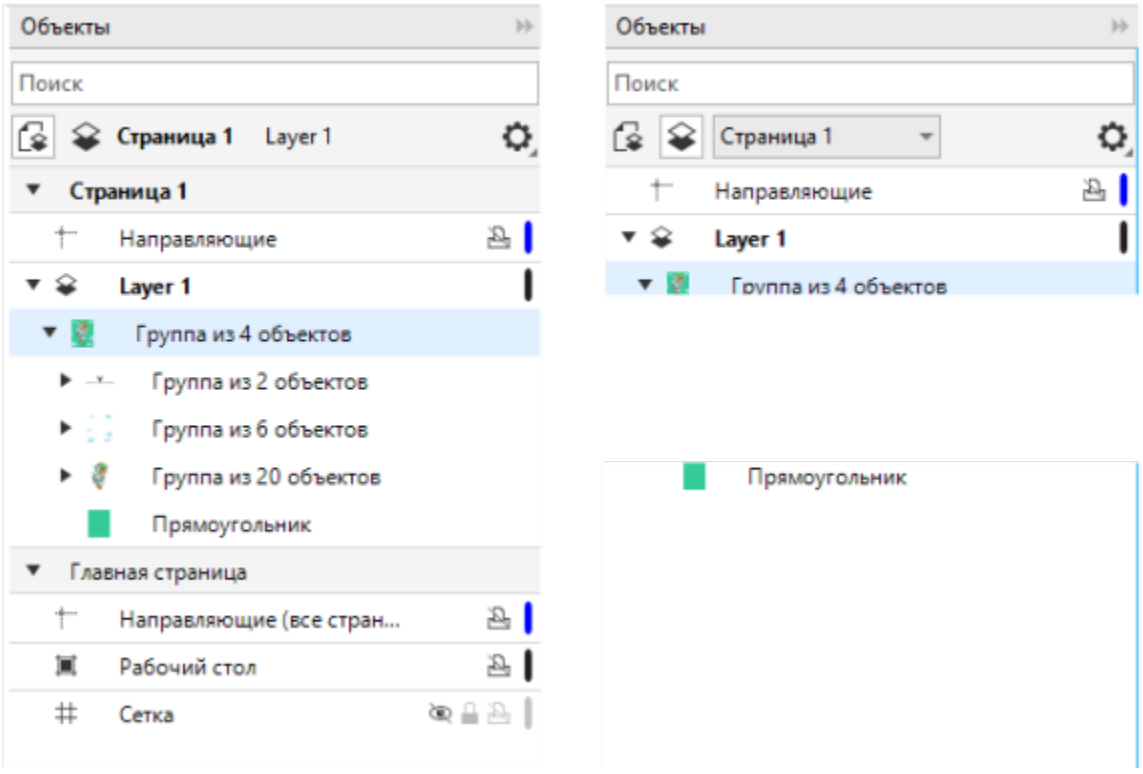
Можно также удалить слой, щелкнув правой кнопкой мыши имя слоя в окне настройки **Объекты** и выбрав пункт **Удалить**.

Удаление всех пустых слоев

- В окне настройки **Объекты** нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Слой** ▸ **Удалить пустые слои**.

Просмотр слоев, страниц и объектов

Виды в окне настройки **Объекты** позволяют отображать компоненты вашего документа разными способами. Выбор вида зависит от сложности документа и выполняемого задания. Например, для большого многостраничного документа можно выбрать вид с отображением только страниц, который позволяет легко переходить между страницами и просматривать целые страницы по одной. **Просмотр слоев и объектов** позволяет отобразить и изменить порядок всех слоев, относящихся к выбранной странице.



Доступные виды: Страницы, слои и объекты (слева); Слои и объекты (справа)

Одним нажатием можно раскрывать слои, страницы и группы, в том числе любые вложенные группы, которые на них расположены.

Также можно переключить цветовое представление слоя с обычного или расширенного на каркасный вид. Такая возможность пригодится в сложных проектах, так как она позволяет изменять режим просмотра отдельных слоев, в отличие от команды **Вид ▸ Каркас**, распространяющейся на все слои проекта. Кроме того, можно изменить цвет линий каркаса.

В окне настройки **Объекты** отображаются эскизы объектов, облегчающие поиск. Можно увеличить или уменьшить размер эскизов объектов.

Для получения сведений о том, как виды разворота страницы влияют на слои, см. раздел «Просмотр разворота страниц» на стр. 762.

Для получения сведений об изменении слоев при сохранении файла в более ранней версии CorelDRAW см. раздел «Сохранение рисунка» на стр. 76.

Отображение страниц, слоев и объектов в окне настройки «Объекты»

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект ▸ Объекты**.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Отображение всех слоев и объектов на странице	Нажмите кнопку **Просмотр слоев и объектов**. Выберите страницу в списке **Выбор страницы**.
Отображение всех слоев и объектов на всех страницах	Нажмите кнопку **Просмотр страниц, слоев и объектов**.
Отображение выбранных объектов в окне настройки **Объекты**	Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Развернуть для отображения выбранного**.
Отображение слоев-шаблонов под каждой страницей окне настройки **Объекты**	Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Показывать слои-шаблоны на страницах**. Эта функция полезна для скрытия содержимого слоя-шаблона или изменения порядка расположения слоев на отдельной странице. Дополнительные сведения об изменении параметров слоев см. в разделе «Изменение свойств слоя» на стр. 387.

Имя активного слоя и тип выбранного объекта отобразятся в строке состояния в нижней части окна приложения. Вверху окна настройки **Объекты** также отображаются имена активной страницы и слоя.

Если требуется просмотреть документ, содержащий разворот страниц, см. раздел «Просмотр разворота страниц» на стр. 762.

Полное раскрытие слоев, страниц и групп

- В окне настройки **Объекты** щелкните при нажатой клавише **Ctrl** стрелку слева от имени слоя, страницы или группы.

Переключение вида слоя

- В окне настройки **Объекты** щелкните правой кнопкой мыши слой и выберите **Переключить на каркасный вид** или **Переключить на просмотр цветов**.



Таким образом можно изменять режим просмотра отдельных слоев, в отличие от команды **Вид** ▸ **Каркас** и других команд, распространяющихся на все слои проекта.



Также можно щелкнуть при нажатой клавише **Ctrl** значок цвета слоя справа от имени слоя.

Изменение цвета линий каркаса

- В окне настройки **Объекты** щелкните панель цвета слоя, которая отображается справа от имени слоя, и выберите цвет.

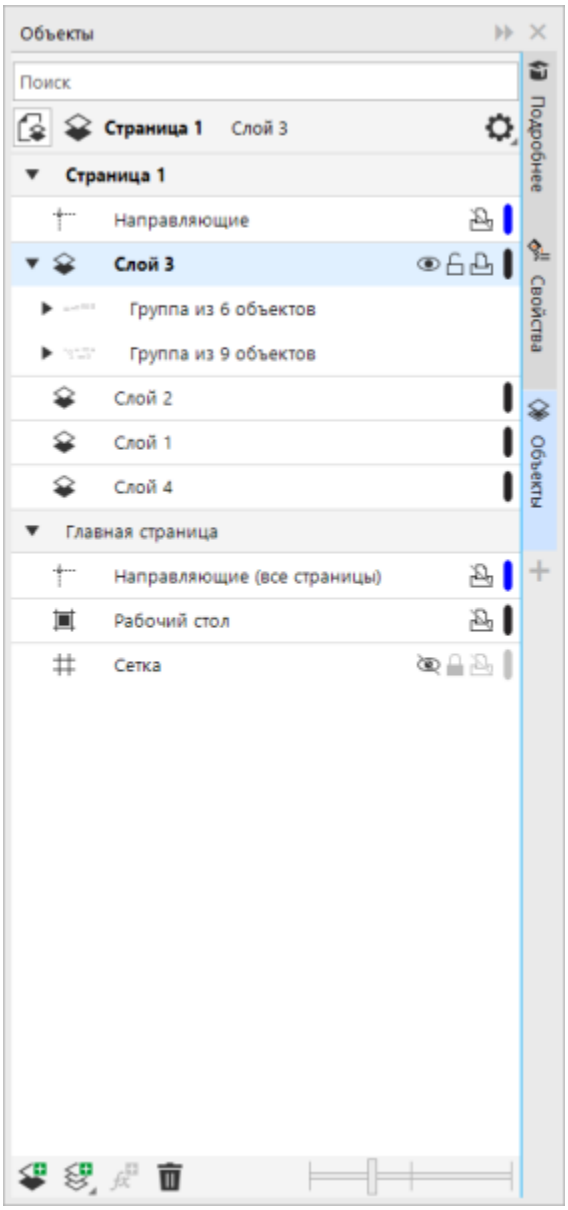
  При использовании каркасного вида объекты слоя будут отображаться тем цветом, который был выбран для слоя (**Вид** ▸ **Каркас**).

Настройка размера эскизов объектов

- Переместите регулятор **Изменить размер списка** в нижней части окна настройки **Объекты**.

Изменение свойств слоя

Для каждого вновь создаваемого слоя по умолчанию включены свойства отображения, редактирования, печати и экспорта. Эти свойства можно изменить в любое время. Можно также превратить местный слой в слой-шаблон или слой-шаблон в местный слой. Для получения сведений о слоях-шаблонах см. раздел «Создание слоев» на стр. 381.



Значки справа от имени слоя позволяют изменять свойства слоя.

Слои в рисунке можно отобразить или скрыть. Скрыв какой-либо слой, можно определить и отредактировать объекты на других слоях. Кроме того, при скрытии слоя уменьшается время обновления рисунка в процессе его редактирования.

Для слоя можно задать свойства печати и экспорта, которые определяют, будет ли слой отображаться при печати или экспорте рисунка. Обратите внимание, что скрытые слои отобразятся в готовом материале, если для них будут включены свойства печати и экспорта. Слой **Сетка документа** недоступен для печати или экспорта.

Можно разрешить редактирование объектов всех слоев или ограничить доступ к редактированию. В последнем случае для редактирования будут доступны только объекты активного слоя. Кроме того, слой можно заблокировать, чтобы предотвратить случайные изменения объектов этого слоя. Когда слой заблокирован, выбор или редактирование объектов на нем невозможны.

Слои можно переименовать, чтобы указать их содержимое, положение в порядке расположения или взаимосвязь с другими слоями.

Цвет слоя можно изменить, чтобы при использовании каркасного вида объекты этого слоя отображались в выбранном цвете. Например, если разместить различные компоненты архитектурного плана (систему водопровода, электропроводку и т. п.) на отдельных слоях, цвет слоя можно использовать для того, чтобы быстро определить, к какому слою принадлежат те или иные объекты. Для получения дополнительных сведений о каркасном виде см. раздел «Режимы просмотра» на стр. 73.

Отображение или скрытие слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. Наведите курсор на имя слоя и нажмите на значок глаза .

   Чтобы отобразить слой, щелкните значок глаза.

Объекты, расположенные на скрытом слое, будут отображены в рисунке для печати или экспорта, если для слоя не будут отключены свойства печати и экспорта. Дополнительные сведения см. в разделе «Включение или отключение печати и экспорта для слоя» на стр. 389.

Слой можно также отобразить или скрыть, щелкнув правой кнопкой мыши слой в окне настройки **Объекты** и выбрав пункт **Показать** или **Скрыть**.

Включение или отключение печати и экспорта для слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. Щелкните значок принтера рядом с именем слоя.

При отключении параметра печати и экспорта слоя содержимое слоя не будет отображаться на распечатанном или экспортированном рисунке, а также при полноэкранном просмотре. Сведения о полноэкранном просмотре см. в разделе «Предварительный просмотр рисунков» на стр. 72.

Печать и экспорт слоя можно также включить или отключить, щелкнув правой кнопкой мыши слой в окне настройки **Объекты** и выбрав пункт **Включить печать и экспорт** или **Отключить печать и экспорт**.

Указание свойств редактирования слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. В окне настройки **Объекты** щелкните имя слоя, который требуется отредактировать.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Блокировка или разблокировка слоя	Щелкните правой кнопкой мыши имя слоя и выберите пункт **Заблокировать**. Чтобы разблокировать слой, щелкните значок замка рядом с именем слоя.

Цель	Действие
Возможность редактирования всех слоев	Нажмите кнопку **Параметры** и включите параметр **Изменить незакрытые слои**.
Возможность редактирования только активного слоя	Нажмите кнопку **Параметры** и выключите параметр **Изменить незакрытые слои**.



Если отключить редактирование всех объектов незакрытых слоев, то можно будет работать только с активным слоем и слоем **рабочего стола**. Невозможно выбирать или редактировать объекты на неактивных слоях. Например, если с помощью инструмента **Указатель** выделить рамкой несколько объектов на странице рисования, то будут выбраны объекты только на активном слое.

Слой **сетки документа** невозможно заблокировать или разблокировать.



Слой можно также разблокировать, щелкнув правой кнопкой мыши слой в окне настройки **Объекты** и выбрав пункт **Разблокировать**.

Переименование слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект ▸ Объекты**.
2. Щелкните правой кнопкой мыши имя слоя и выберите пункт **Переименовать**.



При сохранении файла CorelDRAW Graphics Suite предыдущей версии имена слоев не сохраняются.

Поиск, перемещение и копирование слоев и объектов

Для быстрого поиска слоев и объектов в сложных проектах можно использовать окно настройки **Объекты**.

Слои можно перемещать или копировать в пределах одной страницы или с одной страницы на другую. Кроме того, выбранные объекты можно перемещать или копировать на новые слои, включая слои главной страницы.

Перемещение и копирование слоев приводит к изменению порядка расположения. При перемещении или копировании объекта на слой, который находится ниже текущего слоя, этот объект становится самым верхним объектом своего нового слоя. Аналогично этому, при перемещении или копировании объекта на слой, который находится выше текущего слоя, этот объект становится самым нижним объектом своего нового слоя.

При добавлении новой страницы объекты, расположенные на рабочем столе, не появляются на новой странице и остаются на том слое, где они были созданы. Такие объекты можно автоматически перемещать на слой рабочего стола, чтобы они отображались на всех страницах документа.

Поиск объекта или слоя

- В окне настройки **Объекты** введите в поле **Поиск** имя объекта или слоя.

Перемещение слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. В списке слоев перетащите имя слоя на новое место.

Копирование слоя

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. В списке слоев щелкните правой кнопкой мыши слой, который требуется скопировать, а затем выберите пункт **Копировать**.
3. Щелкните правой кнопкой мыши слой, над которым требуется поместить скопированный слой, и выберите пункт **Вставить**.

   Слой вместе с принадлежащими ему объектами будет вставлен поверх выбранного слоя.

Перемещение или копирование объекта на другой слой

1. Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.
2. Щелкните объект в окне настройки **Объекты**.
3. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите один из следующих пунктов.
   - **Переместить на слой**
   - **Скопировать на слой**
4. Щелкните слой назначения.

При перемещении объектов на слой или со слоя его необходимо разблокировать.

Объект можно переместить или скопировать на другой слой, перетащив объект на новый слой в окне настройки **Объекты**.

Можно также переместить объект на другой слой с помощью команды **Порядок**. Дополнительные сведения см. в разделе «Перемещение объекта в порядке расположения» на стр. 349.

Перемещение объектов на слой рабочего стола при добавлении новых страниц

- В окне настройки **Объекты** нажмите кнопку **Параметры** и выключите параметр **Хранить объекты рабочего стола в слое**.

CorelDRAW®

Символы

CorelDRAW позволяет создавать объекты и сохранять их в качестве символов. Символы определяются один раз, и на них может быть множество ссылок на рисунке. Каждый раз при вставке символа в рисунок создается экземпляр символа. Определения символов, а также сведения об их экземплярах, хранятся в диспетчере символов, который является частью файла CorelDRAW (CDR). Использование символов для объектов, которые отображаются в рисунке множество раз, способствует уменьшению размера файла.

В этом разделе содержатся следующие сведения

- «Создание, редактирование и удаление символов» (стр. 393)
- «Использование символов в рисунках» (стр. 396)
- «Обменивайтесь символами между рисунками» (стр. 397)
- «Управление коллекциями и библиотеками» (стр. 398)

Для получения сведений об изменении экземпляров символов и о поддерживаемых типах объектов см. раздел «Справочник: Символы» на стр. 400.

Для получения дополнительных сведений о работе со специальными символами в тексте см. раздел «Встраивание графики» на стр. 647.

Создание, редактирование и удаление символов

Символы — это объекты, которые определяются один раз и на которые может быть множество ссылок в рисунке. В рисунке может быть несколько экземпляров одного символа, при этом размер файла незначительно увеличивается. Символы упрощают и ускоряют редактирование рисунка, поскольку изменения, выполненные для символа, автоматически распространяются на все его экземпляры.



Использование символов для объектов, которые отображаются множество раз, способствует уменьшению размера файла.

Символы создаются на основе объектов. При преобразовании объекта в символ новый символ добавляется в окно настройки **Символы**, а выбранный объект становится экземпляром. Кроме того, символ можно создать на основе нескольких объектов. Большинство объектов CorelDRAW можно преобразовать в символы, за исключением следующих объектов. Дополнительные сведения см. в разделе «Неподдерживаемые типы объектов» на стр. 401.

Символы, создаваемые на рисунке, сохраняются в файл CorelDRAW (CDR). Кроме того, можно создавать библиотеки символов, содержащие символы для использования в рисунках. Дополнительные сведения см. в разделе «Управление коллекциями и библиотеками» на стр. 398.

Символ можно редактировать. Любые выполненные изменения повлияют на все экземпляры в рисунке. Маркеры выбора символов отличаются от маркеров выбора объектов. Маркеры выбора для символов синего цвета, а маркеры выбора для объектов — черного. При вставке символа из внешней библиотеки копия символа добавляется в активный рисунок, однако останется связанной с исходным символом. Связанный символ можно отредактировать, а также разорвать связь с внешней библиотекой и сделать символ внутренним. После разрыва связи локальная копия символа остается на рисунке в виде внутреннего символа и может быть отредактирована независимо от символа во внешней библиотеке.

Символ можно удалить. При удалении символа, используемого в документе, будут удалены все его экземпляры, содержащиеся в документе. Кроме того, можно удалить все символы, которые хранятся в библиотеке документа, но не используются в нем.

Создание символа

1. Выбрать объект или несколько объектов.
2. Выберите **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Создать новый символ**.
3. Введите имя символа в диалоговом окне **Создание нового символа**.



Один и тот же символ не может находиться сразу на нескольких слоях. При преобразовании объектов, которые находятся на разных слоях, в символ объекты будут объединены на самом верхнем уровне объектов. Для получения дополнительных сведений о слоях см. раздел «Слои» на стр. 381.

Не все объекты можно преобразовать в символы. Дополнительные сведения см. в разделе «Неподдерживаемые типы объектов» на стр. 401.



Кроме того, преобразовать существующий объект или объекты в символ можно путем перетаскивания объекта или объектов в окно настройки **Символы**. Чтобы открыть окно настройки, выберите **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Символы**.

Редактирование символа

1 В окне настройки **Символы** выберите символ в списке.

Чтобы открыть окно настройки **Символы**, выберите **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Символы**.

2 Нажмите кнопку **Изменить символ** .

3 Внесите изменения в объекты на странице рисования.

4 Щелкните **Готово** в левом верхнем углу окна рисования.

Изменения, внесенные в символ, будут автоматически внесены во все экземпляры активного рисунка.

Во время работы в режиме редактирования символов невозможно добавлять слои или сохранять рисунок.

Можно также отредактировать символ, если выбрать экземпляр в окне рисования и нажать кнопку **Изменить символ** на панели свойств или выбрать символ, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Чтобы отредактировать связанный символ, выберите **Файл** ▸ **Открыть**. Выберите диск и папку библиотеки, содержащей необходимый символ. Щелкните имя файла библиотеки (.csl) и нажмите кнопку **Открыть**. Символ отобразится в окне настройки **Символы** и может быть выбран и отредактирован, как любой другой символ. Возможно, для изменения файлов в сети потребуется получить разрешение.

Чтобы переименовать символ, дважды щелкните имя символа в окне настройки **Символы** и введите новое имя.

Во время редактирования символа можно вставить экземпляр другого символа, который создает вложенный символ. Однако невозможно вставить экземпляр того же символа.

Преобразование связанного символа во внутренний символ

1 Выберите символ в окне рисования.

2 Выберите **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Разорвать связь**.

Если рисунок содержит другие экземпляры символа, можно разорвать связи для всех экземпляров. Если это сделать, внутренний символ будет применен ко всем экземплярам.

Можно также сделать связанный символ внутренним, нажав правой кнопкой мыши на символ и выбрав **Разорвать связь**.

Удаление символа

1 В окне настройки **Символы** выберите символ в списке.

2 Нажмите кнопку **Удалить символ** .

При удалении символа все остальные экземпляры этого символа также удаляются с рисунка.

Удаление неиспользуемых символов

1 В окне настройки **Символы** щелкните имя активного документа.

2 Нажмите кнопку **Параметры** и выберите пункт **Удалить неиспользуемые символы**.

Использование символов в рисунках

Чтобы найти символы, выполните поиск или просмотрите список доступных символов. После того как символ найден, его можно вставить в чертеж (в результате создается экземпляр символа). Можно изменить определенные свойства экземпляра символа, например размер и расположение, не оказывая при этом влияния на определение символа, хранящееся в библиотеке. Полный список свойств, доступных для изменения, см. в разделе «Изменение экземпляров символа» на стр. 400. Экземпляр символа можно преобразовать обратно в объект, сохранив его свойства.

Можно также удалить экземпляр символа.

Поиск символов

1. Откройте окно настройки **Символы**, выбрав **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Символы**.
2. В окне настройки **Символы** нажмите на чертеж или папку, в которой требуется выполнить поиск.
3. В поле **Поиск** введите ключевое слово.

   Можно выполнить поиск по имени или описанию символа.



Чтобы очистить поле **поиска**, удалите введенные слова.

Вставка экземпляра символа

1. Откройте окно настройки **Символы**, выбрав **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Символы**.

   Чтобы масштаб символа автоматически изменялся в соответствии с текущим масштабом рисунка, нажмите кнопку **Параметры**  и убедитесь, что установлен флажок **Масштабировать в мировые единицы**.
2. Щелкните правой кнопкой мыши символ в списке и нажмите кнопку **Вставить символ**.



Для получения дополнительных сведений о работе со специальными символами в тексте см. раздел «Встраивание графики» на стр. 647.



Можно также вставить экземпляр символа путем перетаскивания символа из окна настройки **Символы** в окно рисования.

Изменение экземпляра символа

1. Выберите экземпляр символа.
2. Внесите любые изменения.

   Не все свойства экземпляра символа можно изменить. Список свойств, доступных для изменения, см. в разделе «Изменение экземпляров символа» на стр. 400.. Чтобы изменить другие свойства, можно преобразовать экземпляр символа обратно в объект или изменить сам символ.



Если символ содержит несколько объектов, то все объекты в экземпляре символа определяются как принадлежащие к одной группе. В экземпляре символа невозможно изменить отдельные объекты.

Когда выбран экземпляр символа, с помощью элементов на панели свойств можно изменить многие свойства объекта.

Преобразование экземпляра символа в объект или объекты

1. Выберите экземпляр символа.
2. Выберите **Объект** ▸ **Символ** ▸ **Вернуть в объекты**.

Символ остается в окне настройки **Символы**.

Можно повторно преобразовать экземпляр символа в объект, щелкнув правой кнопкой мыши экземпляр символа и выбрав **Вернуть в объекты**.

Удаление экземпляра символа

1. Выберите экземпляр символа.
2. Нажмите клавишу **Delete**.

Символ остается в окне настройки **Символы**.

Обменивайтесь символами между рисунками

Символы между рисунками можно использовать совместно, добавляя символы рисунка CorelDRAW (CDR) или Corel DESIGNER (DES) к локальным или сетевым символам, копируя и вставляя их или используя файлы библиотеки.

При копировании символов в буфер обмена оригиналы остаются в библиотеке. Можно также копировать и вставлять экземпляры символа в буфер обмена и из него. При вставке экземпляров символа символ помещается в библиотеку, а его экземпляр — в рисунок. При последующей вставке другого экземпляра символа он вставляется в рисунок без добавления в библиотеку. Если в рисунок вставляется экземпляр измененного символа, новый экземпляр сохраняет свойства исходного экземпляра, а определение нового символа в библиотеке сохраняет свойства исходного символа. Экземпляры символа копируются и вставляются таким же образом, что и объекты. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование, дублирование и удаление объектов» на стр. 312.

Сведения об использовании библиотек для совместного использования символов см. в разделе «Управление коллекциями и библиотеками» на стр. 398.

Добавление символов чертежа к локальным или сетевым символам

1. В дереве папок окна настройки **Символы** щелкните **Локальные символы** или **Сетевые символы**.
2. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Импорт библиотеки**.
3. Найдите и выберите чертеж, содержащий символы, которые необходимо использовать.
4. Нажмите кнопку **ОК**.

   Имя файла чертежа отображается в разделе **Локальные символы** или **Сетевые символы** окна настройки **Символы**. Чтобы отобразить символы, нажмите имя файла.

Добавленные символы связаны и не могут быть переименованы, изменены или удалены.

Если импортируемый чертеж не содержит символов, его имя файла не отображается в разделе **Локальные символы** или **Сетевые символы**.

Копирование и вставка символов между чертежами

Цель	Действие
Копирование символов в буфер обмена	Откройте исходный документ. В окне настройки **Символы** выберите символ или символы в списке, щелкните их правой кнопкой мыши и выберите пункт **Копировать**.
Вставка символов из буфера обмена	Откройте целевой документ. В окне настройки **Символы** щелкните правой кнопкой мыши и выберите пункт **Вставить**. **Совет.** Этот метод нельзя использовать, если в целевом документе нет символов. Чтобы вставить символы в документ без символов, нажмите **Редактировать** ▸ **Вставить**.

Первый вставленный символ называется Symbol1, а к именам последующих копий добавляется номер приращения: Symbol2, Symbol3 и так далее.

Управление коллекциями и библиотеками

Символы, создаваемые на рисунке, сохраняются в файл CorelDRAW. Если необходимо использовать символы в других рисунках или обменяться ими с другими пользователями, можно сохранить или экспортировать символы в формат Corel Symbol Library (CSL), чтобы создать библиотеку символов. При сохранении рисунка в формат Corel Symbol Library (CSL) все экземпляры символа сохраняются вместе с документом. Вместе с документом во время экспорта библиотеки сохраняются только символы.

Символы документов можно также сохранить в облаке как файл библиотеки символов Corel (CSL), чтобы поделиться ими с другими пользователями и связать файл .csl с документом. Связанная библиотека обозначений появится в разделе связанные обозначения. Символы из связанной библиотеки обозначений обновляются при обновлении файла .csl в облаке.

Окно настройки **Символы** отображает библиотеки, которые находятся в локальной папке **Symbols**. Папка **Символы** используется по умолчанию для хранения пользовательских библиотек компонентов, экспортированных из программы CorelDRAW, и импортированных библиотек, которые копируются локально. В документ можно добавлять библиотеки и коллекции (группы файлов библиотек). Также можно удалить библиотеки и коллекции, а также добавить обозначения в существующую библиотеку.

Создание библиотеки символов

1. Создайте необходимые символы.
2. Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.
3. Выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить библиотеку.
4. Выберите **CSL — библиотека символов Corel** в списке **Тип файла**.

5 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

6 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Все символы и экземпляры символов сохраняются вместе с документом.



Также можно щелкнуть имя активного документа в окне настройки **Символы**, нажать кнопку **Параметры** и выбрать **Экспортировать библиотеку**. Вместе с документом во время экспорта библиотеки сохраняются только символы.

Сохранение библиотеки символов в облако

1 В окне настройки **Символы** (**Объект** ▸ **Символ** ▸ **Символы)** нажмите имя файла документа.

2 Нажмите кнопку **Параметры** и выберите пункт **Сохранить в облако**.

При первом входе в облако вам будет предложено войти в систему с помощью учетной записи Corel.com

3 Введите имя файла и выберите папку для сохранения файла .csl.

4 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Добавление коллекции или библиотеки в рисунок

1 В дереве папок окна настройки **Символы** щелкните **Локальные символы** или **Сетевые символы**.

2 Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Импорт библиотеки**.

3 Найдите и выберите коллекцию или библиотеку.

4 Нажмите кнопку **ОК**.



По умолчанию файлы библиотеки имеют ссылки на их исходную папку. Если требуется скопировать библиотеку в папку **Символы**, установите флажок **Скопировать библиотеки локально**.

При добавлении коллекции, если требуется включить подпапки, можно установить флажок **Рекурсивно**.

Удаление коллекции или библиотеки

1 В окне настройки **Символы** выберите коллекцию или библиотеку.

2 Нажмите клавишу **Delete**.



Коллекция или библиотека будут удалены из дерева папок в окне настройки **Символы**, однако файлы удалены не будут.

Добавление символа в существующую библиотеку

1 В окне настройки **Символы** щелкните правой кнопкой мыши символ и выберите пункт **Копировать**.

2 Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.

3 Выберите диск и папку, в которой хранится библиотека.

4 Выберите **CSL — библиотека символов Corel** в списке **Тип файла**.

5 Выберите файл библиотеки, в который требуется добавить символ.

6 Щелкните правой кнопкой мыши в окне рисования и выберите пункт **Вставить**.

7 Сохраните файл библиотеки.

Справочник: Символы

Изменение экземпляров символа

Для экземпляров символа можно изменить следующие свойства объекта. Если символ содержит несколько объектов, то все объекты в экземпляре символа определяются как один объект, как если бы они принадлежали к одной группе.

Свойство	Заметки
Положение	Можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Расположение объектов» на стр. 329.
Размер	Можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение размера и масштабирование объектов» на стр. 349.
Масштаб	Значение в процентах, зависящее от определения символа. Можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение размера и масштабирование объектов» на стр. 349.
Наклон	Дополнительные сведения см. в разделе «Наклон и растягивание объектов» на стр. 235.
Угол поворота	Можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Поворот и зеркальное отражение объектов» на стр. 352.
Прозрачность	Только однородная прозрачность. Прозрачность можно изменить в разделе **Символ** окна настройки **Свойства**.
Отражение	Можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Поворот и зеркальное отражение объектов» на стр. 352.
Перенос текста по словам	Режим переноса по словам можно изменить в разделе **Сводка** окна **Свойства**. Также можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Выполнение обтекания текста вокруг объекта, фигурного текста или рамки» на стр. 639.
Порядок	Можно изменить с помощью элементов панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение порядка объектов» на стр. 348.

Свойство	Заметки
Имя	Имя экземпляра отображается в окне настройки **Символы**. Дважды щелкните, чтобы изменить его.

Неподдерживаемые типы объектов

Большинство объектов CorelDRAW, за исключением следующих объектов, можно преобразовать в символы.

Неподдерживаемый тип объекта	Заметки
Связанные или встроенные объекты	Включены штрихкоды
Объекты с линзами, которые не являются застывшими	Линзы должны быть застывшими.
Объекты привязки в группах связи (падающие тени, контуры, перетекания, скосы и вытягивания)	Все связанные объекты в группе связи должны быть включены в символ. Например, если объект имеет падающую тень, его невозможно преобразовать без тени. В качестве другого способа можно разъединить группу.
Объекты, к которым применены художественные эффекты	Эффекты распыления должны быть разъединены в объекты кривых. Другие эффекты художественного оформления должны быть разделены на части или преобразованы как группа связи. Эффекты распыления, содержащие прозрачности, не могут быть преобразованы в символы.
Поля слияния при печати	
Связанные растровые изображения	
Размещенные файлы PDF или EPS	
Заблокированный объект	Объект должен быть разблокирован.
Простой текст	
Соединительные и размерные линии	Должны быть разъединены или включены со связанным объектом или объектами
Направляющие	
Ролловеры	Невозможно преобразовать ролловер в символ. Однако можно включить экземпляр символа в состояние ролловера.
Объекты, для которых применена прозрачность или эффекты прозрачности	Эффекты прозрачности должны быть преобразованы в растровое изображение.

Управление и отслеживание проектов

Окно настройки **Данные объекта** — это дополнительная функция, которая особенно полезна в качестве инструмента управления проектами в том случае, когда создается или контролируется большой проект. Можно ввести множество типов данных проекта об отдельных объектах или группах объектов, таких как затраты, примечания к проекту, сведения об объектах и т. д.

Таймер проекта предлагает быстрый, автоматизированный и ненавязчивый способ отслеживания времени, проведенного в работе над проектом.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Настройка базы данных проекта» (стр. 403)
- «Назначение и копирование данных объекта» (стр. 404)
- «Просмотр и печать данных объекта» (стр. 405)
- «Отслеживание времени выполнения проекта» (стр. 406)

Настройка базы данных проекта

Прежде чем назначить данные проекта для объектов рисунка, необходимо решить, какую информацию требуется отобразить. По умолчанию в CorelDRAW создаются четыре поля данных: **Имя**, **Стоимость**, **Примечания** и **CDRStaticID**. Первые три поля можно редактировать или удалять по своему усмотрению. Поле **CDRStaticID** скрыто, оно используется в CorelDRAW для определения объектов, его нельзя редактировать или удалять.

Можно создавать и назначать любое число полей данных, если в них используются допустимые переменные формата. Для получения дополнительных сведений о назначении полей данных см. раздел «Назначение и копирование данных объекта» на стр. 404.

Можно в любое время изменить такие параметры, как имя или формат поля данных. Если требуется создать пользовательские поля, можно определить их форматы с помощью четырех основных форматов поля: **Общие**, **Дата/время**, **Линейный/угловой** и **Числовой**. Для каждого из этих форматов имеется ряд общих параметров. Если заранее заданные форматы CorelDRAW не обеспечивают ту информацию, которая должна присутствовать в сводке данных, с помощью доступных переменных используемого формата можно создать собственные пользовательские форматы. Выбранный формат поля используется для всех объектов активного рисунка.

Кроме того, можно удалить любое поле данных, кроме **Имя** и **CDRStaticID**. При удалении поля удаляются и данные, введенные в это поле в активном документе.

Добавление поля данных

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Данные объекта**.

2 В окне настройки **Данные объекта** нажмите кнопку **Открыть редактор поля** .

3 В диалоговом окне **Редактор полей данных объекта** выберите **Новое поле**.

4 Чтобы изменить имя созданного поля, дважды щелкните поле, введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.

5 В области **Добавить поле** установите один или оба флажка:

- **Стандартные значения документа**: сохранение нового поля в текущем документе.
- **Стандартные значения приложения**: сохранение нового поля в приложении.



Эту процедуру можно также использовать для изменения параметров существующего поля данных.

Дополнительные возможности

Изменение формата поля данных	Выберите поле данных и щелкните пункт **Изменить** в области **Формат**. В диалоговом окне **Определение формата** установите флажок рядом с типом формата, который требуется использовать, и выберите формат в списке.
Создание пользовательского формата для поля данных	Выберите поле данных и щелкните пункт **Изменить** в области **Формат**. В диалоговом окне **Определение формата** установите флажок рядом с типом формата, который требуется создать. Введите формат в поле **Создать** и нажмите клавишу **Enter**.
Удаление поля данных	Выберите имя поля данных в списке, а затем нажмите кнопку **Удалить поля**. Чтобы выбрать несколько полей, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** и щелкайте имена в списке.

Назначение и копирование данных объекта

После создания всех необходимых для рисунка полей данных можно создать базу данных. В окне настройки **Данные объекта** и **Диспетчер данных объектов** (рабочий лист запускается из окна настройки **Данные объекта**) имеются все команды и функции, необходимые для добавления и редактирования сведений об объекте.

Окно настройки **Данные объекта** идеально подходит для ввода данных единичных объектов. С его помощью можно добавить, изменить и удалить данные объекта. **Диспетчер данных объектов**, напротив, идеально подходит для ввода и редактирования данных нескольких объектов. Он предоставляет множество функций редактирования, доступных в общераспространенных приложениях для редактирования электронных таблиц.

Элементы данных одного объекта можно использовать для обновления элементов данных другого объекта. Эта функция не заменяет элементы данных объекта, а добавляет поля и данные, когда это целесообразно.

Добавление или редактирование данных объекта

1 Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Данные объекта**.

3 Выберите поле данных. Введите для поля текст в столбце **Значение** и нажмите клавишу **Enter**.

4 Повторите шаг 3, чтобы добавить данные в другие поля.

Дополнительные возможности

Удаление данных из всех полей	Нажмите кнопку **Очистить все поля** .

Добавление или редактирование данных для нескольких объектов

1 Выберите объекты с помощью инструмента **Указатель** .

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Данные объекта**.

3 В окне настройки **Данные объекта** нажмите кнопку **Открыть рабочий лист** .

4 В окне **Диспетчер данных объектов** щелкните ячейку и введите соответствующие данные. Чтобы назначить запись для ячейки, полей и объектов, нажмите клавишу **Enter**.

Копирование данных одного объекта в другой объект

1 С помощью инструмента **Указатель**  выберите объект, в который требуется скопировать данные.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Данные объекта**.

3 В окне настройки **Данные объекта** нажмите кнопку **Копировать данные из** .

4 Щелкните объект, из которого требуется скопировать данные.

Просмотр и печать данных объекта

Диспетчер данных объектов, доступный в окне настройки **Данные объекта**, предоставляет команды и функции, необходимые для просмотра данных, назначенных одному или нескольким объектам в чертеже. Хотя **Диспетчер данных объектов** можно использовать для просмотра и редактирования данных, связанных с одним объектом, его основное назначение — помощь при просмотре и управлении большим объемом данных, связанных с несколькими объектами, которые относятся к различным группам рисунка.

Можно изменять характер отображения данных объекта.

- Можно задать количество уровней вложенных групп для отображения.
- Можно отобразить отдельные промежуточные результаты для полей, которыми пользуются несколько групп. Используйте эту команду, когда в листе данных отображены несколько групп объектов. Эта команда используется только для полей с числовыми форматами.
- Чтобы добиться видимого различия между группами в столбце, перед данными, связанными с объектами в группах, можно сделать отступ в два пробела.
- **Диспетчер данных объектов** может автоматически подсчитать результат в выбранном столбце. Итоговый результат отображается в нижней части столбца.

Диспетчер данных объектов предоставляет доступ ко всем возможностям печати приложения, что позволяет быстро печатать или печатать с использованием определенных параметров.

Просмотр и печать сводки данных объекта

1 Выберите объект или объекты с помощью инструмента **Указатель** .

Чтобы просмотреть сводку данных объекта для всего документа, выберите пункт **Правка** ▸ **Выбрать все** ▸ **Объекты**.

2 В окне настройки **Данные объекта** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Данные объекта)** нажмите кнопку **Открыть рабочий лист** .

Сводка данных объекта отобразится в окне **Диспетчер данных объектов**.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

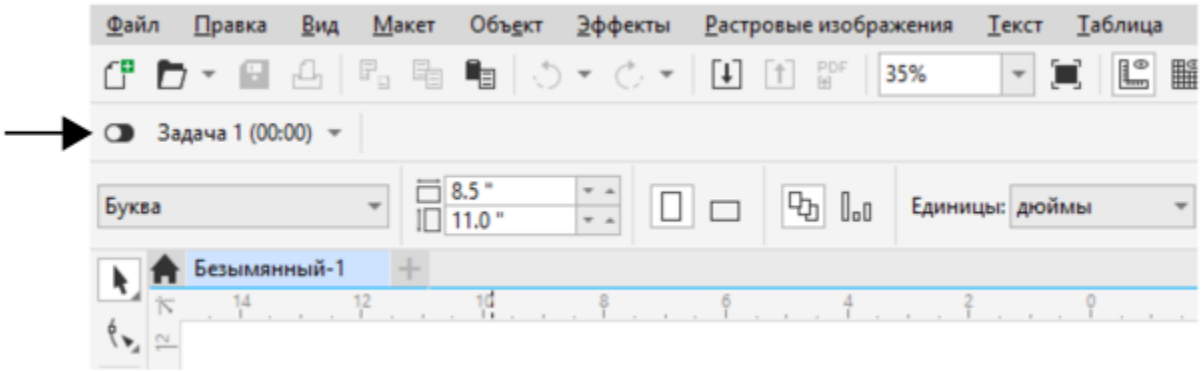
Цель	Действие
Задайте количество уровней вложенных групп для отображения	Введите значение в поле **Отобразить уровни**.
Отображение или скрытие промежуточных результатов группы	Нажмите правой кнопкой мыши на заголовок столбца и выберите **Суммировать группы**. Флажок рядом с командой **Суммировать группы** указывает на то, что промежуточные результаты группы отображены курсивом.
Отступ или выравнивание групп в столбце	Нажмите правой кнопкой мыши на заголовок столбца и выберите **Показать иерархию**. Флажок рядом с командой **Показать иерархию** указывает на то, что группы в столбце расположены с отступом.
Отображение или скрытие суммы значений в столбце	Нажмите правой кнопкой мыши на заголовок столбца и выберите **Показать итоги**. Флажок рядом с командой **Показать итоги** указывает на то, что в столбце отображена сумма значений.
Печать сводки данных объекта	Нажмите кнопку **Печать** . Выберите принтер в списке **Принтер**. Введите число в поле **Количество копий**. Для получения дополнительных сведений о возможностях печати в CorelDRAW см. раздел «Основы печати» на стр. 873. **Совет.** Чтобы задать поля страницы и исключить линии сетки, заголовки столбцов или заголовки строк, нажмите кнопку **Параметры страницы** и выберите необходимые параметры в диалоговом окне **Параметры страницы**.

Отслеживание времени выполнения проекта

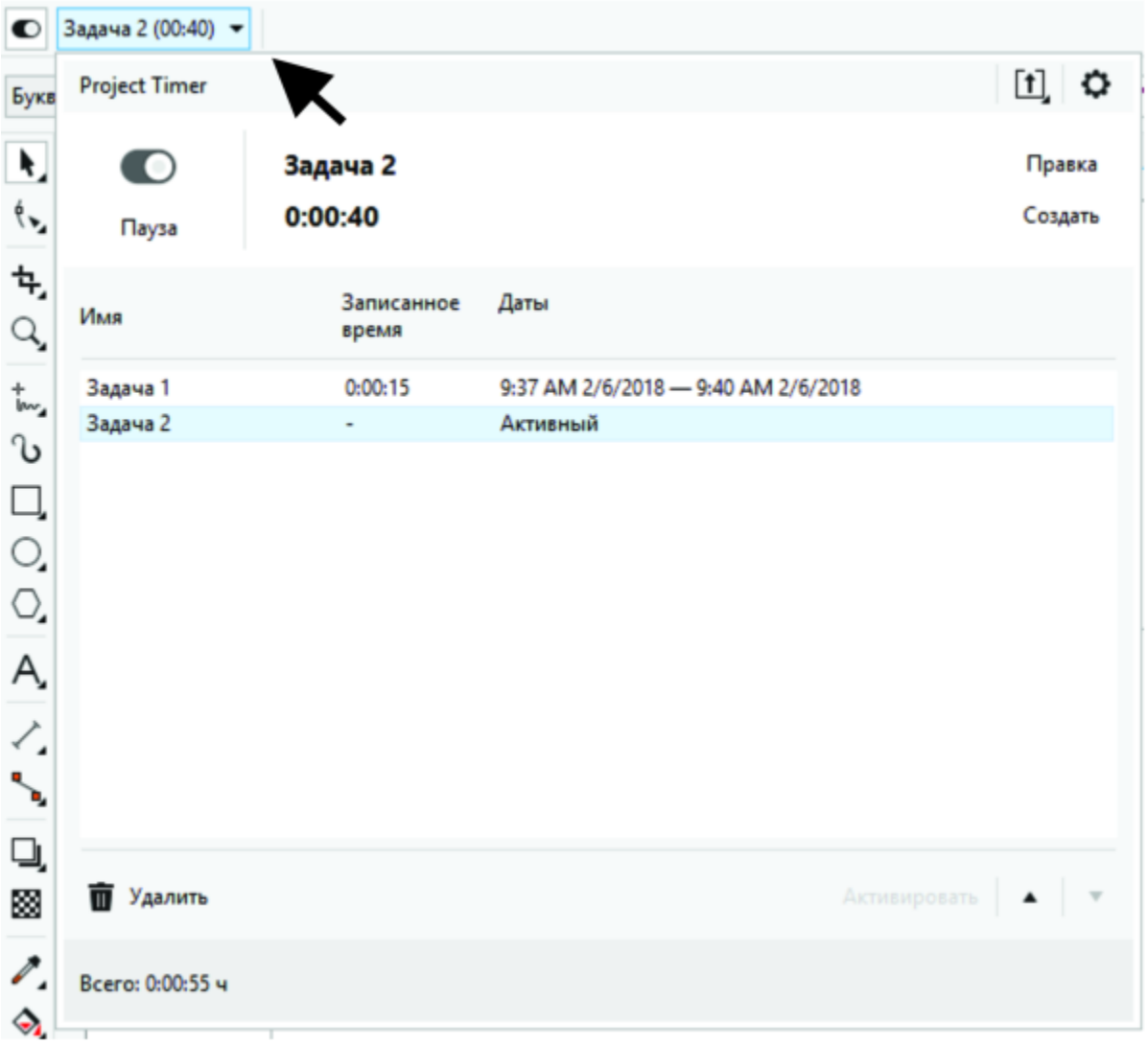
Функция «Таймер проекта» (**Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Таймер проекта**) позволяет с легкостью отслеживать время, затраченное на выполнение проекта. Чтобы настроить записи таймера, можно добавлять задачи и отслеживать время, затраченное на каждую задачу. Можно присвоить задаче содержательное имя и редактировать журнал задач, сбросив счетчик или указав длительность, дату начала и окончания задачи.

Информация для отслеживания сохраняется с документом и легко доступна. Кроме того, можно сохранить записи отслеживания, как файлы CSV или TXT. Такие файлы можно открывать и форматировать с помощью электронных таблиц, чтобы создавать отчеты по учету рабочего времени.

Для настройки функции «Таймер проекта» в соответствии с вашим рабочим процессом предусмотрены дополнительные параметры. Можно задать параметры автоматизации, указать необходимость и способ отслеживания бездействия, а также упростить панель инструментов «Таймер проекта», скрыв элементы пользовательского интерфейса.



Панель инструментов Таймер проекта отображается под стандартной панелью инструментов.



Стрелка на панели инструментов «Таймер проекта» служит для того, чтобы показать или скрыть дополнительную панель, где можно добавлять и редактировать задачи, а также получать доступ к разным параметрам.

Отслеживание времени проекта

1 Откройте или начните проект, который хотите отслеживать.

2 Нажмите кнопку **отслеживания/приостановки/отключения** на панели инструментов **Таймер проекта**.

Если панель инструментов **Таймер проекта** не отображается, нажмите **Windows** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Таймер проекта**.

3 Начните работу над проектом.

Кнопка **отслеживания/приостановки/отключения** на панели инструментов указывает, отслеживается ли выполнение задачи. Эта кнопка может находиться в одном из следующих состояний:

- — отслеживание отключено;
- — отслеживается активная задача;
- — отслеживание активной задачи временно приостановлено, и функция «Таймер проекта» в данный момент не записывает время. В зависимости от настроек функции «Таймер проекта» это может произойти, когда открыта панель

«Таймер проекта» или выбран другой документ. Дополнительные сведения о параметрах см. в разделе «Настройка параметров функции «Таймер проекта»» на стр. 411.

Добавление, активация, удаление, изменение и перемещение задачи

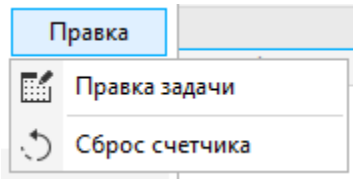
- Нажмите на стрелку раскрывающегося списка на панели инструментов **Таймер проекта** и на панели **Таймер проекта** выполните любую из задач, описанных в следующей таблице. Закончив работу, нажмите за пределами панели **Таймер проекта**, чтобы скрыть ее.

Цель	Действие
Добавление задачи	Щелкните **Создать**.
Смена отслеживаемой задачи	Выберите в списке задачу, которую хотите отслеживать, и нажмите **Активировать**. Эта задача будет отображаться в списке, как **Активная** (то есть данная задача отслеживается). Для активации задачи можно также дважды нажать на нее.
Удаление задачи	Выберите задачу и нажмите **Удалить**. Для удаления задачи можно также нажать клавишу **Delete**.
Переименование задачи	Дважды нажмите на имя задачи в списке и введите новое имя.
Изменение длительности задачи	Дважды нажмите на поле **Записанное время** и укажите нужный временной интервал. Примечания В списке задач можно изменить длительность только той задачи, которая в данный момент неактивна (не отслеживается). Чтобы изменить активную задачу, следует использовать диалоговое окно **Редактирование активной задачи**. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактирование активной задачи» на стр. 410. При изменении длительности задачи время и даты начала и окончания не обновляются.
Изменение времени и дат начала и окончания задачи	Дважды нажмите на поле **Даты** и укажите нужные время и даты начала и окончания. Примечания В списке задач время и даты начала и окончания можно изменить только для той задачи, которая в данный момент неактивна. Чтобы изменить активную задачу, следует использовать диалоговое окно **Редактирование активной задачи**. При изменении времени и дат начала и окончания длительность задачи не обновляется.

Цель	Действие
Перемещение выбранной задачи в списке вверх и вниз	Выберите задачу и нажмите кнопку **Вверх** ▲ или **Вниз** ▼.

Редактирование активной задачи

Можно сбросить таймер для активной задачи. Кроме того, можно изменить время и даты начала и окончания задачи или длительность задачи.



1 Нажмите на стрелку раскрывающегося списка на панели инструментов **Таймер проекта**.

2 Нажмите на пункт **Правка** и выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Сброс таймера активной задачи на 0	Нажмите **Сброс счетчика**.
Изменение информации о задаче	Нажмите на пункт **Правка** и выполните одно из следующих действий. • Введите новое имя задачи в поле **Имя**. • Введите значения в поля **Записанное время**, чтобы указать общее время, затраченное на задачу. В первом поле показаны часы, во втором — минуты, в третьем — секунды. • Укажите время и даты начала и окончания задачи в полях **Начало** и **Окончание**. Записанное время длительности задачи не связано со временем и датами начала и окончания. При изменении значения в поле **Записанное время** значения в полях **Начало** и **Окончание** не обновляются, и наоборот.

Создание отчета по учету рабочего времени

Информацию для отслеживания можно сохранить как файл CSV или TXT, чтобы затем открыть и отформатировать этот файл в Microsoft Excel или других приложениях для редактирования электронных таблиц.

1 Нажмите на стрелку раскрывающегося списка на панели инструментов **Таймер проекта**.

2 Нажмите кнопку **Параметры экспорта**, затем нажмите на одну из следующих команд.

- **Экспорт в CSV** — для сохранения сведений об учете рабочего времени в файле CSV. В файлах CSV информация хранится в структурированном формате, похожем на электронную таблицу. В отличие от электронных таблиц такие файлы могут содержать только один лист и не поддерживают возможности форматирования и формулы. В файлах CSV, экспортируемых из компонента «Таймер проекта», в качестве разделителей полей используются запятые.
- **Экспорт в TXT (с разделителями-запятыми)** — для сохранения сведений об учете рабочего времени в файле TXT, где в качестве разделителей полей используются запятые.

3 В диалоговом окне **Сохранить как** укажите папку для сохранения и введите имя файла.

4 Откройте и отформатируйте этот файл в приложении для редактирования электронных таблиц.

Настройка параметров функции «Таймер проекта»

В диалоговом окне **Параметры таймера проекта** можно настроить эту функцию таким образом, чтобы автоматически начинать и приостанавливать отслеживание при определенных действиях или изменениях. Кроме того, с помощью параметров бездействия способы обработки периодов времени, когда проект открыт, но нет записанных изменений документа. Например, можно настроить «Таймер проекта» так, чтобы отображалось приглашение или приостанавливалось отслеживание по истечении указанного времени бездействия. Также можно настроить панель инструментов «Таймер проекта», чтобы отобрать или скрывать элементы управления.

1 Нажмите на стрелку раскрывающегося списка на панели инструментов **Таймер проекта**, чтобы отобразить панель **Таймер проекта**.

2 Нажмите кнопку **Параметры таймера проекта** и нажмите **Параметры**. Появится диалоговое окно **Параметры таймера проекта**.

3 В диалоговом окне **Параметры таймера проекта** выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Настройка таймера проекта для автоматического отслеживания при выполнении конкретного действия	В разделе **Автоматизация** установите любой из следующих флажков под надписью **Начать запись, когда происходит**: • **Открытие документа** • **Создание нового документа** • **Активация задачи**
Настройка параметров бездействия	В разделе **Обнаружение бездействия** выберите один из следующих параметров в списке **При бездействии**: • **Приглашение** — отображение приглашения по истечении указанного времени бездействия • **Приостановить таймер** — приостановка записи по истечении указанного времени бездействия и возобновление отслеживания при продолжении работы над документом • **Всегда отслеживать** — чтобы игнорировать бездействие и записывать все время, как рабочее
Установка интервала времени бездействия, по истечении которого следует приостановить таймер или отобразить приглашение	Введите значение в поле **Допустимое бездействие**.
Автоматическая приостановка отслеживания при определенных обстоятельствах	Установите любой из следующих флажков под надписью **Начать запись, когда**: • **Окно CorelDRAW свернуто и не выбрано** • **Выбран другой документ** • **Открыта панель «Таймер проекта»** Запись возобновится, когда пользователь продолжит работу над документом.
Настройка панели инструментов «Таймер проекта»	Установите или снимите следующие флажки в разделе **Вид панели инструментов**: • **Кнопка отслеживания/приостановки/отключения** — чтобы показать или скрыть кнопку **отслеживания/приостановки/отключения**

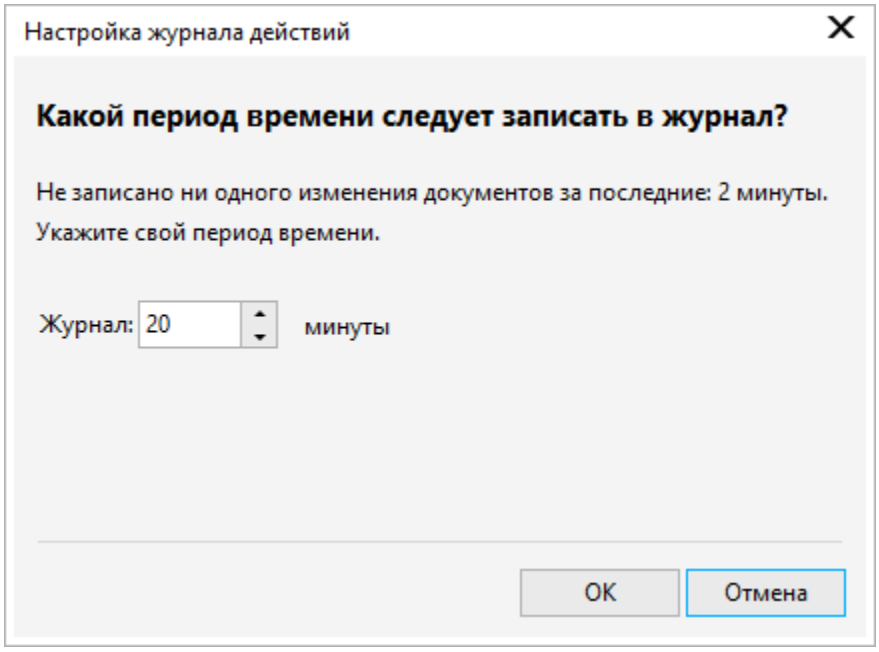
Цель	Действие
	• **Имя задачи** — чтобы показать или скрыть имя отслеживаемой задачи • **Таймер** — чтобы показать или скрыть таймер, показывающий длительность текущей задачи

Реагирование на приглашение при бездействии

Если в течение некоторого времени в документ не вносятся изменения, функция «Таймер проекта» по умолчанию предлагает пользователю решить, как отслеживать это время бездействия. Приглашение отображается по истечении времени допустимого бездействия.

- В диалоговом окне **Обнаружено бездействие** нажмите одну из следующих кнопок.
  - **Удалить** — чтобы удалить весь период бездействия из записи
  - **Учесть, как рабочее** — чтобы записать период бездействия, как рабочее время. Данный параметр полезен для отслеживания времени работы над задачами, связанными с проектом, но не выполненные в CorelDRAW. Например, время, затраченное на исследование или обсуждение проекта с клиентом по телефону. Может потребоваться учесть это время, хотя в сам проект не внесены изменения.
  - **Настройка** — для записи в журнал настраиваемого периода времени. В диалоговом окне **Настройка журнала действий** укажите период времени (в минутах), который желаете учесть, как рабочее время. Например, вы могли отойти от стола на час. Если в течение этого часа вы 20 минут работали над задачами, связанными с проектом, вы можете записать в журнал только 20 минут. Остальные 40 минут будут удалены.

  Чтобы функция «Таймер проекта» запомнила сделанный выбор и применяла его для всех будущих периодов бездействия, установите флажок **Запомнить и не спрашивать снова**. Это действие предотвратит вывод приглашений при бездействии. Чтобы снова начать отображать эти приглашения, требуется изменить параметры бездействия в диалоговом окне **Параметры таймера проекта**. В разделе **Обнаружение бездействия** выберите параметр **Приглашение** в списке **При бездействии**.



Диалоговое окно «Настройка журнала действий»

Цвет, заливки и прозрачности

Цвет.....415

Заливки.....437

Прозрачность объекта.....461

Поиск, управление и сохранение заливок и эффектов прозрачности.....475

Управление цветом.....481

Цвет

CorelDRAW позволяет выбирать и создавать цвета с помощью разнообразных стандартных отраслевых палитр, краскосмесителей и цветовых моделей. Часто используемые цвета можно сохранить в палитре документа или путем создания и редактирования настраиваемых цветовых палитр.

Можно настроить способ отображения цветовой палитры на экране, изменив размер образцов, число строк и другие свойства.

Можно также удалить стиль печати. Дополнительные сведения см. в разделе «Цветовые стили» на стр. 741.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Цветовые модели» (стр. 415)
- «Глубина цвета» (стр. 417)
- «Выбор цветов» (стр. 418)
- «Поиск и замена цветов» (стр. 424)
- «Палитра документа» (стр. 426)
- «Создание и редактирование цветовых палитр» (стр. 428)
- «Упорядочение и отображение цветовых палитр» (стр. 431)
- «Отображение и скрытие цветовых палитр» (стр. 433)
- «Настройка свойств цветовой палитры» (стр. 435)

Цветовые модели

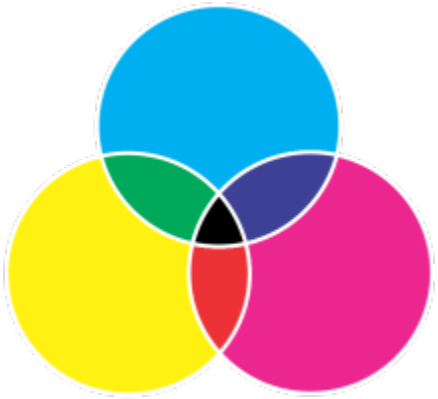
Цветовые модели обеспечивают точный метод определения цветов; в каждой модели цвета определяются путем использования определенных компонентов цвета. Для создания графики предусмотрен целый ряд цветовых моделей.

Цветовая модель CMYK

Цветовая модель CMYK, которая применяется при печати, использует для определения цвета голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) компоненты. Значения этих компонентов лежат в диапазоне от 0 до 100 и выражаются в процентах.

В субтрактивных цветовых моделях, таких как CMYK, цвет (то есть чернила) добавляется на поверхность, например на белую бумагу. При этом цвет уменьшает яркость поверхности. Когда значение каждого цветового компонента (C,M,Y) равно 100, получается черный цвет. Когда значение каждого компонента равно 0, цвет не добавляется на поверхность и она открыта — в данном случае белая бумага. Черный цвет (K) входит в цветовую модель для целей печати, поскольку черные чернила нейтральнее и темнее, чем смесь равного количества компонентов голубого, пурпурного и желтого. Черные чернила позволяют

получить более четкие изображения, особенно в случае печатного текста. Кроме того, черные чернила обычно дешевле цветных.

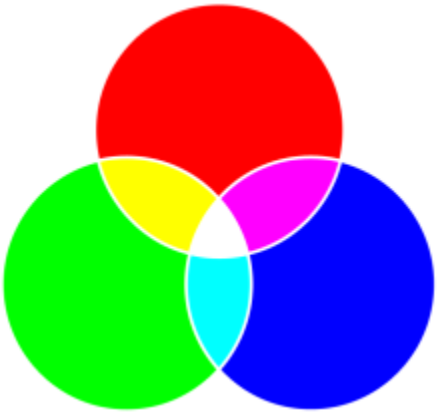


Черный цвет является результатом смешивания трех цветовых компонентов CMY с максимальной интенсивностью.

Цветовая модель RGB

Компоненты цветовой модели RGB — красный (R), зеленый (G) и синий (B) — служат для определения количества красного, зеленого и синего света в данном цвете. В 24-битном изображении каждый компонент выражен как число от 0 до 255. В изображении с более высоким количеством битов, например 48-битном изображении, диапазон значений больше. Каждый отдельный цвет определяется комбинацией этих компонентов.

В аддитивных цветовых моделях, таких как RGB, цвет создается из проходящего света. Поэтому RGB используется в мониторах, где красный, синий и зеленый света смешиваются различными способами для воспроизведения множества цветов. Когда красный, синий и зеленый света комбинируются с максимальной степенью интенсивности, глаз воспринимает получившийся цвет как белый. Теоретически цвета по-прежнему остаются красным, зеленым и синим, но пиксели на мониторе расположены слишком близко друг к другу, чтобы глаз смог различить три цвета. Когда значение каждого компонента равно нулю, что означает отсутствие света, глаз воспринимает цвет как черный.



Белый цвет является результатом смешивания трех цветовых компонентов RGB с максимальной степенью интенсивности.

Цветовая модель RGB используется наиболее часто, поскольку она обеспечивает хранение и отображение широкого спектра цветов.

Цветовая модель HSB

Цветовая модель HSB использует для определения цвета оттенок (H), насыщенность(S) и яркость (B). Модель HSB также известна как HSV (компоненты — оттенок, насыщенность и значение). Оттенок дает представление о пигментации цвета и

измеряется в градусах, что задает расположение на стандартном цветовом круге. Например, красный — 0 градусов, желтый — 60 градусов, зеленый — 120 градусов, голубой — 180 градусов, синий — 240 градусов и пурпурный — 300 градусов.

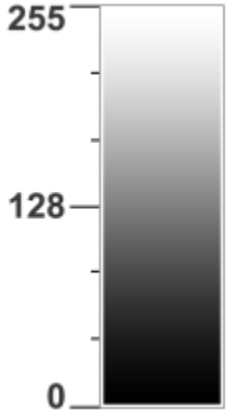
Насыщенность дает представление о яркости или приглушенности цвета. Значение насыщенности лежит в диапазоне от 0 до 100 и выражается в процентах (чем выше значение, тем больше яркость цвета). Яркость дает представление о количестве компонента белого в цвете. Так же как значения насыщенности, значения яркости лежат в диапазоне от 0 до 100 и выражаются в процентах (чем выше значение, тем больше яркость цвета).



Цветовая модель HSB

Цветовая модель оттенков серого

В цветовой модели оттенков серого цвет определяется только одним компонентом, осветлением, который измеряется в значениях от 0 до 255. Каждый оттенок серого имеет одинаковые значения красного, зеленого и синего компонентов цветовой модели RGB. В результате преобразования цветной фотографии в изображение в оттенках серого получается черно-белая фотография.



Цветовая модель оттенков серого

Глубина цвета

Под глубиной цвета подразумевается максимальное число цветов, которое может содержать изображение. Глубина цвета — это битовая глубина изображения (количество двоичных разрядов, которые определяют оттенок или цвет каждого пикселя в растровом изображении). Например, пиксель с глубиной 1 бит может иметь два значения: черный и белый. Чем больше битовая глубина, тем больше цветов может содержать изображение и тем точнее передается цвет. Например, изображение GIF с глубиной цвета 8 бит может содержать до 256 цветов, а изображение JPEG с глубиной цвета 24 бита может содержать приблизительно 16 миллионов цветов.

Обычно изображения RGB, оттенков серого и CMYK содержат 8 бит данных на один цветовой канал. Поэтому под изображением RGB часто подразумевается изображение RGB (24 бита, т. е. 8 бит x 3 канала), под изображением в оттенках серого подразумевается изображение в оттенках серого (8 бит, т. е. 8 бит x канал), а под изображением CMYK подразумевается изображение CMYK (32 бита, т. е. 8 бит x 4 канала).

Независимо от количества цветов в изображении их отображение ограничено самым высоким числом цветов, поддерживаемым монитором, на котором выполняется просмотр. Например, на мониторе с поддержкой глубины цвета 8 бит в изображении с глубиной цвета 24 бита возможно отображение не более 256 цветов.

Выбор цветов

Цвета заливки и абриса можно выбирать из палитры документа, настраиваемых цветовых палитр, палитр из библиотек палитр или программ просмотра цветов. Если требуется использовать цвет, уже существующий в объекте или документе, можно взять образец этого цвета при помощи **цветовой пипетки**, чтобы добиться полного соответствия.

Для получения сведений о применении выбранных цветов см. разделы «Однородные заливки» на стр. 438 и «Форматирование линий и абрисов» на стр. 176. Для получения сведений о создании цветов для последующего использования см. раздел «Цветовые стили» на стр. 741.

Цветовая палитра по умолчанию

Цветовая палитра — это набор образцов цвета. В некоторых программах цветовые палитры известны как «палитры образцов».

В CorelDRAW цветовая палитра по умолчанию зависит от основного цветового режима документа. Например, если основная цветовая модель документа — RGB, то цветовая палитра по умолчанию — также RGB. Для получения дополнительных сведений см. раздел «Цветовые модели» на стр. 415. Цветовую модель по умолчанию можно выбрать при создании нового рисунка. В любой момент можно открывать и использовать дополнительные цветовые палитры.

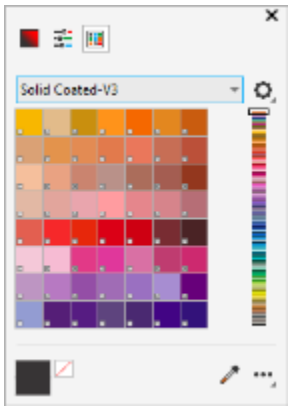
Цвета заливки и абриса можно выбирать при помощи цветовой палитры по умолчанию. Выбранные цвета заливки и абриса отображаются в полях образцов цвета в строке состояния.

Палитра документа

При создании нового рисунка приложение автоматически создает пустую палитру, которая называется палитрой документа. Она помогает отслеживать используемые цвета, обеспечивая их хранение в документе для последующего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Палитра документа» на стр. 426.

Библиотеки палитр и настраиваемые цветовые палитры

Цветовые палитры, входящие в библиотеку палитр, нельзя редактировать напрямую. Некоторые из них предоставлены сторонними производителями, например PANTONE, HKS Colors и TRUMATCH. Рекомендуется использовать книгу образцов от производителя, в которой представлен набор образцов цвета, с помощью которых можно точно определить, как будет выглядеть любой цвет при печати.



Палитра PANTONE Solid Coated является примером цветовой палитры из библиотек палитр.

Некоторые палитры в библиотеках палитр — PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC, Focoltone и SpectraMaster — представляют собой наборы плашечных цветов. Если во время печати создаются цветоделения, то для каждого плашечного цвета требуется отдельная печатная форма, что может значительно повысить стоимость печати. Если необходимо использовать цветоделения, но при этом желательно избежать использования плашечных цветов, то можно преобразовать их в триадные цвета при печати. Дополнительные сведения см. в разделе «Цветоделения» на стр. 893.

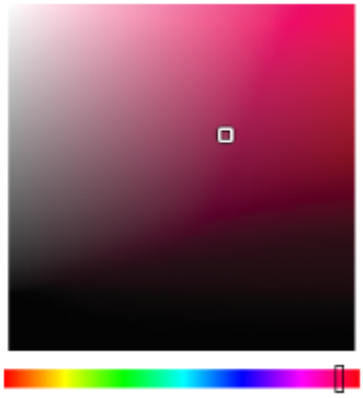
Настраиваемые цветовые палитры могут содержать цвета из любой цветовой модели, включая палитры из библиотеки палитр, например палитры плашечных цветов. Можно сохранить настраиваемую цветовую палитру для дальнейшего использования. Для получения дополнительных сведений о работе с настраиваемыми цветовыми палитрами см. разделы «Создание и редактирование цветовых палитр» на стр. 428 и «Упорядочение и отображение цветовых палитр» на стр. 431.

Выборка цветов

Если требуется использовать цвет, уже существующий в рисунке, в палитре или на рабочем столе, можно взять образец этого цвета, чтобы добиться полного соответствия. По умолчанию в качестве образца берется один пиксель в окне рисования.

Программы просмотра цветов

Программы просмотра цветов позволяют получить представление о диапазоне цветов с помощью одномерных или трехмерных фигур. Программа просмотра цветов по умолчанию основана на цветовой модели HSB, однако можно использовать эту программу и для выбора цветов CMYK, CMY или RGB. Для получения сведений о цветовых моделях см. раздел «Цветовые модели» на стр. 415.



Пример программы просмотра цветов

Выбор веб-цветов

Можно использовать веб-цвета при создании документов, которые будут опубликованы в Интернете. В CorelDRAW можно определить веб-цвета с помощью шестнадцатеричных значений RGB (например, #aa003f).

Цвета вне гаммы

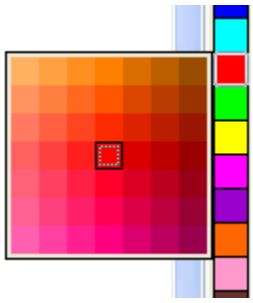
При выборе цвета вне гаммы принтера программа CorelDRAW позволяет заменить его аналогичным цветом, который входит в гамму принтера.

Выбор цвета с помощью цветовой палитры по умолчанию

Цель	Действие
Выбор цвета заливки для выбранного объекта	Щелкните образец цвета.
Выбор цвета абриса для выбранного объекта	Щелкните образец цвета правой кнопкой мыши.
Выбор различных оттенков цвета	Щелкните и удерживайте нажатым образец цвета, чтобы отобразить всплывающее меню выбора цвета, затем щелкните цвет.
Просмотр дополнительных цветов в цветовой палитре по умолчанию	Используйте стрелки прокрутки в верхней и нижней части цветовой палитры.

Цветовые значения можно отобразить, наведя курсор на образец.

Можно отобразить имена цветов вместо значений цветов, нажав раскрывающую стрелку **Параметры** в верхней части палитры по умолчанию и выбрав пункт **Показать имена цветов**. Данное действие открепляет цветовую палитру по умолчанию и отображает имена цветов.



Пример всплывающей цветовой палитры

Выбор цвета с помощью цветовой палитры

1. Выделите объект.
2. Дважды нажмите кнопку **Заливка** в строке состояния.В диалоговом окне **Изменить заливку** нажмите кнопку **Однородная заливка** .
3. Включите параметр **Цветовые палитры**.
4. Выберите цветовую палитру в списке **палитр**.

5 Переместите регулятор цвета, чтобы задать диапазон цветов, отображаемый в области выбора цвета.

6 Щелкните цвет в области выбора цвета.

Дополнительные возможности

Отображение или скрытие имен цветов	Включение и выключение функции **Включить направляющие выравнивания**.
Замена справочного цвета (исходного цвета выбранного объекта) на новый	Нажмите кнопку **Поменять цвета местами**.
Выбор цвета абриса	Дважды щелкните кнопку **Абрис** в строке состояния. В диалоговом окне **Перо абриса** откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет.

Каждый образец плашечного цвета в цветовой палитре отмечен небольшим белым квадратом .

При выборе цвета вне гаммы принтера программа CorelDRAW позволяет заменить его аналогичным цветом, который входит в гамму принтера. Дополнительные сведения см. в разделе «Замена цвета вне гаммы на цвет, доступный для воспроизведения» на стр. 424. Для получения сведений о цветовой коррекции см. раздел «Управление цветом» на стр. 481.

Для всех цветов рисунка следует использовать одну и ту же цветовую модель, тогда цвета будут согласованы и можно будет более точно представить, как они будут выглядеть в готовых материалах. Для получения дополнительных сведений о точном воспроизведении цветов см. раздел «Управление цветом» на стр. 481.

Кроме того, доступ к цветовым палитрам можно получить в окне настройки **Цвет**, нажав кнопку **Показать цветовые палитры** и выбрав палитру в списке. Если не отображается окно настройки **Цвет**, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.

Выбор цвета заливки с помощью программы просмотра цветов

1 Выделите объект.

2 Дважды нажмите кнопку **Заливка** в строке состояния.

3 В диалоговом окне **Изменить заливку** нажмите кнопку **Однородная заливка** .

4 Включите параметр **Программы просмотра цветов**.

5 Выберите цветовую модель в списке **Модель цвета**.

6 Выберите цветовой режим в списке **Программы просмотра цветов**.

7 Переместите регулятор цвета.

8 Щелкните цвет в области выбора цвета.

Дополнительные возможности

Взятие образца цвета из рисунка или рабочего стола	Нажмите кнопку **Пипетка** и щелкните рисунок или рабочий стол.
Замена справочного цвета (исходного цвета выбранного объекта) на новый	Нажмите кнопку **Поменять цвета местами**.

При выборе цвета вне гаммы принтера программа CorelDRAW позволяет заменить его аналогичным цветом, который входит в гамму принтера. Дополнительные сведения см. в разделе «Замена цвета вне гаммы на цвет, доступный для воспроизведения» на стр. 424. Для получения сведений о цветовой коррекции см. раздел «Управление цветом» на стр. 481.

Для всех цветов рисунка следует использовать одну и ту же цветовую модель, тогда цвета будут согласованы и можно будет более точно представить, как они будут выглядеть в готовых материалах. Рекомендуется использовать в своем рисунке цветовую модель, которая используется для конечного рисунка.

Кроме того, доступ к цветовым моделям можно получить в окне настройки **Цвет**, нажав кнопку **отображения программ просмотра цветов** и выбрав цветовую модель в списке. Если не отображается окно настройки **Цвет**, выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.

Взятие образца цвета

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Цветовая пипетка**.

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
- **1×1** — позволяет выбрать цвет выбранного пикселя
- **2×2** — позволяет выбрать средний цвет в области образца размером 2 × 2 пикселей Выбранный пиксель будет находиться в центре области для образца.
- **5×5** — позволяет выбрать средний цвет в области образца размером 5 × 5 пикселей

Чтобы взять образец цвета за пределами окна рисования, щелкните **Выбрать с рабочего стола** на панели свойств и щелкните цвет на рабочем столе.

3 Щелкните цвет, который требуется выбрать в качестве образца.
Инструмент **Цветовая пипетка** автоматически переключается в режим «Применить цвет».

4 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Применение к объекту заливки цветом по образцу	Наведите указатель на объект. Когда курсор «Применить цвет» примет вид образца сплошного цвета, щелкните, чтобы применить цвет по образцу.
Применение к абрису объекта заливки цветом по образцу	Наведите курсор на абрис объекта. Когда курсор «Применить цвет» примет вид формы абриса, щелкните, чтобы применить цвет по образцу.

Цель	Действие
Добавление цвета по образцу в палитру документа	На панели свойств щелкните стрелку рядом с надписью **Доб. в палитру** и выберите пункт **Палитра документа**.
Взятие образца дополнительного цвета	На панели свойств нажмите кнопку **Выбор цвета** и выберите цвет в качестве образца.
Дополнительные возможности	
Перетаскивание цвета по образцу между объектами	Перетащите цвет в другой объект.
Применение цвета по образцу из образца **Выбранный цвет** на панели свойств	Перетащите цвет по образцу из образца **Выбранный цвет** в объект.
Примените выбранный цвет из образца **Однородная заливка** в нижнем правом углу окна рисования.	Перетащите цвет из образца **Однородная заливка** в объект.
Добавление цвета по образцу в палитру документа	Перетащите цвет по образцу из образца **Выбранный цвет** или **Однородная заливка** в палитру документа.

В некоторых случаях в качестве образцов могут использоваться цвета RGB или CMYK, которые являются ближайшими эквивалентами исходного цвета, но при этом не соответствуют ему полностью.

Выбор веб-цвета

1. Выделите объект.
2. Выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цвет**.
3. В окне настройки нажмите кнопку **Показать программы просмотра цветов** и выберите в списке **RGB**.
4. Введите или вставьте из буфера значение в поле **Шестнадцатеричное значение**.
   Независимо от того, используется ли трехзначный (#fff) или шестизначный (#ffffff) формат, окончательное значение будет представлено в шестизначном формате.
5. Нажмите одну из следующих кнопок.
   - **Заливка** — применение к выбранному объекту заливки новым цветом
   - **Абрис** — применение цвета к абрису объекта

Шестнадцатеричные цветовые значения можно указывать только при работе с цветами RGB.

В случае ввода недействительного шестнадцатеричного значения цвет не изменяется.

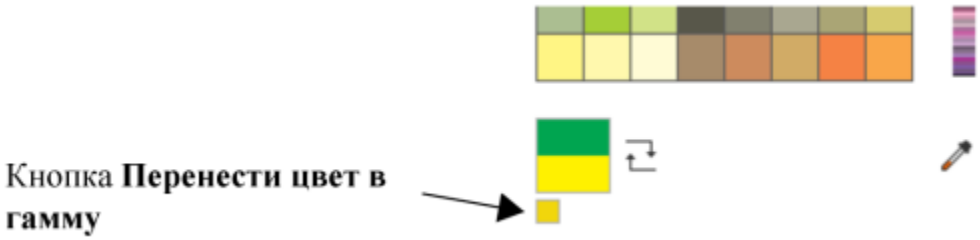
Шестнадцатеричные цветовые значения можно просмотреть в строке состояния.

Веб-цвета можно также выбирать в диалоговом окне **Перо абриса** (в строке состояния дважды щелкните кнопку **Перо абриса**) и в диалоговом окне **Изменить заливку** (в строке состояния дважды щелкните кнопку **Заливка** и нажмите **Однородная заливка**), что позволит просмотреть и скопировать шестнадцатеричные аналоги нешестнадцатеричных значений цветов.

Замена цвета вне гаммы на цвет, доступный для воспроизведения

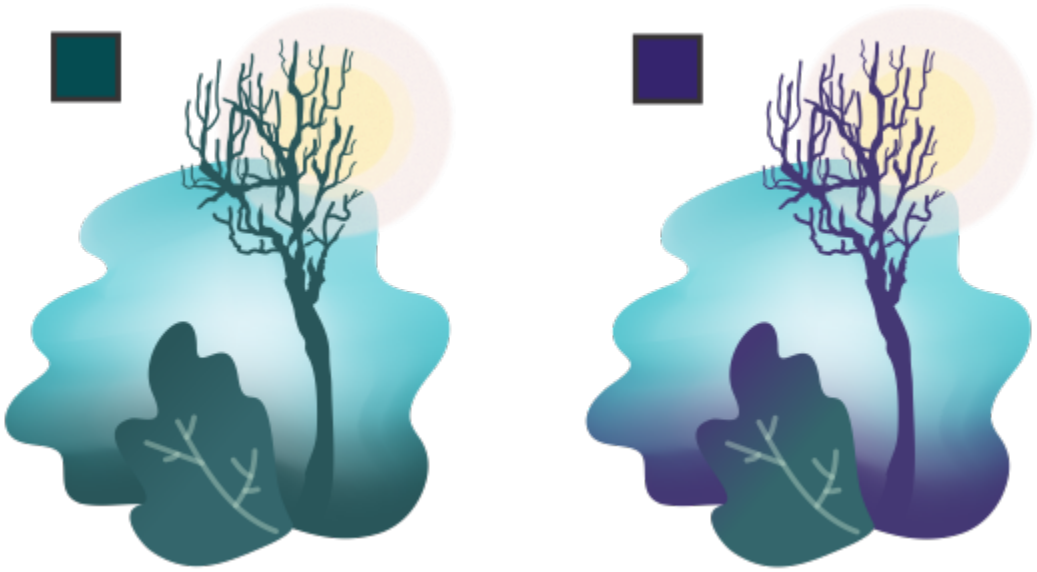
1. Выделите объект.
2. Дважды нажмите кнопку **Заливка** в строке состояния.
3. В диалоговом окне **Изменить заливку** нажмите кнопку **Однородная заливка** .
4. Выберите цвет.
5. Если цвет выходит за пределы гаммы, появится кнопка **Перенести цвет в гамму**, отображающая цвет, аналогичный новому выбранному цвету, но в гамме принтера. Нажмите кнопку.

   Новый цвет будет заменен, а кнопка **Перенести цвет в гамму** исчезнет.



Поиск и замена цветов

Можно найти цвет на рисунке и заменить его другим цветом. Замену цвета можно применить к любым абрисам, однородным заливкам, фонтанным заливкам, двухцветным заливкам, заливкам сетки и монохромным растровым изображениям в активном документе. И наоборот, можно заменить цвет только в абрисах или заливке определенного типа. Например, можно заменить цвет только в однородных заливках и оставить цвет нетронутым в других заливках и абрисах объектов.



Выбранный зеленый цвет, используемый в абрисах и двух типах заливок (фонтанной заливке и заливке сетки), заменяется фиолетовым цветом. Исходная иллюстрация Тришии Флор (Tricia Flohr).

Кроме того, можно найти и заменить цветовую модель или цветовую палитру заливок и абрисов.

Кроме того, можно расширить диапазон поиска, чтобы выполнить поиск и замену цветов на нескольких страницах, или ограничить его, чтобы выполнить поиск только на выбранных объектах. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка диапазона поиска» на стр. 367.

Поиск и замена цветов

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки выберите в списке в верхней части окна настройки **Заменить объекты**.
3. Включите параметр **Цвет**.
4. В области **Найти** откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет. Можно использовать инструмент **Цветовая пипетка**, чтобы взять образца цвета из рисунка или элемента за пределами окна приложения.
5. В области **Заменить** откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет для замены.
6. В области **Применить к** установите один из следующих флажков, чтобы указать, где применить замену цвета:
   - **Абрисы**
   - **Однородные заливки**
   - **Фонтанные заливки**
   - **Двухцветные заливки**
   - **Заливки сетки**
   - **Монохромные растровые изображения**
7. Нажмите любую из следующих кнопок.
   - **Найти далее >** или **Искать выше <** для прокрутки объектов, соответствующих критериям поиска.
   - **Найти все** или **Найти все на странице** для выбора всех объектов на активной странице, которые соответствуют критериям поиска.
   - **Заменить**, чтобы заменить цвет выбранного объекта.
   - **Заменить все**, чтобы заменить цвет всех заливок или абрисов, соответствующих критериям поиска.

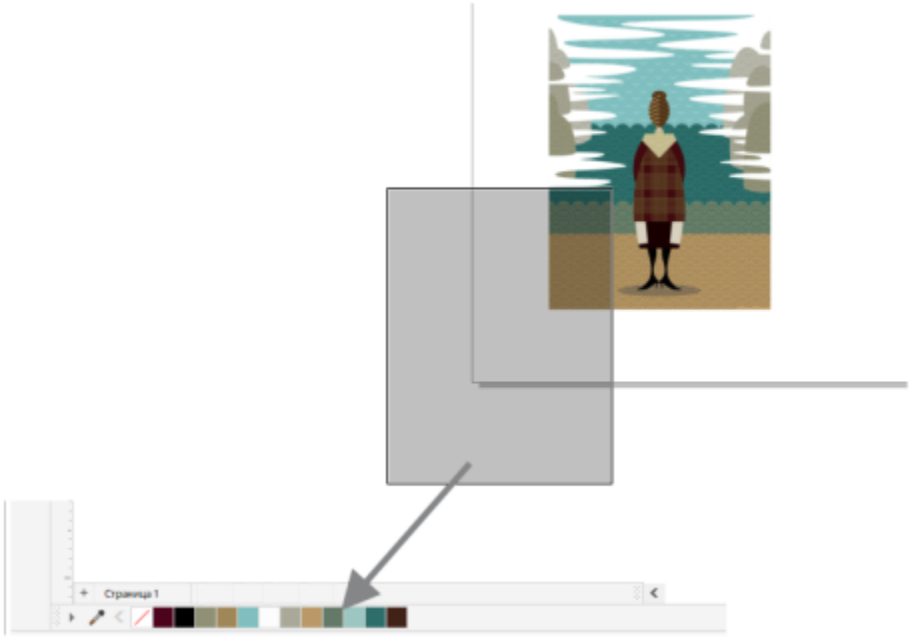
Поиск и замена цветовой модели или цветовой палитры заливок и абрисов

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки выберите в списке в верхней части окна настройки **Заменить объекты**.
3. Включите параметр **Цветовая модель или палитра**.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Включите параметр **Определенная цветовая модель** в области **Найти** и выберите цветовую модель из списка. Выберите цветовую модель для замены в списке **Заменить на**.
   - Включите параметр **Определенная цветовая палитра** в области **Найти** и выберите цветовую палитру из списка. Выберите цветовую палитру для замены в списке **Заменить на**.
5. В области **Применить к** установите один из флажков, чтобы указать, где применить замену цвета.
6. Нажмите кнопку, чтобы найти или заменить.

Палитра документа

При создании нового рисунка в окне рисования создается пустая цветовая палитра, которая называется палитрой документа. Она прикреплена к нижнему левому углу окна рисования. Каждый цвет, используемый в рисунке, автоматически добавляется в палитру документа. Однако, если желательно контролировать добавляемые в палитру документа цвета, можно отключить автоматические обновления и добавлять цвета вручную.

При добавлении цветов вручную можно выбрать цвета из цветовой палитры, внешнего изображения или меню выбора цвета. Кроме того, можно добавлять цвета из импортированного изображения или объекта. В палитру документа можно добавить все цвета из существующего рисунка.



Перетащите растровое изображение в палитру документа, чтобы добавить цвета.

При открытии документов, созданных в CorelDRAW X4 или в предыдущих версиях, в палитру документа можно добавить только пользовательские плашечные цвета и не более 100 цветовых стилей. Унаследованные стили добавляются в палитру как обычные цвета.

Можно удалить из палитры документа нежелательные или неиспользуемые цвета — либо по отдельности, либо путем обновления палитры (в этом случае все неиспользуемые цвета будут удалены сразу).

Палитра документа автоматически сохраняется вместе с документом. Если переименовать файл .cdr в .zip, то цветовая палитра документа (DocumentPalette.xml) включается в пакет .zip.

Отображение и скрытие палитры документа

- Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Палитра документа**.



Скрытие палитры документа не отключает автоматическое добавление цветов.

Отключение автоматического добавления цветов в палитру документа

- На палитре документа нажмите раскрывающуюся стрелку  и щелкните **Палитра** ▸ **Добавить цвета автоматически**.

По умолчанию палитра документа прикреплена над строкой состояния в нижней части окна приложения.



Можно также отключить автоматическое добавление цвета, нажав **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**, выбрав в появившемся диалоговом окне в области слева пункт **Цветовая палитра** и сняв флажок **Автоматически обновлять палитру документа**.

Добавление цветов в палитру документа вручную

Цель	Действие
Добавление цвета из другой цветовой палитры	Перетащите цвет из открытой цветовой палитры в палитру документа.
Добавление цвета из растрового изображения	На палитре документа выберите инструмент **Пипетка**  и щелкните цвет на изображении.
Добавление нескольких цветов из изображения	На палитре документа выберите инструмент **Пипетка**  и, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкайте изображение, пока не будут добавлены все нужные цвета.
Добавление нескольких цветов из изображения или объекта путем перетаскивания	Перетащите изображение или объект из окна рисования в палитру документа.
Добавление цветов из выбранного	Выбрать объект или несколько объектов. На палитре документа нажмите раскрывающуюся стрелку  и нажмите **Палитра** ▸ **Добавить из выбранного**.
Перемещение образца цвета	Перетащите образец цвета в новое место палитры документа.

При перетаскивании большинства векторных объектов на палитру на эту палитру добавляются все цвета объекта. При перетаскивании растрового изображения можно указать количество цветов, которое будет добавлено в палитру. Если объект содержит фонтанную заливку, заливку текстурой или заливку узором, то поддерживаются только цвета, определенные при создании заливки. Цвета заливок PostScript не поддерживаются.

По умолчанию палитра документа прикреплена над строкой состояния в нижней части окна приложения.

Добавление цветов из существующего рисунка в палитру документа

1. Откройте рисунок.
2. На палитре документа щелкните раскрывающуюся стрелку ▶ и щелкните **Палитра** ▸ **Добавить из выбранного**.

По умолчанию палитра документа прикреплена над строкой состояния в нижней части окна приложения.

Если рисунок был создан в предыдущей версии CorelDRAW и содержит настраиваемые плашечные цвета, последние не отображаются в палитре документа.

При наличии документа с векторными и растровыми изображениями и необходимости добавить в палитру документа только цвета из векторных изображений укажите 0 в диалоговом окне **Добавить цвета из растрового изображения**.

Удаление цветов из палитры документа

1. Щелкните образец цвета в палитре документа.
2. На палитре документа щелкните раскрывающуюся стрелку ▶ и щелкните **Удалить цвет**.

По умолчанию палитра документа прикреплена над строкой состояния в нижней части окна приложения.

Можно также удалить из палитры документа все неиспользуемые цвета, щелкнув раскрывающую стрелку ▶ и щелкнув **Палитра** ▸ **Обновить**.

Создание и редактирование цветовых палитр

Настраиваемые цветовые палитры — это наборы сохраненных цветов или цветовых стилей. Они могут содержать цвета или цветовые стили из любой цветовой модели, включая плашечные цвета, или любые цветовые палитры, входящие в библиотеки палитр. Можно создать специальную палитру, в которой будут храниться все цвета или цветовые стили, необходимые для текущего или будущего проекта.

Можно без труда обмениваться палитрами с другими пользователями. Настраиваемые палитры содержатся в папке **Мои палитры** в окне настройки **Палитры**.

Специальную цветовую палитру можно создать, выбрав отдельные цвета или цветовые стили или используя цвета выбранного объекта или всего документа. Настраиваемые цветовые палитры можно также редактировать, переименовывать и удалять.

Настраиваемые цветовые палитры сохраняются в виде файлов XML и хранятся в папке **Документы\Corel\Corel Content \Palettes**.

Создание настраиваемой цветовой палитры с нуля

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Палитры**.
2. Щелкните значок + в нижней части окна настройки и выберите **Новая пустая цветовая палитра** .
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.
5. В окне настройки **Палитры** выберите созданную настраиваемую палитру в папке **Мои палитры**.
6. Нажмите кнопку **Параметры**  и выберите пункт **Редактировать палитру**.
7. В диалоговом окне **Редактор палитр** нажмите кнопку **Добавить цвет**.
8. В диалоговом окне **Выбор цвета** выберите цвет, затем нажмите кнопку **ОК**.

Дополнительные возможности

Обработка цвета как плашечного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Плашечные** в списке **Обрабатывать как**.
Обработка цвета как триадного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Триадные** в списке **Обрабатывать как**.
Переименование цвета	В диалоговом окне **Редактор палитр** щелкните цвет в области выбора цвета и введите имя цвета в поле **Имя**.

Добавление цвета в настраиваемую цветовую палитру

1. Откройте настраиваемую цветовую палитру.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление цвета из другой цветовой палитры	Перетащите цвет из открытой цветовой палитры в настраиваемую палитру.
Добавление цвета из изображения	В настраиваемой палитре нажмите кнопку **Пипетка**  и щелкните цвет, который следует добавить.
Добавление нескольких цветов из изображения	В настраиваемой палитре нажмите кнопку **Пипетка** , удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, и щелкайте изображение, пока не добавите нужные цвета.
Добавление нескольких цветов из изображения или объекта	Перетащите изображение или объект из окна рисования в настраиваемую палитру.

Цель	Действие
Добавление цвета из относящегося к цвету диалогового окна	В диалоговом окне щелкните образец цвета, щелкните стрелку рядом с пунктом **Добавить в палитру**, выберите в списке имя настраиваемой палитры и щелкните **Добавить в палитру**.
Добавление цветов из выбранного	Выбрать объект или несколько объектов. В специальной палитре кнопку со стрелкой ▶ и выберите пункт **Добавить из выбранного**.
Перемещение образца цвета	Перетащите образец цвета в новое место палитры.



При перетаскивании большинства векторных объектов на палитру на эту палитру добавляются все цвета объекта. При перетаскивании растрового изображения можно указать количество цветов, которое будет добавлено в палитру. Если объект содержит фонтанную заливку, заливку текстурой или заливку узором, то поддерживаются только цвета, определенные при создании заливки. Цвета заливок PostScript не поддерживаются.

Создание цветовой палитры на основе объекта

1. Выделите объект.
2. Выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Создать палитру из выделения**.
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Создание цветовой палитры на основе документа

1. Выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Создать палитру из документа**.
2. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
3. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Редактирование настраиваемой цветовой палитры

1. Выберите **Окно** ▶ **Цветовые палитры** ▶ **Редактор палитр**.
2. Выберите палитру в списке.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление цвета	Нажмите кнопку **Добавить цвет**. В диалоговом окне **Выбор цвета** щелкните вкладку **Модели**, щелкните цвет в области выбора цвета и нажмите кнопку **Добавить в палитру**.
Обработка цвета как плашечного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Плашечные** в списке **Обрабатывать как**.

Цель	Действие
Обработка цвета как триадного	В области **Выбранный цвет** диалогового окна **Редактор палитр** выберите пункт **Триадные** в списке **Обрабатывать как**.
Изменение цвета	В области выбора цвета щелкните цвет и нажмите кнопку **Изменить цвет**. В диалоговом окне **Выбор цвета** щелкните новый цвет в области выбора цвета.
Удаление цвета	В области выбора цвета щелкните цвет и нажмите кнопку **Удалить цвет**
Сортировка цветов	Нажмите кнопку **Сортировать цвета**, затем выберите метод сортировки цветов.
Перемещение цвета	Перетащите образец цвета в новое место.
Переименование цвета	Щелкните цвет в области выбора цвета и введите имя цвета в поле **Имя**.



Можно удалить несколько цветов, удерживая нажатой клавишу **Shift** или **Ctrl**, щелкнув цвета, которые нужно удалить, и нажав кнопку **Удалить цвет**.



При добавлении в палитру триадного цвета, который рассматривается как плашечный, этот цвет становится плашечным и его имя сохраняется. Однако при выборе плашечного цвета, имя которого является товарным знаком, например цвета PANTONE, и его преобразовании в триадный цвет фирменное имя заменяется компонентами этого цвета.

Переименование настраиваемой цветовой палитры

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Палитры**.
2. В папке **Мои палитры** дважды щелкните настраиваемую палитру.
3. Введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.

Удаление настраиваемой цветовой палитры

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Палитры**.
2. В папке **Мои палитры** щелкните правой кнопкой мыши настраиваемую палитру и выберите команду **Удалить**.

Упорядочение и отображение цветовых палитр

Окно настройки **Палитры** обеспечивает быстрый доступ к существующим цветовым палитрам, включая палитру документа, и палитру цветовых стилей, а также позволяет создавать настраиваемые цветовые палитры. Цветовые палитры в окне настройки **Палитры** организованы в две основные папки: **Мои палитры** и **Библиотеки палитр**.

В папке **Мои палитры** можно хранить все созданные вами специальные палитры. Можно добавлять папки и компоновать цветовые палитры для различных проектов. Можно также скопировать цветовую палитру или перенести ее в другую папку. Можно открывать все цветовые палитры и управлять их отображением.

Папка **Библиотеки палитр** в окне настройки **Палитры** содержит наборы готовых цветовых палитр, из которых можно выбирать цвета. Цветовые палитры, содержащиеся в папке «Библиотеки палитр», редактировать нельзя. Однако можно создать настраиваемую цветовую палитру, скопировав цветовую палитру из папки **Библиотека палитр**. Дополнительные сведения см. в разделе «Отображение и скрытие цветовых палитр» на стр. 433.

Открытие окна настройки «Палитры»

- Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Палитры**.

Отображение и скрытие настраиваемой цветовой палитры

1. Откройте окно настройки **Палитры**.
2. В папке **Мои палитры** установите флажок рядом с именем настраиваемой палитры.

   Чтобы задать настраиваемую цветовую палитру в качестве палитры по умолчанию, нажмите раскрывающую стрелку настраиваемой палитры  и выберите вариант **По умолчанию**.

Открытие настраиваемой цветовой палитры

1. Откройте окно настройки **Палитры**.
2. Нажмите кнопку **Открытие палитры** .
3. Выберите диск и папку, в которой хранится настраиваемая цветовая палитра.

   Чтобы открыть цветовую палитру (файл .cpl), созданную в предыдущей версии CorelDRAW, выберите вариант **Унаследованная настраиваемая палитра (.cpl)** в списке **Тип файла**.
4. Щелкните настраиваемую палитру.
5. Нажмите кнопку **Открыть**.



При открытии файла унаследованной настраиваемой палитры (.cpl) он автоматически преобразуется в формат XML. Версия XML хранится в папке **Документы\Corel\Corel Content\Palettes**, а также отображается в папке **Мои палитры** в окне настройки **Палитры**.



Если настраиваемая цветовая палитра (.xml) сохранена в папке **Мои палитры**, ее можно открыть, нажав **Окно** ▸ **Цветовые палитры** и выбрав в списке настраиваемую палитру.

Создание папки для хранения настраиваемых цветовых палитр

1. Откройте окно настройки **Палитры**.
2. Нажмите кнопку **Создать новую папку** . Новая папка появится в папке **Мои палитры**.
3. Введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.

   Если нужно переместить настраиваемую цветовую палитру, перетащите ее в новую папку.

Вырезание и копирование настраиваемой цветовой палитры

1. Откройте окно настройки **Палитры**.

2 В папке **Мои палитры** щелкните правой кнопкой мыши настраиваемую палитру и выберите одну из следующих команд:
   - **Вырезать**
   - **Копировать**

   Чтобы вставить настраиваемую палитру в другую папку, щелкните папку правой кнопкой мыши и выберите команду **Вставить**.

Копирование палитры из библиотеки палитр для редактирования

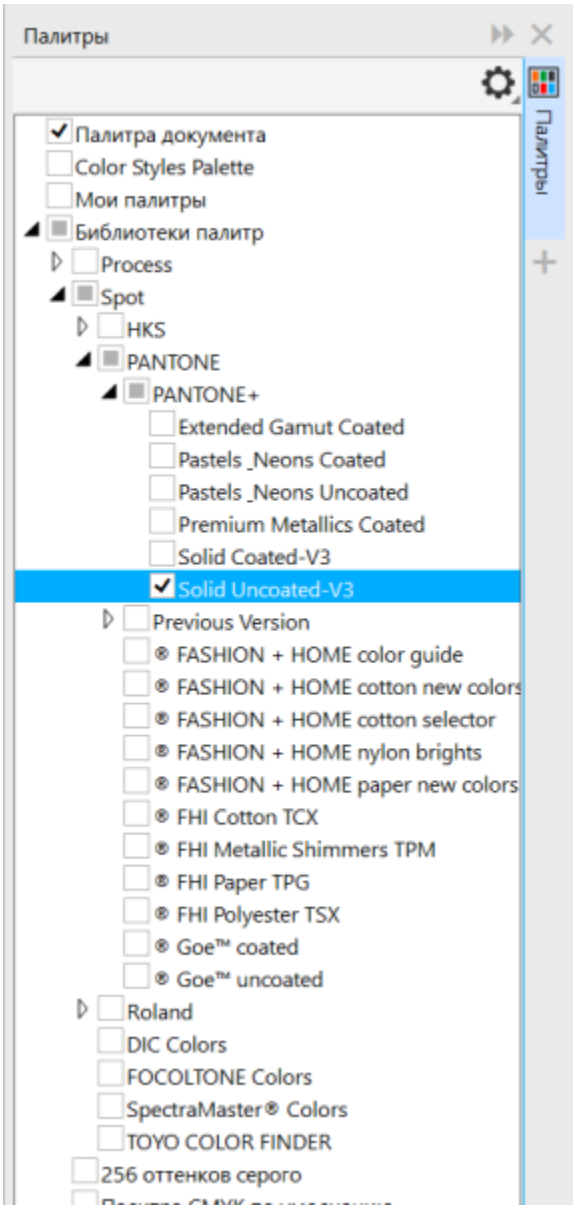
- Откройте окно настройки **Палитры** и перетащите палитру из папки **Библиотеки палитр** в папку **Мои палитры**.

  Редактируемая копия цветовой палитры появится в папке **Мои палитры**.

Отображение и скрытие цветовых палитр

Папка «Библиотеки палитр» содержит набор цветовых палитр. Можно управлять отображением цветовых палитр по умолчанию, таких как палитры RGB по умолчанию и CMYK по умолчанию. Основными библиотеками палитр в пакете являются «Триадные цвета» и «Плашечные цвета».

Библиотека триадных цветов содержит палитры RGB, CMYK и палитру оттенков серого по умолчанию. Кроме того, здесь можно найти готовые цветовые палитры для изображений на определенную тему (например, тему природы). Библиотека плашечных цветов содержит цветовые палитры, предоставленные сторонними изготовителями, такие как HKS Colors, PANTONE, Focoltone и TOYO. Эти цветовые палитры могут быть очень полезны, когда для печатных проектов требуются определенные цвета, одобренные компанией. Библиотеки цветовых палитр заблокированы, то есть их редактирование не разрешается.



Библиотеки палитр

Отображение цветовой палитры в папке «Библиотеки палитр»

1 Откройте окно настройки **Палитры**.

2 В папке **Библиотеки палитр** установите флажок рядом с именем цветовой палитры.

Отображение палитр плашечных или триадных цветов

1 Откройте окно настройки **Палитры**.

2 В папке **Библиотеки палитр** дважды щелкните одну из следующих папок:

- **Плашечные**
- **Триадные**

3 Установите флажок рядом с именем цветовой палитры.

Настройка свойств цветовой палитры

Можно настроить цветовые палитры.

Цветовые палитры могут быть закрепленными или плавающими. При закреплении цветовой палитры она прикрепляется к кромке окна приложения. При откреплении цветовой палитры она отделяется от кромки окна приложения и становится легко перемещаемой.

При помощи образцов цвета можно настроить в качестве функции правой кнопки мыши либо отображение контекстного меню, либо установку цвета абриса. Кроме того, можно настроить границу или размер образца цвета, а также скрыть или отобразить ячейку **Нет цвета**.

Закрепление или открепление цветовой палитры

- Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Закрепление цветовой палитры	Щелкните верхнюю часть границы цветовой палитры и перетаскивайте цветовую палитру к любой кромке окна приложения, пока не появится тонкий черный абрис панели инструментов.
Открепление цветовой палитры	Щелкните пунктирную границу цветовой палитры и перетащите цветовую палитру от кромки окна приложения.
Изменение числа строк на закрепленной цветовой палитре	На палитре нажмите раскрывающую стрелку ▶, щелкните **Строки** и выберите параметр из списка.



Можно также изменить число строк на закрепленной цветовой палитре, нажав **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**, выбрав в появившемся диалоговом окне в области слева пункт **Цветовая палитра** и затем указав значение в поле **Макс. число строк в закрепленном состоянии**. В цветовой палитре можно задать максимум семь строк.

Определение функции правой кнопки мыши для образцов цвета

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Цветовая палитра**.
3. Установите один из следующих флажков:
   - **Контекстное меню**
   - **Установить цвет абриса**



Если включен параметр **Установить цвет абриса**, контекстное меню по-прежнему можно отобразить, удерживая нажатой правую кнопку мыши не менее одной секунды в любом месте цветовой палитры.

Настройка образцов цвета

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Цветовая палитра**.

3 Установите любой из следующих флажков.

- **Широкие границы**
- **Крупные ячейки**
- **Показывать ячейку «Нет цвета»**

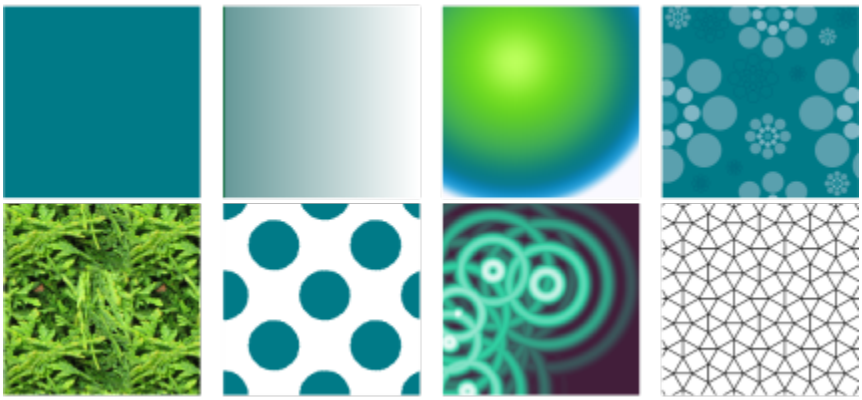


Кроме того, можно отобразить имена цветов в образцах цвета, нажав раскрывающую стрелку в верхней части цветовой палитры и выбрав пункт **Показать имена цветов**.

CorelDRAW®

Заливки

Объекты и другие замкнутые области можно заполнять цветными, текстурированными и другими заливками, а также узором. Можно настроить заливку и установить ее в качестве заливки по умолчанию, чтобы каждый создаваемый объект заполнялся ею.



Образцы заливок: однородная, линейная фонтанная, эллиптическая фонтанная, векторный узор, растровый узор, двухцветная, текстурная и PostScript

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Однородные заливки» (стр. 438)
- «Фонтанные заливки» (стр. 438)
- «Заливки векторным и растровым узором» (стр. 443)
- «Заливки двухцветным узором» (стр. 448)
- «Заливки текстурой» (стр. 450)
- «Заливки PostScript» (стр. 452)
- «Заливки сетки» (стр. 453)
- «Применение заливок для областей» (стр. 456)
- «Работа с заливками» (стр. 458)

Однородные заливки

Для объектов можно применить однородную заливку. Однородные заливки представляют собой сплошные цвета, которые можно выбрать или создать с помощью моделей цвета и цветовых палитр. Для получения сведений о создании цветов см. раздел «Цвет» на стр. 415.

Применение однородной заливки

1 Выделите объект.

2 Щелкните цвет в цветовой палитре.

Если необходимо смешать цвета в однородной заливке, нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните другой цвет в цветовой палитре.



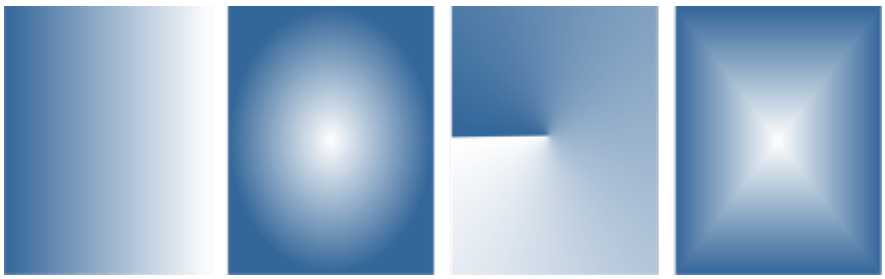
Можно также выбрать однородную заливку, щелкнув

- Нажмите кнопку **Однородная заливка** в области **Заливка** окна настройки **Свойства**.
- инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов, затем нажав кнопку **Однородная заливка** на панели свойств

Фонтанные заливки

Фонтанная заливка представляет собой плавный последовательный переход друг в друга двух или более цветов, придающий глубину объекту. Фонтанная заливка называется также градиентной.

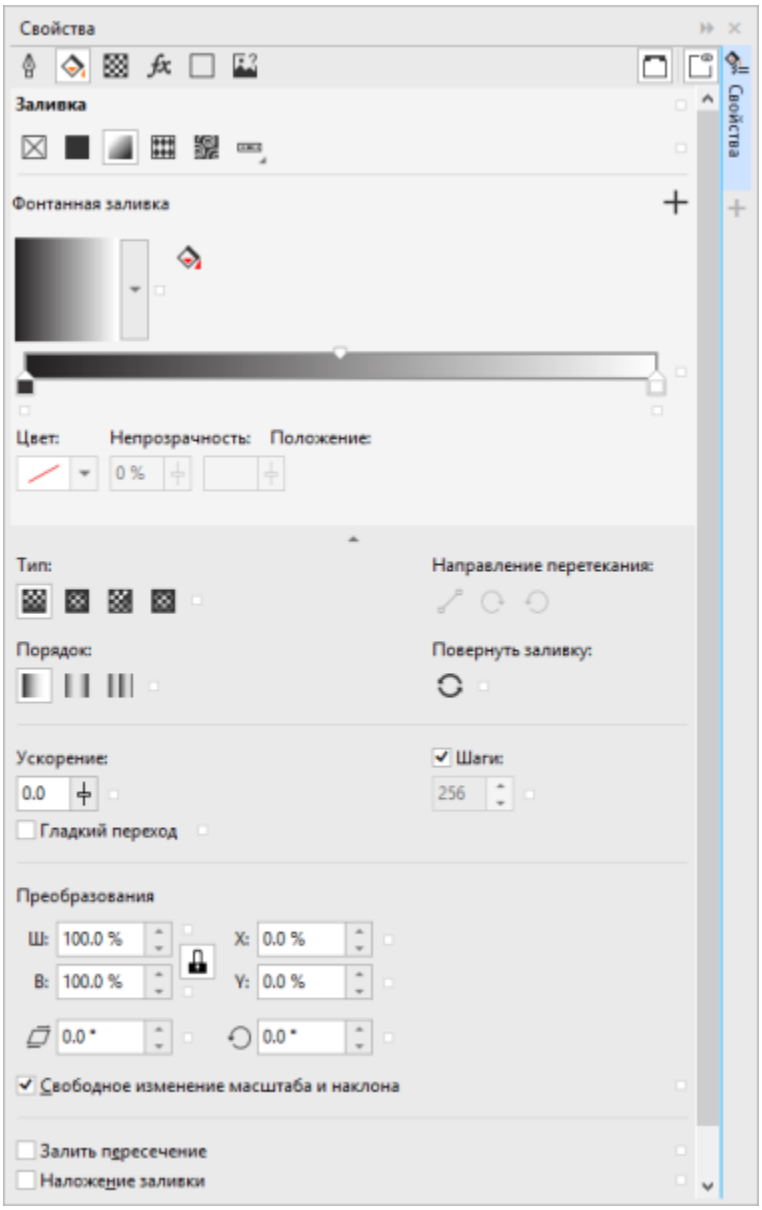
Существует четыре типа фонтанной заливки: линейная, эллиптическая, коническая и прямоугольная. Линейная фонтанная заливка заполняет объект по прямой, коническая фонтанная заливка создает иллюзию света, освещающего конус, эллиптическая фонтанная заливка расходится из центра объекта эллипсами, а прямоугольная фонтанная заливка — концентрическими прямоугольниками.



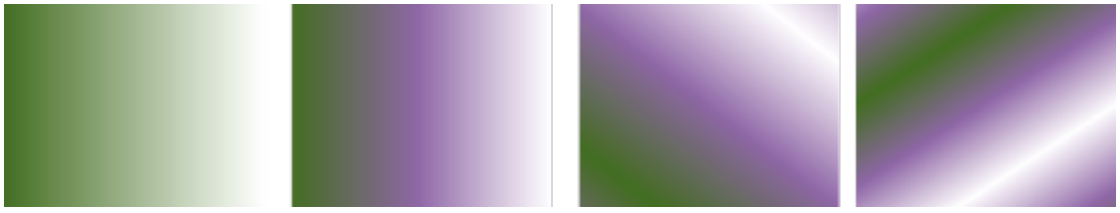
Существует четыре типа фонтанной заливки: линейная, эллиптическая, коническая и прямоугольная.

Приложение содержит набор доступных фонтанных заливок. Можно просматривать фонтанные заливки, выполнять поиск по ключевым словам, помечать заливки как избранные и сортировать их. Также можно загрузить дополнительные пакеты заливок. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 475.

Любую фонтанную заливку можно настроить под свои нужды; кроме того, можно создать собственные фонтанные заливки с нуля. Фонтанные заливки могут содержать два или несколько цветов, последовательный переход которых можно настроить по своему усмотрению. Можно указать заливки атрибутов, например направление смешения цветов заливки, угол заливки, центральную и среднюю точку. Можно установить ширину и высоту заливки в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта. Также можно сгладить, наклонить, повернуть, повторить и отразить заливку.



Свойства заливки можно изменить из окна настройки свойств.



Слева направо: Применен объект с линейной фонтанной заливкой. В заливку добавлен другой цвет. Размер заливки изменен на 50% от ширины и высоты объекта, затем она повторена и отражена. Заливка повернута на 45 градусов.

После создания фонтанной заливки можно сохранить ее для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 480.

Можно настроить качество печати и отображения фонтанной заливки, указав число шагов фонтанной заливки. По умолчанию настройка шагов фонтанной заливки заблокирована, чтобы качество печати фонтанной заливки определялось значением, указанным в настройках печати, а качество отображения — значением, заданным по умолчанию. Однако можно разблокировать настройку шагов фонтанной заливки и задать значение, которое будет применяться как для качества печати, так и для качества отображения заливки. Для получения сведений о настройке шагов фонтанной заливки для печати см. раздел «Точная настройка заданий на печать» на стр. 877.

Применение фонтанной заливки

1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Фонтанная заливка** на панели свойств.

3 На панели свойств нажмите **Заливка** и выберите цвет, нажав на него дважды.

Сведения о способе поиска заливок в меню выбора **Заливка** см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 476.

Также можно применить заливку, нажав на эскиз заливки в меню выбора **Заливка**. Данное действие применяется к заливке без закрытия меню выбора **Заливка**.

Можно добавить цвет фонтанной заливки, щелкнув инструмент **Интерактивная заливка** на панели инструментов, нажав кнопку **Фонтанная заливка** на панели свойств и перетащив цвет из палитры цветов на интерактивный векторный маркер объекта.

Создание фонтанной заливки

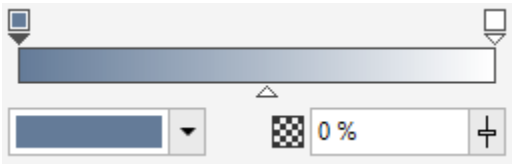
1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Фонтанная заливка** на панели свойств.

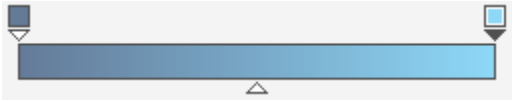
3 Нажмите одну из приведенных ниже кнопок для выбора типа фонтанной заливки:

- **Линейная фонтанная заливка**
- **Эллиптическая фонтанная заливка**
- **Коническая фонтанная заливка**
- **Прямоугольная фонтанная заливка**

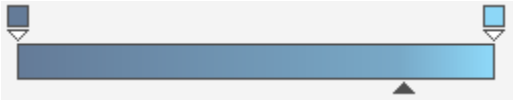
4 Щелкните начальный узел, откройте меню выбора **Цвет узла** на панели свойств и выберите цвет.



5 Щелкните конечный узел, откройте меню выбора **Цвет узла** на панели свойств и выберите цвет.

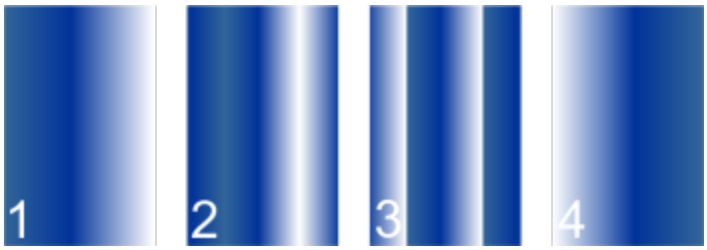


6 С помощью регулятора средней точки установите среднюю точку между цветами.

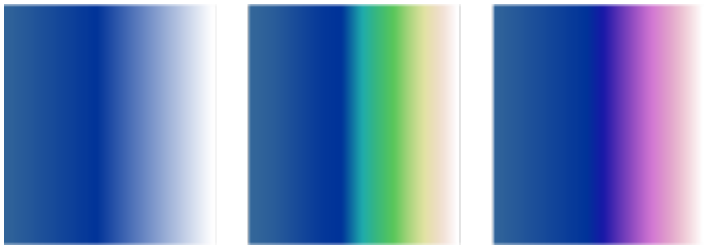
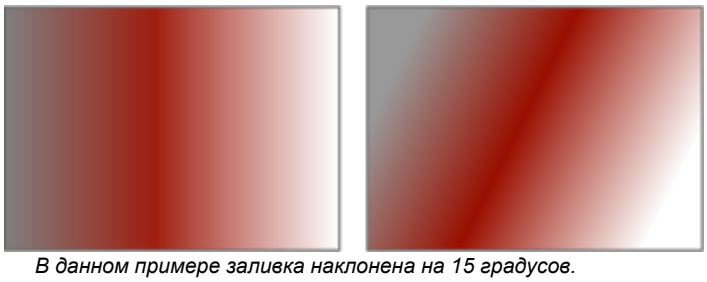


7 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Сохранить как новую** , чтобы сохранить заливку, или продолжите редактирование заливки с помощью выполнения задачи из следующей таблицы.

Цель	**Действие**
Изменение прозрачности цвета	Выберите соответствующий узел и введите значение в поле **Прозрачность узла**.
Добавление промежуточного цвета	Дважды щелкните полосу цвета, куда следует добавить узел. Выберите новый узел, откройте меню выбора **Цвет узла** и выберите цвет.
Изменение положения промежуточного цвета	Перетащите соответствующий узел в новое место над цветовой полосой или введите значение в поле **Положение** в окне настройки **Свойства**.
Удаление промежуточного цвета	Дважды щелкните соответствующий узел.
Обращение заливки, а также зеркальная, повторяющаяся или обратная заливка	Нажмите кнопку **Порядок** на панели свойств и нажмите одну из следующих кнопок. • **Фонтанная заливка по умолчанию** • **Повторная и зеркальная заливки** • **Повторная заливка** Нажмите кнопку **Повернуть заливку** на панели свойств.



Эффект повтора и отражения можно просмотреть только, если заливка меньше объекта. На следующем изображении представлена заливка по умолчанию (1), та же заливка с измененным размером повторена и отражена (2), заливка с измененным размером и повтором (3) обратная заливка (4).

Цель	Действие
Укажите, как быстро при фонтанной заливке смешиваются цвета.	Введите значение в поле **Ускорение** на панели свойств.
Создание более сглаженных переходов между узлами фонтанной заливки	Нажмите кнопку **Сглаживание** .
Укажите способ смешения цветов между двумя узлами	Выберите один из двух узлов или среднюю точку между ними и в области **Заливка** окна настройки **Свойства** укажите направление смешения: • **Линейное смешение цветов**: обеспечивает смешение цветов по прямой линии — от начального цвета и (через весь цветовой круг) до конечного. • **Смешение цветов по часовой стрелке**: обеспечивает смешение цветов по цветовому кругу по часовой стрелке. • **Смешение цветов против часовой стрелки**: обеспечивает смешение цветов по цветовому кругу против часовой стрелки.  *Ниже представлены следующие параметры цветовой полосы слева направо: линейное смешение цветов, смешение цветов по часовой стрелке, смешение цветов против часовой стрелки.*
Задайте ширину и высоту заливки в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта.	В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку со стрелкой в нижней части раздела **Заливка** для вывода на экран дополнительных параметров заливки, затем введите значения в поля **Ш** и **В**.
Перемещение центра заливки вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Наклон заливки на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон**.  *В данном примере заливка наклонена на 15 градусов.*

Цель	Действие
Поверните последовательный переход цветов по часовой или против часовой стрелки	Введите значение в поле **Поворот**.
Разрешите наклон или растягивание заливки без соблюдения пропорций	Установите флажок **Свободное масштабирование и наклон**.
Применение выбранной заливки к области пересечения объединенных объектов	Установите флажок **Вьющаяся заливка**. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение объектов» на стр. 363.
Разрешите заливку поверх базовых цветов.	Установите флажок **Наложение заливки**.

Кроме того, можно применить специальную фонтанную заливку, если в наборе инструментов выбрать инструмент **Интерактивная заливка** и перетащить цвета из цветовой палитры в окно рисования на интерактивные векторные маркеры объекта. Можно смешать цвета, если выбрать один из интерактивных векторных маркеров, нажать клавишу **Ctrl** и щелкнуть цвет в цветовой палитре.

Изменение качества печати и отображения фонтанной заливки

1. Выберите объект, к которому применена фонтанная заливка.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку со стрелкой в нижней части раздела **Заливка** для вывода на экран дополнительных параметров заливки.
3. Снимите флажок **Шаги**, чтобы разблокировать шаги фонтанной заливки, и введите значение в поле **Шаги** .

   С увеличением значения переход между цветами становится более гладким.

Если поле **Шаги фонтанной заливки** заблокировано, число шагов в фонтанной заливке для печати определяется значением, заданным в диалоговом окне **Печать**. Для получения сведений о настройке шагов фонтанной заливки для печати см. раздел «Точная настройка заданий на печать» на стр. 877.

Настройка качества отображения фонтанных заливок

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Отображение**.
3. Введите значение в поле **Число шагов фонтанной заливки при просмотре**.

Заливки векторным и растровым узором

Можно залить объекты заливками векторного или растрового узоров, а также выполнить двухцветную заливку. Заливка векторным узором представляет собой более сложную векторную графику, которая состоит из линий и заливок. Заливки векторным узором могут обладать прозрачным или цветным фоном. Заливка растровым узором представляет собой

растровое изображение, сложность которого определяется его размером, разрешением и глубиной цвета. Для получения дополнительных сведений о заливках из двух цветов см. раздел «Заливки двухцветным узором» на стр. 448.

содержит набор доступных векторных и растровых узоров. Можно просматривать заливки узором, выполнять поиск по ключевым словам, помечать заливки как избранные и сортировать их. Также можно загрузить дополнительные пакеты заливок. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 475.



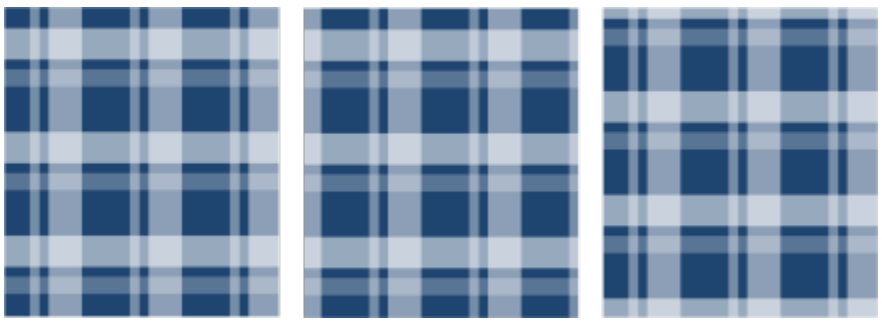
Примеры заливки векторным узором



Примеры заливки растровым узором

Изменение узорных заливок

Можно изменить заливки узором под свои нужды. Например, можно изменить размер узорной заливки или переместить в центр узора, влево или вправо и вверх или вниз. В также можно смещать плитки в заливке.



Слева направо: Исходная заливка векторным узором. Центр плитки узора перемещен вправо (в середине). Центр плитки перемещен вниз (вправо).

Заливку можно зеркально отразить так, чтобы чередующиеся плитки были отражениями друг друга. Если требуется изменить заливку узором в соответствии с действиями, выполненными относительно объекта с заливкой, можно задать преобразование заливки вместе с объектом. Например, при увеличении объекта размер узора увеличивается, а число плиток остается прежним.

Яркость и контрастность растровых узоров можно настроить. Также можно создать радиальное или линейное равномерное смешение между плитками растрового узора и сгладить цветовой переход между плитками с помощью сопоставления их краев. Также можно настроить параметры узора, например яркость, освещенность и цветовую контрастность узора.

Создание заливок узором

Можно также создать собственные узоры. Векторные и растровые узоры состоят из небольших элементов, которые называются плитками. В зависимости от размера объекта заливка узором может состоять из одной или нескольких плиток. Узор создается путем повторения плитки для заполнения объекта. Можно создать новый шаблон, выбрав область рабочего пространства для использования в качестве плитки или импортировав изображения в качестве источника плитки.

После создания нового узора можно сохранить его для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 480.

Применение заливки векторным или растровым узором

1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Заливка векторным узором**
- **Заливка растровым узором**

3 Откройте меню выбора **Заливка** и выберите эскиз узора, нажав на него дважды.

Сведения о способе поиска заливок в меню выбора **Заливка** см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 476.

Также можно применить заливку, нажав на эскиз заливки в меню выбора **Заливка**. Данное действие применяется к заливке без закрытия меню выбора **Заливка**.

Создание векторного или растрового узора на основе рабочего пространства

1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Заливка векторным узором**
- **Заливка растровым узором**

3 В области **Заливка** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Новый источник** под меню выбора **Заливка** и выберите пункт **Новый источник из документа**.

4 Выберите область рабочего пространства, которую следует использовать в качестве узора.
Эта область может включать любые объекты или части нарисованных объектов.

5 Нажмите кнопку **Принять**.
Чтобы сохранить узор, нажмите кнопку **Сохранить как новый**.

Векторные узоры могут обладать прозрачным или цветным фоном.

Можно также нажать кнопку **Новый источник на основе рабочего пространства** и выбрать область документа, который будет использоваться в качестве источника плитки. В таком случае к новому узору в окне настройки **Свойства** будут применены текущие настройки в области **Преобразования**.

Создание векторного или растрового узора на основе импортированного изображения

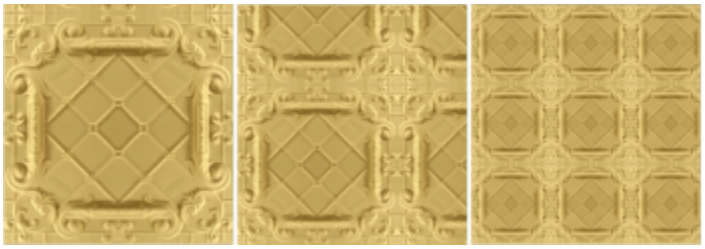
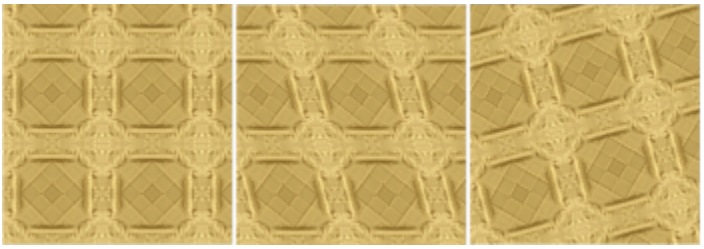
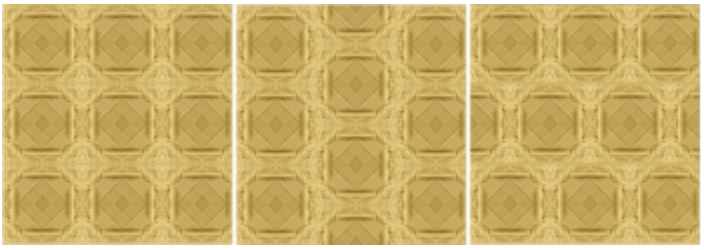
1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Заливка векторным узором**
   - **Заливка растровым узором**
3. В области **Заливка** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Новый источник** под меню выбора **Заливка** и выберите пункт **Новый источник из файла**.
4. В диалоговом окне **Импорт** найдите нужное изображение и дважды щелкните имя файла этого изображения.

Изменение заливки векторным или растровым узором

1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Заливка векторным узором**
   - **Заливка растровым узором**
3. В разделе **Заливка** окна настройки **Свойства** нажмите внизу кнопку со стрелкой для вывода на экран дополнительных параметров заливки узором.
4. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали** или **Зеркальное отражение плиток по вертикали**.



Цель	Действие
	На данном изображении представлена заливка узора (слева), которая отражена горизонтально (в середине) и вертикально (справа).
Задайте ширину и высоту плиток узора	Введите значения в поля **Ширина заливки** и **Высота заливки**.  *На данном изображении представлен эффект изменений размера плитки узора с большого на маленький.*
Перемещение центра заливки узором вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Наклон или поворот узора на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон** или **Поворот**.  *Узорная заливка на данном изображении наклонена на 15 градусов (в середине) и повернута на 15 градусов (справа).*
Определение смещения строки или столбца в процентах от высоты или ширины плитки	Нажмите кнопку **Смещение строки**  или **Смещение столбца**  и введите значение в поле **% от плитки**.  *Данное изображение показывает смещение столбца на 50% (в середине) и строки на 50% (справа).*
Применение преобразований объекта для заливки узором	Установите флажок **Преобразовывать вместе с объектом**.

Цель	Действие
Применение выбранной заливки к области пересечения объединенных объектов	Установите флажок **Вьющаяся заливка**. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение объектов» на стр. 363.
Настройка дополнительных свойств заливки растровым узором	См. раздел «Чтобы настроить цветовые переходы, яркость и контрастность заливки растровым узором» на стр. 448.

Плитку можно наклонить или повернуть. Для этого надо щелкнуть инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов, а затем выбрать объект и перетащить маркеры наклона или поворота для изменения вида узора.

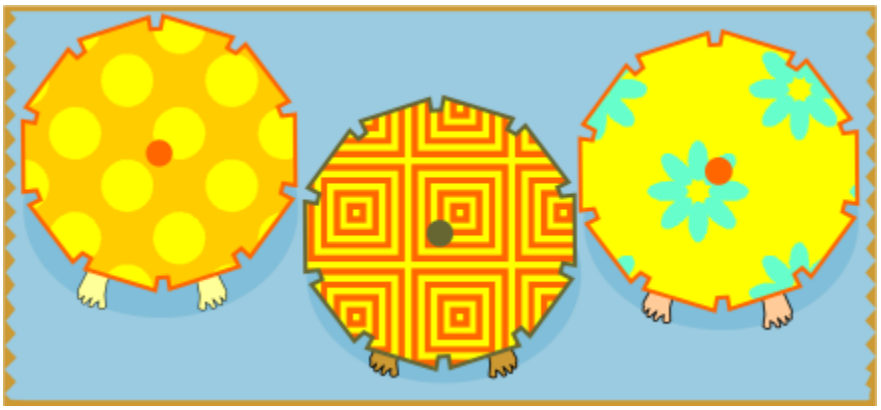
Чтобы настроить цветовые переходы, яркость и контрастность заливки растровым узором

1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Заливка векторным узором**
   - **Заливка растровым узором**
3. В разделе **Заливка** окна настройки **Свойства** нажмите внизу кнопку со стрелкой для вывода на экран дополнительных параметров заливки узором.
4. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Создание радиального или линейного равномерного смешения	Нажмите кнопку **Радиальное смешение** или **Линейное смешение** и переместите регулятор.
Сглаживание перехода цветов на краях плиток узора относительно их противолежащего края.	Установите флажок **Сопоставление краев** и введите значение в поле.
Увеличение или уменьшение яркости узора	Установите флажок **Яркость** и введите значение в поле.
Увеличение или уменьшение контрастности серого цвета в узоре	Установите флажок **Освещенность** и введите значение в поле.
Увеличение или уменьшение цветовой контрастности в узоре	Установите флажок **Цвет** и введите значение в поле.

Заливки двухцветным узором

Для заливки двухцветным узором используются только два выбранных цвета. В дополнение к указанию цветов можно вертикально или горизонтально отразить плитки заливки и установить размер плиток заливки. Заливку также можно наклонять или вращать, ее также можно перенести в центр.



Примеры заливки двухцветным узором



Двухцветная заливка применена к объекту (слева). Далее заливка с измененным размером (в центре) и с поворотом (справа).

Можно создать собственные заливки узором из объектов в окне рисования с помощью команды меню **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Заливка узором**.

Применение заливки двухцветным узором

1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Заливка двухцветным узором** на панели свойств.

3 Выберите заливку в меню выбора **Первый цвет заливки или узор**.

4 Откройте меню выбора цвета **Основной** и выберите цвет.

5 Откройте меню выбора цвета **Фоновый** и выберите цвет.

В окне настройки **Свойства** можно изменить атрибуты двухцветной заливки. Для этого нажмите кнопку стрелки в нижней части раздела **Заливка** и выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали** или **Зеркальное отражение плиток по вертикали**

Цель	Действие
Задайте ширину и высоту плиток узора	Введите значения в поля **Ширина заливки** и **Высота заливки**.
Перемещение центра заливки узором вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Поворот узора на определенный угол	Введите значение в поле **Поворот**.
Наклон узора на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон**.
Определение смещения строки или столбца в процентах от высоты или ширины плитки	Нажмите кнопку **Смещение строки**  или **Смещение столбца**  и введите значение в поле **% от плитки**.
Применение изменений объекта для заливки узором	Установите флажок **Преобразовывать вместе с объектом**. Любые преобразования примененные к объекту, например изменение размера и вращение, будут также применены к заливке.
Применение выбранной заливки к области пересечения объединенных объектов	Установите флажок **Вьющаяся заливка**. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение объектов» на стр. 363.



Кроме того, в двухцветной заливке узором можно смешать цвета, если нажать клавишу **Ctrl** и щелкнуть цвет в цветовой палитре.

Чтобы изменить цвета заливки, также можно перетащить цвета с палитры цветов на интерактивные маркеры. Можно смешать цвета, удерживая нажатой клавишу **Ctrl** и перетаскивая при этом цвет на интерактивные маркеры.

Создание заливки двухцветным узором

1. Выберите пункт **Объект** ▸ **Создать** ▸ **Заливка узором**.
2. В диалоговом окне **Создать узор** выберите параметр **Двухцветная** и нажмите **ОК**.
3. В окне рисования нажмите узор или область для заливки и дважды щелкните выделение.
4. В появившемся диалоговом окне выберите разрешение и нажмите кнопку **ОК**.

Доступ к новой заливке двухцветным узором можно получить в меню выбора **Заливка**.

Заливки текстурой

Заливка текстурой — это заливка, созданная произвольно, которая используется, если требуется придать объекту естественный вид. Можно использовать существующие текстурные заливки, например воду, минералы и облака. Можно изменить цвета текстурной заливки. В заливках текстурой используются только цвета RGB. Однако для справки можно использовать другие цветовые модели и палитры. Для получения сведений о цветовых моделях см. раздел «Цветовые модели» на стр. 415.

Можно изменить размер заливки текстурой. При повышении разрешения плитки текстуры улучшается точность заливки. Кроме того, можно точно указать начало заливки, задав начало плитки. В также можно смещать плитки в заливке. Настройка положения первой плитки по горизонтали и вертикали относительно верхней части объекта влияет на остальную область заливки.

Ее также можно поворачивать, наклонять, настраивать размер и изменять центр текстуры.

Если требуется изменить заливку текстурой в соответствии с действиями, выполненными относительно объекта с заливкой, можно задать преобразование заливки вместе с объектом. Например, при увеличении объекта с заливкой размер текстуры увеличивается, а число плиток остается прежним.

Заливки текстурой могут улучшить рисунок. Однако при использовании заливки текстурой увеличивается размер файла, а также время, которое требуется для печати. Поэтому, возможно, заливки текстурой будут использоваться нечасто.



Примеры заливок текстурой

Применение заливки текстурой

1. Выделите объект.
2. Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Заливка текстурой** на панели свойств.
3. Выберите **библиотеку текстур** в одноименном списке.
4. Выберите текстуру в меню выбора **Заливка**.
   Чтобы изменить заливку, нажмите кнопку **Изменить заливку**. В диалоговом окне **Изменить заливку** выполните задачу из следующей таблицы.

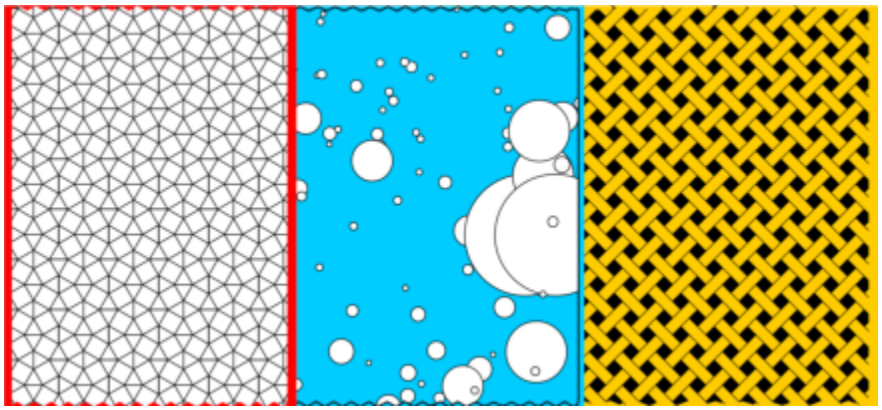
Цель	Действие
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите **Преобразования** и нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали** или **Зеркальное отражение плиток по вертикали**.
Изменение размера заливки	Нажмите кнопку **Преобразования** и введите значения в полях **Ширина заливки** и **Высота заливки**.
Перемещение центра заливки вверх, вниз, влево или вправо	Нажмите кнопку **Преобразования** и введите значения в полях **X** и **Y**.

Цель	Действие
Поворот узора на определенный угол	Щелкните пункт **Преобразования** и введите значение в поле **Поворот**.
Наклон заливки на заданный угол	Щелкните пункт **Преобразования** и введите значение в поле **Наклон**.
Выбор сдвига строки или столбца в процентах от ширины или высоты плитки	Нажмите **Преобразования** и нажмите кнопку **Смещение строки** или **Смещение столбца** . Введите значение в поле **% от плитки**.
Применение изменений объекта для заливки текстурой	Щелкните пункт **Преобразования** и установите флажок **Преобразовывать вместе с объектом**.
Определение разрешения растрового изображения заливки текстурой	Щелкните пункт **Размер и разрешение текстуры** и введите значение в поле **Разрешение растрового изображения**.
Применение выбранной заливки к области пересечения объединенных объектов	Установите флажок **Вьющаяся заливка**. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение объектов» на стр. 363.

Заливки PostScript

Для объектов можно применять заливки текстурой PostScript. Заливка текстурой PostScript создана с использованием языка PostScript. Некоторые текстуры очень сложные, поэтому для печати или обновления на экране больших объектов с заливкой текстурой PostScript требуется некоторое время. В некоторых режимах просмотра вместо заливки могут отобразиться буквы PS. Для получения дополнительных сведений об отображении заливок PostScript см. раздел «Виды» на стр. 74.

Если применяется заливка текстурой PostScript, можно изменять несколько параметров — размер, ширину линии и насыщенность оттенков серого для переднего плана и фона текстуры.



Примеры заливок PostScript

Применение заливки PostScript

1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Заливка PostScript** на панели свойств.

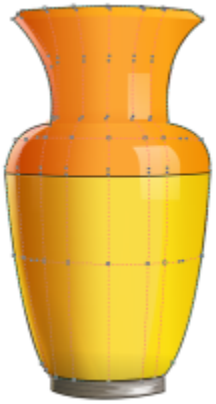
3 Выберите заливку в списке **Текстуры заливки Postscript**.

Если требуется изменить параметры заливки, нажмите кнопку **Изменить заливку** и задайте необходимые параметры.

Заливки сетки

При использовании для объекта заливки сетки можно создать уникальные эффекты. Например, можно создать плавные цветовые переходы в любом направлении, не создавая перетекания или контуры. Если используется заливка сетки, требуется задать число столбцов и строк, а также точки пересечения сетки.

После создания объекта сетки можно отредактировать сетку для заливки, добавляя или удаляя узлы или пересечения. Кроме того, сетку можно удалить.



Заливка сетки применена к изображению вазы.



Инструмент «Сетка» можно использовать для создания плавных цветовых переходов.

Заливку сетки можно применить только к замкнутым объектам или к объектам, имеющим один путь. Если требуется применить заливку сетки к сложному объекту, сначала необходимо создать объект с сеткой, а затем объединить его со сложным объектом, чтобы создать объект PowerClip. Для получения дополнительных сведений о работе с объектами PowerClip см. раздел «Объекты PowerClip» на стр. 269.

Можно добавлять цвет на отдельный участок в заливке сетки и на отдельные узлы пересечения. Кроме того, чтобы создать более плавные переходы, можно смешивать цвета.



Слева: добавление цвета к заливке сетки. Справа: перемещение узла пересечения в заливке сетки позволяет настроить последовательность изменения цвета.

Помимо этого, можно сгладить цвет в заливке сетки для предотвращения появления резких краев. Путем применения прозрачности к заливке сетки можно также выявить объекты, расположенные под выделенной областью.



На данной иллюстрации используются заливки сеткой автора Ариэля Гараса Диас (Ariel Garaza Díaz) на основе фотографии Рикка Флора (Rikk Flohr).

Можно задать свойства по умолчанию для всех новых заливок сетки, указав количество строк и столбцов в структуре сетке.

Применение заливки сетки для объекта

1. Выделите объект.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки** .
3. Введите число столбцов на панели свойств в верхней части поля **Размер сетки**.
4. Введите число строк на панели свойств в нижней части поля **Размер сетки** и нажмите клавишу **Enter**.
5. Отрегулируйте положение узлов сетки на объекте.

Дополнительные возможности

Добавление узла или пересечения	Щелкните один раз внутри сетки и на панели свойств нажмите кнопку **Добавить пересечение** . Можно также добавить узел или пересечение, дважды щелкнув сетку.
Удаление узла или пересечения	Щелкните узел и нажмите кнопку **Удалить узлы** на панели свойств.
Придание формы заливке сетки	Перетащите узел в новое положение.
Удаление заливки сетки	На панели свойств нажмите кнопку **Удалить сетку** .

Если объект сетки содержит цвет, настройка узлов пересечения сетки окажет влияние на перетекание цветов.

Кроме того, узлы можно выделить рамкой или выделить рамкой свободной формы, чтобы придать определенную форму всей сетке. Чтобы выделить рамкой узлы, на панели свойств выберите пункт **Прямоугольные** в списке **Режим выбора** на панели свойств и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Чтобы выделить узлы рамкой свободной формы, выберите пункт **Свободная форма** в списке **Режим выбора** и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Если во время перетаскивания курсора удерживать нажатой клавишу **Alt**, можно переключаться между режимами выбора «Прямоугольные» и «Свободная форма».

Можно добавить пересечение или узел, дважды щелкнув в нужном месте. Можно добавить линию, дважды щелкнув линию в том месте, где требуется новая линия.

Заливка сетки цветом

1. Выберите объект с сеткой.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки** .
3. Перетащите цвет из цветовой палитры на отдельный участок объекта.

Дополнительные возможности

Окрашивание цветом узла в заливке сетки	Щелкните узел и выберите цвет в цветовой палитре. Кроме того, можно перетащить цвет из цветовой палитры на узел.
Смешивание цвета в заливке сетки	Выберите часть сетки, нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните цвет в цветовой палитре.

Узлы также можно выделить рамкой или выделить рамкой свободной формы, чтобы применить цвет для всей сетки. Чтобы выделить рамкой узлы, на панели свойств выберите пункт **Прямоугольные** в списке **Режим выбора** на панели свойств и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Чтобы выделить узлы рамкой свободной формы, выберите пункт **Свободная форма** в списке **Режим выбора** на панели свойств и перетащите курсор вокруг узлов, которые требуется выбрать. Если во время перетаскивания курсора удерживать нажатой клавишу **Alt**, можно переключаться между режимами выбора «Прямоугольные» и «Свободная форма».

Сглаживание переходов цветов в заливке сетки

1. Выберите объект с сеткой.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки**.
3. Убедитесь, что кнопка **Сглаживать цвет сетки** на панели свойств включена.

Применение прозрачности к заливке сетки

1. Выберите объект с сеткой.
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Заливка сетки**.
3. Щелкните узел для выбора части сетки.
4. На панели свойств введите значение в поле **Прозрачность**.
   Более высокие значения повышают прозрачность выделенной области.

Указание свойств заливки сетки по умолчанию

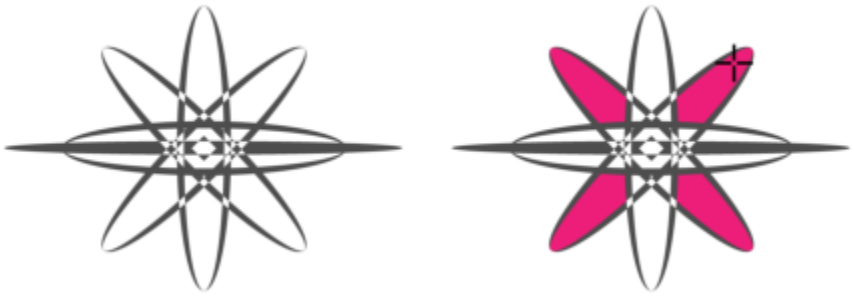
1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Заливка сетки**.
3. Введите значения в полях **Число столбцов** и **Число строк**.

Применение заливок для областей

С помощью инструмента **Интеллектуальная заливка** можно применять заливки для любой замкнутой области. В отличие от других инструментов заливки, с помощью которых выполняется заливка только объектов, инструмент **Интеллектуальная заливка** определяет края области и создает замкнутый путь, поэтому можно выполнить заливку области. Например, на линии свободной формы, которая сама себя пересекает и образует петли, инструмент **Интеллектуальная заливка** распознает края петель и заполняет их.

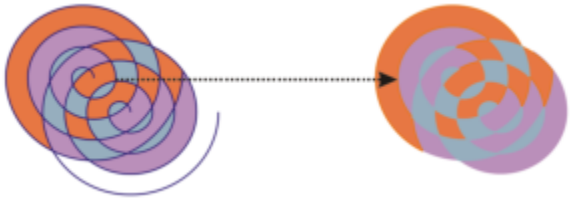


В примере выше исходный объект в форме спирали дублирован и смещен. В результате получились замкнутые области, для которых с помощью инструмента Интеллектуальная заливка можно применить заливку.



Использование инструмента Интеллектуальная заливка для заливки замкнутых областей

Поскольку инструмент **Интеллектуальная заливка** создает вокруг области путь, он по сути создает новый объект, для которого можно применить заливку, который можно переместить, скопировать или отредактировать. Это означает, что данный инструмент можно использовать одним из двух способов: для заполнения области или для создания нового объекта на основе области.



Несмотря на то что изначально он использовался для заливки областей, инструмент Интеллектуальная заливка можно также использовать для создания новых объектов. В примере выше два исходных объекта, спирали (слева), были удалены (справа), однако заливка осталась, поскольку каждая область с заливкой фактически является новым объектом.

Для области можно применить заливку и абрис, заданные по умолчанию, с помощью панели свойств задать определенный цвет заливки и абрис или создать абрис без заливки.

Если инструмент **Интеллектуальная заливка** используется для областей, в которых заливка уже имеется, следует учитывать следующие моменты.

- Объект, для которого применена прозрачность, считается полностью прозрачным: пути распознаются под любой областью этого объекта, даже если эта область непрозрачна.
- Заливки PostScript считаются прозрачными: распознаются пути под любой областью заливки PostScript.
- Все заливки, кроме заливок PostScript, считаются непрозрачными: пути под этими заливками не распознаются.

Применение заливки для любой замкнутой области

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Интеллектуальная заливка** .

2 На панели свойств в списке **Параметры заливки** выберите один из следующих параметров.
   - **Использовать значение по умолчанию**: позволяет применять параметры заливки по умолчанию
   - **Задать** — позволяет выполнить заливку области сплошным цветом, выбранным на панели свойств в меню выбора **Цвет заливки**.
   - **Без заливки**: для области заливка не используется.

3 В списке **Абрис** выберите один из следующих параметров.
   - **Использовать значение по умолчанию**: позволяет применять параметры абриса, заданные по умолчанию.
   - **Задать** — позволяет выбрать толщину линии в поле **Толщина абриса** и цвет линии в меню выбора **Цвет абриса**.
   - **Без абриса** — для области абрис не используется.

4 Щелкните внутри замкнутой области, для которой требуется заливка.

Новый объект создается на основе замкнутой области. К нему будут применяться текущая заливка и стили абриса, выбранные на панели свойств. Новый объект появится в слое поверх существующих объектов.



Если щелкнуть за пределами замкнутой области, новый объект будет создан на основе всех объектов страницы и для него будут использоваться свойства заливки и абриса, выбранные на панели свойств.

Абрис расположен по центру пути объекта. Поскольку инструмент **Интеллектуальная заливка** распознает пути, а не абрисы, толстые абрисы будут частично закрыты новым объектом. Можно открыть исходные абрисы, изменив порядок размещения объектов. Для получения сведений об изменении порядка размещения объектов см. раздел «Перемещение объекта в порядке расположения» на стр. 349.

Работа с заливками

Существует ряд задач, общих для всех типов заливок. Можно выбрать цвет заливки по умолчанию, который будет применяться для каждого объекта, добавляемого в рисунок. Кроме того, заливку можно удалить, скопировать на другой объект или использовать для области, окруженной незамкнутой кривой.

Если необходимо применить ту же заливку к другим объектам или одновременно изменить атрибуты заливки нескольких объектов на рисунке, можно сохранить параметры заливки в качестве стиля. Для получения дополнительных сведений о стилях см. раздел «Стили и наборы стилей» на стр. 731. Можно искать объекты по их заливке и заменять существующую заливку на новую.Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и замена цветов» на стр. 424.

Выбор цвета заливки по умолчанию

1 Щелкните пустую область на странице рисования, чтобы отменить выделение всех объектов.

2 В строке состояния дважды щелкните значок **Заливка** .

3 В диалоговом окне **Изменить заливку** выберите тип заливки, выберите цвет заливки, затем нажмите кнопку **ОК**.

4 В диалоговом окне **Изменение стандартных значений документа** установите флажки для типов объектов, заливку которых необходимо изменить.



Можно также изменить цвет заливки по умолчанию путем редактирования стандартных наборов стилей в окне настройки **Стили объектов**. Дополнительные сведения см. в разделе «Управление и применение свойств объекта по умолчанию» на стр. 737.

Удаление заливки

1 Выделите объект.

2 Выберите инструмент **Интерактивная заливка** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Без заливки** на панели свойств.



С помощью этой процедуры невозможно удалить заливки сетки. Чтобы удалить заливку сетки из объекта, выберите объект с помощью инструмента **Заливка сетки** , затем нажмите кнопку **Удалить сетку** на панели свойств.

Копирование заливки в другой объект

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект, из которого необходимо скопировать заливку.

2 Щелкните правой кнопкой мыши объект и перетащите курсор на объект назначения, для которого необходимо применить заливку.

За указателем от первого объекта к объекту назначения тянется синий абрис.

3 Когда указатель примет форму перекрестья , отпустите кнопку мыши и выберите в контекстном меню пункт **Скопировать заливку**.

Можно также щелкнуть инструмент **Интерактивная заливка**, выбрать объект, в который следует скопировать заливку, нажать кнопку **Копировать заливку** на панели свойств и щелкнуть объект, из которого следует скопировать заливку.

Кроме того, для копирования заливки можно использовать инструмент **Пипетка атрибутов**. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование свойств заливки, абриса или текста из одного объекта в другой» на стр. 326.

Можно также взять образец цвета существующего объекта и применить его для другого объекта в качестве однородной заливки. Дополнительные сведения см. в разделе «Взятие образца цвета» на стр. 422.

Отображение заливок в незамкнутых кривых

1 Выберите пункт **Макет** ▸ **Параметры документа**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Общие**.

3 Установите флажок **Заливать незамкнутые кривые**.

CorelDRAW®

Прозрачность объекта

Когда для объекта применяется прозрачность, объекты, расположенные ниже его, становятся частично видимыми. Можно применить эффекты прозрачности, используя те же виды заливок, что и для объектов: однородную, фонтанную, со штриховкой, текстурой или узорами. Для получения дополнительных сведений об этих заливках см. раздел «Заливки» на стр. 437.



Примеры различных типов прозрачности, среди которых однородная, фонтанная и узорная.



Прозрачность нанесена поверх заливки сетки, что создает эффект глубины и бликов.

Кроме того, CorelDRAW позволяет указать, как будут сочетаться цвет прозрачного объекта и цвет объекта, расположенного под ним, в соответствии с режимами слияния.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Однородная прозрачность» (стр. 462)
- «Градиентная прозрачность» (стр. 463)
- «Прозрачность узора» (стр. 466)
- «Прозрачность текстуры» (стр. 469)
- «Копирование, фиксирование и удаление прозрачностей» (стр. 471)
- «Режимы слияния» (стр. 472)

Однородная прозрачность

Однородная прозрачность в равной степени меняет значения всех пикселей объекта или редактируемой области.



Применение к текстовому объекту однородной прозрачности.

Применение однородной прозрачности

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Однородная прозрачность** .
4. Переместите регулятор **Прозрачность** для увеличения или уменьшения прозрачности.

Можно щелкнуть цвет в цветовой палитре, чтобы применить цвет для прозрачности.

Чтобы применить прозрачность только к заливке или абрису объекта, нажмите кнопку **Заливка** или кнопку **Абрис**.

Можно также щелкнуть инструмент **Прозрачность** на панели инструментов и использовать элементы управления на панели свойств.

Градиентная прозрачность

Градиентная прозрачность обеспечивает затухание объекта от одного значения прозрачности к другому. Градиентная прозрачность может быть линейной, эллиптической, конической и квадратной.



Слева направо: Исходный объект с примененной линейной, эллиптической, конической и прямоугольной прозрачностью.

Приложение содержит набор доступных градиентных прозрачностей. Можно просматривать доступные эффекты прозрачности, выполнять поиск по ключевым словам, помечать данные эффекты как избранные и сортировать их. Также можно загрузить дополнительные пакеты заливок для использования в качестве эффектов прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 475.

Можно создать градиентную прозрачность, добавив или удалив узлы и указав степень прозрачности для каждого узла. Можно также обратить, зеркально отразить, изменить размер или наклонить градиентную прозрачность, а также применить другие виды преобразований.

После создания градиентной прозрачности можно сохранить его для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 480.

Применение градиентной прозрачности

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Градиентная прозрачность** для отображения параметров градиентной прозрачности.
4. Откройте меню выбора **Прозрачность** и дважды нажмите эскиз.

Дополнительные возможности

Применяйте прозрачность только к заливке или абрису объекта	Нажмите кнопку **Заливка**  или **Абрис**  в области **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.
Измените прозрачность	Нажмите кнопку **Изменение прозрачности**  в окне настройки **Свойства** и укажите нужные параметры.



Можно также нажать инструмент **Прозрачность**  в наборе инструментов и использовать элементы управления на панели свойств, чтобы применить градиентную прозрачность.

Сведения о способе поиска эффектов прозрачности в меню выбора **Прозрачность** см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 476.

Создание градиентной прозрачности

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Градиентная прозрачность**  для отображения параметров градиентной прозрачности.
4. Нажмите одну из приведенных ниже кнопок для выбора типа градиентной прозрачности:
   - **Линейная градиентная прозрачность** 
   - **Эллиптическая градиентная прозрачность** 
   - **Коническая градиентная прозрачность** 
   - **Квадратная градиентная прозрачность** 
5. Выберите первый узел под полосой оттенков серого и введите значение в поле **Непрозрачность**.
6. Выберите последний узел под полосой оттенков серого и введите значение в поле **Непрозрачность**.
7. Переместите регулятор средней точки над полосой оттенков серого, чтобы задать среднюю точку прозрачности.

   Чтобы сохранить прозрачность, нажмите кнопку **Сохранить как новую**  в области **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.

Дополнительные возможности

Изменение прозрачности средней точки	Выберите узел средней точки и введите значение в поле **Непрозрачность**.
Добавление промежуточной прозрачности	Дважды щелкните полосу оттенков серого, куда следует добавить узел. Выбрав новый узел, введите значение в поле **Непрозрачность**.
Изменение положения промежуточной прозрачности	Перетащите соответствующий узел в новое место под полосой оттенков серого или введите значение в поле **Положение**.

Дополнительные возможности

Удаление промежуточной прозрачности	Выберите инструмент **Прозрачность**  и дважды щелкните узел на интерактивных маркерах вектора, которые отображаются на объекте.
Разрешение наклона или растягивания прозрачности без соблюдения пропорций	Установите флажок **Свободное масштабирование и наклон**.
Зеркальная, повторяющаяся или обратная прозрачность	Нажмите кнопку **Изменить прозрачность** , затем одну из следующих кнопок: • **Повторная и зеркальная заливки**  • **Повторная заливка**  • **Обратная прозрачность** 
Укажите количество шагов для отображения или печати градиентной прозрачности.	Нажмите кнопку **Изменение прозрачности**  установите флажок **Шаги** и введите значение в поле **Шаги**.
Укажите, как быстро при градиентной прозрачности смешиваются цвета при переходе от одного уровня непрозрачности к другому.	Нажмите кнопку **Изменить прозрачность** и переместите регулятор  **Ускорение**.
Создание более сглаженных переходов между узлами фонтанной заливки	Нажмите кнопку **Изменение прозрачности**  и установите флажок **Гладкий переход**.
Определение ширины и высоты прозрачности в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта.	Нажмите кнопку **Изменить прозрачность**  и введите значения в полях **Ширина прозрачности** и **Высота прозрачности**.
Перемещение центра прозрачности вверх, вниз, влево или вправо	Нажмите кнопку **Изменить прозрачность**  и введите значения в полях **X** и **Y**.
Наклон прозрачности на заданный угол	Нажмите кнопку **Изменить прозрачность**  и введите значение в поле **Наклон**.
Поворот прозрачности на определенный угол	Нажмите кнопку **Изменить прозрачность**  и введите значение в поле **Поворот**.

Чтобы применить прозрачность только к заливке или абрису объекта, нажмите кнопку **Заливка** или кнопку **Абрис**.

Можно также выбрать инструмент **Прозрачность** в наборе инструментов. Чтобы изменить прозрачность, воспользуйтесь элементами управления на панели свойств или интерактивными маркерами вектора, которые отображаются на объекте.

С палитры цветов на узлы прозрачности можно также перетащить цвета, которые преобразуются в оттенки серого. Кроме того, если выбран инструмент **Прозрачность**, можно перетащить цвета на интерактивные маркеры вектора объекта.

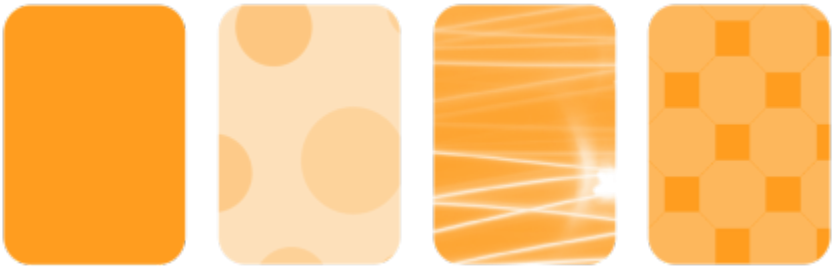
Прозрачность узора

Существует три типа прозрачности узора: векторный узор, растровый узор и двухцветный узор.

Прозрачности векторного узора: изображения, составленные из линий и заливок, а не из точек цвета, как растровые изображения. Такая векторная графика более сглажена и более сложная, чем растровые изображения, и ею проще управлять.

Прозрачности растрового узора: цветные изображения, составленные из узоров светлых и темных или разноцветных пикселей с прямоугольной расстановкой.

Прозрачности двухцветного узора: простые изображения, составленные из «включенных» и «выключенных» пикселей. В изображение включены только два заданных оттенка.



Слева направо: исходный объект с примененной прозрачностью на основе векторного узора, растрового узора и двухцветного узора.

Также можно выбрать узорные эффекты прозрачности из личной или общей библиотеки. Можно просматривать доступные узорные эффекты прозрачности, выполнять поиск по ключевым словам, помечать узоры как избранные и сортировать их. Также можно загрузить дополнительные пакеты заливок для использования в качестве узорных эффектов прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» на стр. 475.

Можно изменить прозрачности узора под свои нужды. Например, можно создавать непрерывные узоры и регулировать параметры узора, такие как конфигурацию пикселей вдоль края плитки и яркость, освещенность и цветовую контрастность узора.

Можно также создать собственные узоры. Например, можно создать узоры на основе нарисованных объектов или импортируемых изображений. Векторные и растровые узоры состоят из небольших элементов, которые называются плитками. В зависимости от размера объекта прозрачность может состоять из одной или нескольких плиток. Узор создается путем повторения плитки для заполнения объекта.

После изменения или создания узорной прозрачности можно сохранить ее для дальнейшего использования. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» на стр. 480.

Применение прозрачности векторного или растрового узора

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.

3 В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите одну из следующих кнопок.

- **Прозрачность векторного узора** 
- **Прозрачность растрового узора** 

4 Откройте меню выбора **Прозрачность** и дважды нажмите эскиз.



Сведения о способе поиска эффектов прозрачности в меню выбора **Прозрачность** см. в разделе «Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности» на стр. 476.



Чтобы применить прозрачность только к заливке или абрису объекта, нажмите кнопку **Заливка**  или кнопку **Абрис** .

Можно также щелкнуть инструмент **Прозрачность**  на панели инструментов и использовать элементы управления на панели свойств.

Изменение прозрачности векторного или растрового узора

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.

3 В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите одну из следующих кнопок.

- **Прозрачность векторного узора** 
- **Прозрачность растрового узора** 

4 Нажмите кнопку **Изменить прозрачность** .

5 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Упорядочение плиток таким образом, что чередующиеся плитки являются отражениями друг друга	Нажмите кнопку **Зеркальное отражение плиток по горизонтали**  или **Зеркальное отражение плиток по вертикали** .
Создание радиального или линейного равномерного смешения	Нажмите кнопку **Радиальное смешение**  или **Линейное смешение**  и переместите регулятор. Этот параметр применяется только к прозрачности растрового узора.

Цель	Действие
Сглаживание перехода цветов на краях плиток узора относительно их противолежащего края.	Установите флажок **Сопоставление краев** и введите значение в поле. Этот параметр применяется только к прозрачности растрового узора.
Увеличение или уменьшение яркости узора	Установите флажок **Яркость** и введите значение в поле. Этот параметр применяется только к прозрачности растрового узора.
Увеличение или уменьшение контрастности серого цвета в узоре.	Установите флажок **Освещенность** и введите значение в поле. Этот параметр применяется только к прозрачности растрового узора.
Увеличение или уменьшение цветовой контрастности в узоре	Установите флажок **Цвет** и введите значение в поле. Этот параметр применяется только к прозрачности растрового узора.
Определение ширины и высоты прозрачности в виде процентного соотношения ширины и высоты объекта.	Введите значения в поля **Ширина прозрачности** и **Высота прозрачности**.
Перемещение центра прозрачности вверх, вниз, влево или вправо	Введите значения в поля **X** и **Y**.
Поворот прозрачности на определенный угол	Введите значение в поле **Поворот**.
Наклон прозрачности на заданный угол	Введите значение в поле **Наклон**.
Определение смещения строки или столбца в процентах от высоты или ширины плитки	Нажмите кнопку **Смещение строки**  или **Смещение столбца**  и введите значение в поле **% от плитки**.
Применение изменений объекта для прозрачности	Установите флажок **Преобразовывать вместе с объектом**.

Чтобы сохранить измененную прозрачность, нажмите кнопку **Сохранить как новый** .

Можно также щелкнуть инструмент **Прозрачность** на панели инструментов и использовать элементы управления на панели свойств.

Плитку можно наклонить или повернуть, нажав инструмент **Прозрачность** в наборе инструментов, а затем выбрав объект и перетащив маркеры наклона или поворота для изменения вида узора.

Применение прозрачности двухцветного узора

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Прозрачность двухцветного узора** .
4. Выберите узор в меню выбора **Прозрачность**.
5. Введите значения в поля **Прозрачность переднего плана** и **Прозрачность фона**.

Чтобы применить прозрачность только к заливке или абрису объекта, нажмите кнопку **Заливка** или кнопку **Абрис** .

Чтобы изменить узор, нажмите кнопку **Изменить прозрачность** и укажите нужные настройки.

Можно также щелкнуть инструмент **Прозрачность** на панели инструментов и использовать элементы управления на панели свойств.

Прозрачность текстуры

Для создания эффектов прозрачности можно использовать текстуры. Можно использовать существующие текстуры (вода, минералы, облака), а также создавать собственные текстурированные прозрачности на их основе.



Прозрачность текстуры применена к объекту, заполненному светло-зеленым цветом.

При редактировании текстуры можно изменять такие параметры, как мягкость, плотность, яркость и цвета. Каждая текстура имеет свои параметры. Можно также применять другие преобразования, такие как зеркальное отражение, изменение размера или смещение плиток текстуры. После редактирования текстуры можно сохранить ее для дальнейшего использования.

Применение текстурированной прозрачности

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В области **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите стрелку раскрывающегося списка на кнопке **Прозрачность двухцветного узора** и нажмите кнопку **Прозрачность текстуры** для отображения параметров прозрачности текстуры.
4. Выберите подборку текстур в **библиотеке текстур**.
5. Выберите текстуру в меню выбора **Прозрачность**.

Чтобы применить прозрачность только к заливке или абрису объекта, нажмите кнопку **Заливка** или кнопку **Абрис**.

Чтобы изменить текстуру, нажмите кнопку **Изменить прозрачность** и укажите нужные настройки.

Можно также щелкнуть инструмент **Прозрачность** на панели инструментов и использовать элементы управления на панели свойств.

Копирование, фиксирование и удаление прозрачностей

Можно копировать прозрачность из одного объекта в другой. Если необходимо применить ту же прозрачность к другим объектам или одновременно изменить атрибуты прозрачности нескольких объектов на рисунке, можно сохранить параметры заливки в качестве стиля. Для получения дополнительных сведений о стилях см. раздел «Стили и наборы стилей» на стр. 731.

При использовании прозрачности на объекте ее можно сделать застывшей, при этом объект будет передвигаться вместе с прозрачностью.

Можно также отделить прозрачность от объекта.



Если прозрачность зафиксирована, представление объекта перемещается месте с прозрачностью.

Копирование прозрачности из другого объекта

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность** .

2 Выберите объект, в который следует скопировать прозрачность.

3 Нажмите кнопку **Копировать прозрачность** на панели свойств.

4 Щелкните объект, из которого требуется скопировать прозрачность.

Фиксация содержимого прозрачности

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Прозрачность** .

2 Выберите объект, к которому была применена прозрачность.

3 Нажмите кнопку **Заморозить прозрачность** на панели свойств.

Вид объекта под прозрачностью будет перемещаться вместе с прозрачностью. Однако реальный объект остается без изменений.

Удаление прозрачности

1 Выберите объект, к которому была применена прозрачность.

2 В области **Прозрачность** окна настройки нажмите кнопку **Без прозрачности** .

Режимы слияния

Можно применить режим слияния для прозрачности, чтобы указать, как цвет прозрачности будет комбинироваться с цветом объекта, который находится под прозрачностью. Для теней можно применить следующие режимы слияния, доступные для прозрачностей.

Режим слияния	Описание
Норма	Применение цвета прозрачности поверх основного цвета.
Добавить	Сложение значений цвета прозрачности и основного цвета.
Вычитание	Сложение значений цвета прозрачности и основного цвета, а затем вычитание 255.
Разность	Вычитание цвета прозрачности из основного цвета с последующим умножением на 255. Если значение цвета прозрачности равно 0, результирующим значением всегда будет 255.
Умножение	Умножение основного цвета на цвет прозрачности с последующим вычитанием 255. При этом получается эффект затемнения, если только цвет не применяется к белому. При умножении значения черного на значение любого другого цвета получается черный. При умножении значения белого на значение любого другого цвета исходный цвет остается без изменений.
Деление	Деление значения основного цвета на значение цвета прозрачности и, наоборот, деление значения цвета прозрачности на значение основного цвета, в зависимости от того, значение какого цвета больше.
Если светлее	Замена любых пикселей основного цвета (более темного) на цвет прозрачности. Пиксели основного цвета, более светлого, чем цвет прозрачности, остаются без изменения.
Если темнее	Замена любых пикселей основного цвета (более светлого) на цвет прозрачности. Пиксели основного цвета, более темного, чем цвет прозрачности, остаются без изменения.
Текстура	Преобразование цвета прозрачности в оттенки серого, а затем умножение значения оттенков серого на значение основного цвета.
Цвет	Использование значений оттенка и насыщенности исходного цвета и значения осветления основного цвета для создания

Режим слияния	Описание
	результирующего цвета. Действие этого режима слияния противоположно действию режима слияния «Осветление».
Оттенок	Использование оттенка цвета прозрачности, а также значений насыщенности и осветления основного цвета. При добавлении цвета к изображению в оттенках серого не произойдет никаких изменений, поскольку цвета не имеют насыщенности.
Насыщенность	Использование значений осветления и оттенка основного цвета и значений насыщенности цвета прозрачности.
Осветление	Использование значений оттенка и насыщенности основного цвета и значений осветления цвета прозрачности.
Инвертировать	Использование дополнительного цвета, принадлежащего цвету прозрачности. Если значение цвета прозрачности равно 127, не произойдет никаких изменений, поскольку это значение цвета содержится в центре цветового круга.
AND	Преобразование цвета прозрачности и основного цвета в двоичные значения, а затем применение для них булевой алгебраической формулы AND.
OR	Преобразование цвета прозрачности и основного цвета в двоичные значения, а затем применение для них булевой алгебраической формулы OR.
XOR	Преобразование цвета прозрачности и основного цвета в двоичные значения, а затем применение для них булевой алгебраической формулы XOR.
Установить за	Применение исходного цвета для прозрачных областей изображения. Получается такой же эффект, как при взгляде через прозрачные, не серебристые области 35 мм негатива.
Экран	Значения исходного и основного цвета инвертируются, умножаются, затем результат снова инвертируется. Результирующий цвет всегда светлее основного цвета.
Наложение	Умножение или экранирование значения исходного цвета в соответствии со значением основного цвета.
Мягкое освещение	Применение мягкого, рассеянного освещения для основного цвета.

Режим слияния	Описание
Направленный свет	Применение резкого, направленного освещения для основного цвета.
Осветление	Имитация фотографического приема осветления, при котором области изображения становятся светлее за счет уменьшения экспозиции.
Затемнение	Имитация фотографического приема затемнения, при котором области изображения становятся темнее за счет увеличения экспозиции.
Исключение	Исключает цвета прозрачности из основного цвета. Этот режим похож на режим «Разница».
Красный	Применение цвета прозрачности для красного канала объектов RGB.
Зеленый	Применение цвета прозрачности для зеленого канала объектов RGB.
Синий	Применение цвета прозрачности для синего канала объектов RGB.

Применение режима слияния для прозрачности

1 Выделите объект.

2 В окне настройки **Свойства** выберите режим слияния в поле списка **Режим слияния**, которое расположено в области **Прозрачность**.



Можно также щелкнуть инструмент **Прозрачность**  на панели инструментов и выбрать режим слияния в поле списка **Режим слияния** на панели свойств.

Поиск, управление и сохранение заливок и эффектов прозрачности

При работе с векторными узорами, растровыми узорами или фонтанными заливками и эффектами прозрачности доступна личная локальная библиотека, а также общие и локальные папки, которые можно просмотреть, выполнить в них поиск и сохранить узоры заливки и прозрачности.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности» (стр. 475)
- «Управление заливками и эффектами прозрачности» (стр. 478)
- «Сохранение заливок и эффектов прозрачности» (стр. 480)

Поиск и просмотр заливок и эффектов прозрачности

CorelDRAW позволяет использовать, просматривать и искать векторные узоры, растровые узоры и фонтанные заливки, которые доступны локально на компьютере, портативных медиаустройствах и в сетевых папках.Любые из этих заливок могут использоваться в качестве узоров прозрачности. Дополнительные сведения см. в разделе «Прозрачность объекта» на стр. 461.

Для начала Corel предоставляет локальные заливки, которые находятся в списке **Все содержимое** в меню выбора **Заливка** и **Прозрачность**. Эти заливки сохраняются в папке **Документы\Corel\Corel Content\Fills**. Чтобы расширить коллекцию заливки, в диалоговом окне **Дополнительно** можно загрузить дополнительные пакеты заливок.

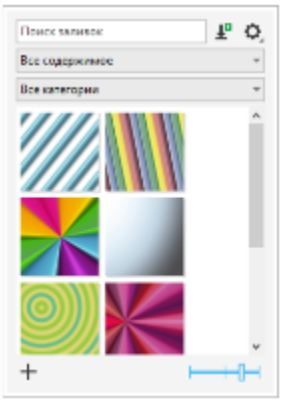
Чтобы получить доступ к заливкам и узорам, которые сохранены в локальных папках за пределами папки **Документы\Corel\Corel Content\Fills**, можно создать ссылки на эти папки в меню выбора **Заливка** и **Прозрачность**. Такие ссылки известны как псевдонимы. Кроме того, псевдонимы можно использовать для доступа к заливкам, сохраненным в общих сетевых расположениях, а также на дополнительных устройствах хранения данных, например USB-накопителях и портативных жестких дисках.

Также можно просмотреть список избранных и недавно использованных заливок и эффектов прозрачности.

За один раз можно найти и просмотреть один пакет, папку или список. Также можно просмотреть и выполнить поиск по библиотеке **Все содержимое**, включив параметр **Рекурсивный обзор**.

При копировании папки, которая содержит множество заливок на компьютере, процесс индексирования папки Windows может занять некоторое время. Для быстрого просмотра, обзора и поиска заливок в такой папке может потребоваться повторная индексация папки.

Для более удобного поиска заливок и эффектов прозрачности можно отфильтровать их на основе следующих категорий: абстрактные, животные, цветы, природа и многое другое. Также локальные заливки и эффекты прозрачности можно отсортировать по имени и дате их создания или изменения.



Меню выбора «Заливка» позволяет выполнять поиск, просматривать и управлять локальными и общими заливками.

Заливки и эффекты прозрачности отображаются в виде эскизов. Наведя указатель мыши на эскиз, можно просмотреть имя файла и его расположение. Для удобства и быстроты предварительного просмотра заливок или эффектов прозрачности можно настроить размер эскизов. Кроме того, можно изменить размер меню выбора **Заливка** или **Эффект прозрачности** для просмотра большего количества эскизов за раз.

Дополнительные сведения о заливках см. в разделе «Заливки» на стр. 437.

Поиск, фильтрация и сортировка заливок и эффектов прозрачности

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В окне настройки **Свойства** нажмите одну из следующих кнопок в разделе **Заливка** или **Прозрачность**:
   - **Фонтанная заливка** или **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка векторным узором** или **Прозрачность векторного узора**
   - **Заливка растровым узором** или **Прозрачность растрового узора**
4. Откройте меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
5. В списке **Выбор исходного содержимого** выберите локальный пакет, папку, сетевое расположение или список для поиска или просмотра. Элементы в разделе **Все содержимое** показывают пакеты заливок от Corel и любые добавленные пользователем пакеты и заливки.

   Чтобы начать поиск, введите ключевое слово в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Enter**.

Дополнительные возможности

Просмотр или поиск всех элементов в библиотеке **Все содержимое**	В списке **Выбрать источник содержимого** выберите **Все содержимое**. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Рекурсивный обзор**.
Повторная индексация папки	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите **Все содержимое** или псевдоним. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Повторная индексация папки**.

Дополнительные возможности

Просмотр последних 25 использованных заливок и узоров	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите **Недавние**.
Просмотр избранных заливок и эффектов прозрачности	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите **Избранное**. Сведения о способе пометки заливки как избранной см. в разделе «Управление заливками и прозрачностями» на стр. 479.
Фильтрация заливок и эффектов прозрачности	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите пакет в разделе **Все содержимое** или псевдоним. Выберите категорию в списке **Фильтр**.
Сортировка заливок и эффектов прозрачности	В списке **Выбор исходного содержимого** выберите пакет в разделе **Все содержимое** или псевдоним. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите один из следующих вариантов. • **Сортировать по имени** — сортировка заливок и эффектов прозрачности по имени заливки в алфавитном порядке. • **Сортировать по дате создания** — сортировка заливок и эффектов прозрачности по дате создания, начиная с последней созданной заливки. • **Сортировать по дате изменения** — сортировка заливок и эффектов прозрачности по дате их изменения, начиная с последней измененной заливки. Заливки и эффекты прозрачности в списке **Избранное** автоматически сортируются по дате пометки в качестве избранного, начиная с последней заливки и прозрачности, добавленного в список **Избранные**. Заливки и эффекты прозрачности в списке **Последние** автоматически сортируются по дате их использования, начиная с последней использованной заливки или прозрачности.

Эта процедура применима только к векторным узорам, растровым узорам, а также к градиентным заливкам и прозрачностям.

Загрузка и добавление нового пакета заливок и эффектов прозрачности

1. Откройте меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** в разделе **Заливка** или **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.
2. Откройте список **Выбор исходного содержимого** и нажмите **Добавить новое**.
3. Нажмите **Дополнительно**.
4. В диалоговом окне **Дополнительно** нажмите желаемый пакет заливки.
5. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите **Купить** и следуйте инструкциям на экране, чтобы приобрести нужный инструмент.
   - Нажмите **Загрузить**, если инструмент входит в имеющийся пакет или подписку.

Добавление псевдонима в расположение, которое содержит заливки и эффекты прозрачности

1. Откройте меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** в разделе **Заливка** или **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.
2. Откройте список **Выбор исходного содержимого** и нажмите **Добавить новое**.
3. Нажмите **Создать псевдоним**.
4. В диалоговом окне **Указать библиотеку заливок** перейдите к нужной папке или расположению.
5. Нажмите **Выбрать папку**.

Просмотр имени файла и расположения заливки или эффекта прозрачности

- В меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** укажите на эскиз.

Настройка размера эскизов заливки или прозрачности

- В меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** переместите регулятор **Размер эскиза**.

Изменение размера меню выбора «Заливка» или «Прозрачность»

- Перетащите нижний правый угол меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.

  Также можно увеличить ширину меню выбора, перетащив его правую сторону, также можно увеличить высоту меню выбора, перетащив его нижнюю сторону.

Управление заливками и эффектами прозрачности

Меню выбора **Заливка** и **Прозрачность** позволяет управлять списком локальных пакетов и псевдонимов (ссылками на локальные папки, сетевые расположения и дополнительные устройства хранения данных). Например, можно переименовать локальные пакеты или псевдонимы и удалить псевдонимы из списка. Если псевдоним более не работает из-за перемещения папки заливок, можно перейти в новое расположение для восстановления ссылки.

Для удобного поиска требуемых заливок и эффектов прозрачности их можно пометить как избранные. Кроме того, можно просмотреть и изменить свойства заливки или прозрачности. Например, можно изменить имя или язык и добавить новые теги и удалить существующие теги. Если заливка или прозрачность больше не нужна, ее можно удалить.

Обновление списка пакетов заливок в меню выбора «Заливка» и «Прозрачность»

1. Откройте меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** на панели свойств либо в разделе **Заливка** или **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.
2. Выберите пакет заливок из списка **Выбор исходного содержимого** в разделе **Все содержимое**.
3. Нажмите кнопку **Параметры** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Переименование пакета заливок	Нажмите кнопку **Переименовать** и в диалоговом окне **Переименовать** введите имя в поле **Имя**.
Открытие пакета заливок в проводнике Windows	Нажмите **Открыть расположение папки**.

Цель	Действие
Удаление пакета заливок	Нажмите **Открыть расположение папки**. Выберите папку с пакетом в проводнике Windows, нажмите ее правой кнопкой мыши и выберите **Удалить**. Данное действие удаляет пакет заливок и из списка в меню выбора **Заливка** и **Прозрачность**.

Обновление списка псевдонимов в меню выбора «Заливка» и «Прозрачность»

1. Откройте меню выбора **Заливка** или **Прозрачность** на панели свойств либо в разделе **Заливка** или **Прозрачность** окна настройки **Свойства**.
2. Выберите псевдоним из списка **Выбор исходного содержимого**.
3. Нажмите кнопку **Параметры** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Переход к папке, которая была перемещена или переименована	Нажмите **Обзор** и перейдите к папке, которая содержит заливки.
Переименование псевдонима	Нажмите кнопку **Переименовать** и в диалоговом окне **Переименовать** введите имя в поле **Имя**.
Удаление псевдонима из списка	Нажмите кнопку **Удалить**.
Открытие папок в проводнике Windows	Нажмите **Открыть расположение папки**.

Управление заливками и прозрачностями

1. Выделите объект.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В окне настройки **Свойства** нажмите одну из следующих кнопок в разделе **Заливка** или **Прозрачность**:
   - **Фонтанная заливка** или **Градиентная прозрачность**
   - **Заливка векторным узором** или **Прозрачность векторного узора**
   - **Заливка растровым узором** или **Прозрачность растрового узора**
4. Откройте меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**.
5. Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Отметка заливки или узора в качестве избранного	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Избранное**.

Цель	Действие
Изменение имени заливки или узора в локальной библиотеке, а также связанных с ним тегов	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Свойства**. В диалоговом окне **Свойства** выполните любое из следующих действий: • Выберите язык в списке **Язык**. • Введите новое имя в поле **Заголовок**. • Выберите категорию из списка **Категория** для категоризации заливки или узора. • Добавьте или удалите теги в поле **Теги**.
Удаление заливки или узора из локальной библиотеки	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Удалить**.



Эта процедура применима только к векторным узорам, растровым узорам, а также к градиентным заливкам и прозрачностям.

Сохранение заливок и эффектов прозрачности

После создания или изменения узора заливки или прозрачности можно сохранить этот узор и добавить к нему метаданные, например имя и теги на языке по собственному выбору. Заливки и прозрачности сохраняются в специальном формате файла с расширением **FILL**. Этот файл позволяет сохранить сведения о преобразованиях, примененных к заливке или прозрачности.

Сохранение пользовательской заливки и прозрачности

1 В разделе **Заливка** или **Прозрачность** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Сохранить как новую** .

Данная кнопка доступна для фонтанной заливки, заливки векторного узора и заливок растровым узором, но не для заливок двухцветного узора, текстурной и PostScript и эффектов прозрачности. Для получения дополнительных сведений о заливках двухцветным узором см. раздел «Создание заливки двухцветным узором» на стр. 450.

2 В диалоговом окне **Создать особый [тип заливки]** выберите язык в соответствующем списке, введите имя заливки или узора и укажите любые теги (ключевые слова), которые следует сопоставить с этой заливкой или узором.



Заливки и узоры в вашей личной библиотеке сохраняются по умолчанию в папке **Документы\Corel\Corel Content\Fills**. Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся заливки и узоры. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение местоположений содержимого» на стр. 124.



Также можно сохранить заливку или прозрачность, нажав кнопку **Сохранить пользовательскую заливку** в меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**. Заливка или прозрачность сохраняются в расположении, выбранном в списке **Выбор исходного содержимого** меню выбора **Заливка** или **Прозрачность**. Если выбрать вариант **Последние** в списке **Выбрать источник содержимого**, заливка или прозрачность будут сохраняться в папке **Документы\Corel\Corel Content\Fills**.



Управление цветом

Управление цветом помогает обеспечить согласованность цветов при работе с файлами из разных источников и при выводе этих файлов на разных устройствах.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Сведения об управлении цветом» (стр. 481)
- «Начало работы с управлением цветом» (стр. 486)
- «Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей» (стр. 489)
- «Назначение цветовых профилей» (стр. 491)
- «Преобразование цветов в другие цветовые профили» (стр. 491)
- «Параметры преобразования цвета» (стр. 492)
- «Программная цветопроба» (стр. 492)
- «Заготовки управления цветом» (стр. 495)
- «Политики управления цветом» (стр. 496)
- «Управление цветами при открытии документов» (стр. 498)
- «Управление цветами при импорте и вставке файлов» (стр. 499)
- «Управление цветами для печати» (стр. 499)
- «Использование безопасного рабочего процесса CMYK» (стр. 500)
- «Управление цветами для просмотра в Интернете» (стр. 500)

Сведения об управлении цветом

Данный раздел содержит ответы на следующие часто задаваемые вопросы об управлении цветом:

- «Почему цвета не совпадают?» (стр. 482)
- «Что такое управление цветом?» (стр. 482)
- «Зачем нужно управление цветом?» (стр. 483)
- «Как начать работу с управлением цветом?» (стр. 483)
- «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» (стр. 483)
- «Нужно ли назначать цветовой профиль или преобразовывать цвета в цветовой профиль?» (стр. 484)
- «Что такое способ цветопередачи?» (стр. 484)

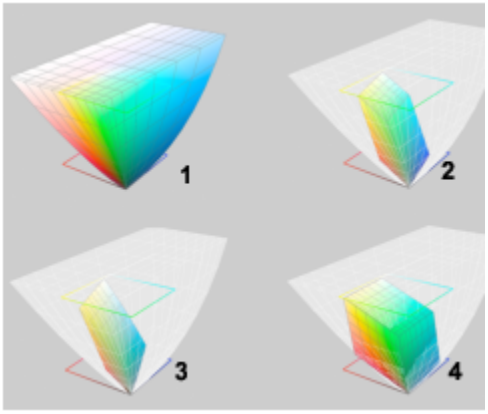
Почему цвета не совпадают?

В процессе создания и совместного использования документа применяются различные инструменты. Например, можно начать работу с файла, созданного в другом приложении, или импортировать изображение, полученное с цифровой камеры или со сканера. Закончив документ, можно распечатать его или отправить по электронной почте коллеге для ознакомления. Каждый инструмент в рабочем процессе использует собственный способ интерпретации цвета. Кроме того, каждый инструмент имеет собственный диапазон доступных цветов, называемый цветовым пространством, которое представляет собой набор чисел, определяющих способ воспроизведения цветов.



Пример процесса работы над документом

Другими словами, определяя и интерпретируя цвета, каждый инструмент «говорит» на своем собственном языке. Рассмотрим цвет в цветовом пространстве вашей цифровой камере: яркий синий цвет RGB со значениями красный = 0, зеленый = 0 и синий = 255. Этот цвет может показаться другим цветом в цветовом пространстве используемого монитора. Кроме того, цветовое пространство принтера может не содержать цвет, соответствующий данному цвету. В результате в процессе работы над документом яркий синий цвет теряется при передаче и воспроизводится неточно. Система управления цветом предназначена для улучшения передачи цвета в рабочем процессе, так чтобы цвет материалов вывода совпадал с изначальным.



Цвета определяются их цветовым пространством. 1. Цветовое пространство Lab. 2. Цветовое пространство sRGB, показанное в сравнении с цветовым пространством Lab. 3. Цветовое пространство U.S. Web Coated (SWOP) v2 4. Цветовое пространство ProPhoto RGB.

Что такое управление цветом?

Управление цветом — это процесс, который позволяет предсказать и контролировать воспроизведение цвета независимо от источника и назначения документа. Он гарантирует более точную передачу цвета при просмотре, изменении, совместном использовании, экспорте в другой формат и печати документа.

Система управления цветом, также называемая модулем управления цветом, использует цветовые профили для преобразования цветовых значений между различными источниками. Например, она преобразует цвета, отображаемые на мониторе, в цвета, которые может воспроизводить принтер. Цветовые профили определяют цветовое пространство

мониторов, сканеров, цифровых камер, принтеров и приложений, которые используются для создания и редактирования документов.

Зачем нужно управление цветом?

Если документ требует точного воспроизведения цвета, вам могут понадобиться дополнительные знания об управлении цветом. Необходимо учитывать также сложность рабочего процесса и конечное назначение документов. Если документы предназначены только для просмотра в Интернете, управление цветом может быть не столь необходимо. Однако если планируется открывать документы в другом приложении или если документы предназначены для печати либо для нескольких типов вывода, то правильное управление цветом играет существенную роль.

Управление цветом позволяет решать следующие задачи:

- согласованное воспроизведение цветов на всех этапах рабочего процесса, особенно когда приходится открывать документы, созданные в других приложениях;
- согласованное воспроизведение цветов при совместном использовании файлов;
- предварительный просмотр (или «программная цветопроба») цветов до передачи документа по окончательному назначению, например на печатную машину, настольный принтер или в Интернет;
- снижение потребности в настройке и коррекции документов при передаче их на разные устройства назначения.

Система управления цветом не обеспечивает абсолютное совпадение цветов, но значительно повышает точность передачи цвета.

Как начать работу с управлением цветом?

Ниже приведен ряд рекомендаций по внедрению управления цветом в рабочий процесс.

- Убедитесь, что ваш монитор отображает цвета правильно. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» на стр. 483.
- Установите цветовые профили для всех устройств ввода и вывода, которые планируется использовать. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей» на стр. 489.
- Ознакомьтесь с возможностями управления цветом в CorelDRAW. Параметры по умолчанию для управления цветом дают хорошие результаты, но их можно изменить в соответствии с конкретным рабочим процессом. Дополнительные сведения см. в разделе «Начало работы с управлением цветом» на стр. 486.
- Выполняйте программные цветопробы документов для предварительного просмотра окончательных результатов на экране. Дополнительные сведения см. в разделе «Программная цветопроба» на стр. 492.
- Встраивайте цветовые профили при сохранении и экспорте файлов. Это обеспечит согласованность цветов при просмотре, изменении и воспроизведении файлов. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей» на стр. 489.

Правильно ли отображает цвета мой монитор?

Калибровка и профилирование монитора важны для обеспечения точности цвета. При калибровке монитор настраивается таким образом, чтобы отображать цвета в соответствии с установленным стандартом точности. После калибровки можно создать цветовой профиль монитора, который описывает, как монитор интерпретирует цвета. Этот специальный цветовой профиль обычно устанавливается в операционной системе программным обеспечением для создания профилей, поэтому его можно совместно использовать с другими устройствами и приложениями. Калибровка и профилирование совместно обеспечивают точность цвета: если монитор откалиброван неправильно, его цветовой профиль бесполезен.

Калибровка и профилирование — сложные процессы и обычно требуют калибровочных устройств других производителей, таких как колориметры и специализированное программное обеспечение. Более того, неправильная калибровка может принести больше вреда, чем пользы. Узнать больше о калибровке монитора и специальных цветовых профилях можно, изучив техники и продукты управления цветом. Можно также обратиться к документации, прилагаемой к операционной системе или монитору.

Пользовательское восприятие цвета, отображаемого монитором, также важно для поддержания согласованности цветов. На восприятие влияет среда, в которой пользователь просматривает документы. Вот несколько способов создать подходящую среду просмотра.

- Убедитесь, что ваша комната освещена равномерно. Например, если в комнату проникает много солнечного цвета, используйте шторы или, если возможно, работайте в комнате без окон.

- Установите в качестве фона монитора нейтральный цвет, такой как серый, или используйте изображение в оттенках серого. Избегайте использования красочных обоев и экранных заставок.
- Не надевайте яркую одежду, которая может конфликтовать с цветами на экране. Например, белая рубашка отражается в мониторе и изменяет восприятие цвета пользователем.

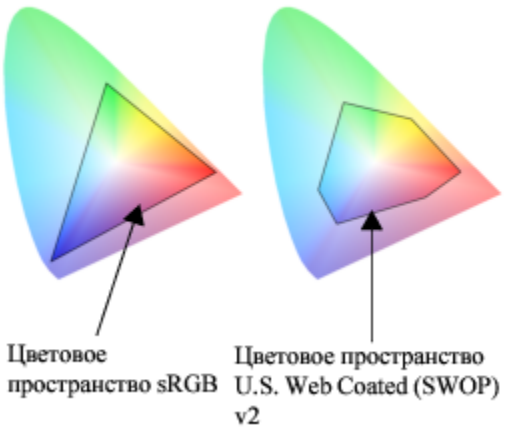
Нужно ли назначать цветовой профиль или преобразовывать цвета в цветовой профиль?

При назначении цветового профиля цветовые значения, или числа, в документе не изменяются. Вместо этого приложение использует цветовой профиль для интерпретации цветов документа. Однако при преобразовании цветов в другой цветовой профиль цветовые значения в документе меняются.

Лучший практический прием — выбрать подходящее цветовое пространство во время создания документа и использовать один и тот же цветовой профиль на всех этапах рабочего процесса. Рекомендуется избегать назначения цветовых профилей и преобразования цвета в другие цветовые профили во время работы над документом. Дополнительные сведения см. в разделах «Назначение цветовых профилей» на стр. 491 и «Преобразование цветов в другие цветовые профили» на стр. 491.

Что такое способ цветопередачи?

Система управления цветом может эффективно передавать цвета документа на несколько устройств. Однако при преобразовании цветов из одного цветового пространства в другое системе управления цветом, возможно, не удастся согласовать некоторые цвета. Эта ошибка передачи возникает из-за того, что некоторые цвета в источнике могут не попасть в диапазон (или гамму) цветового пространства назначения. Например, яркие красный и синий цвета, которые отображаются на мониторе, часто не входят в гамму цветов, которые может воспроизводить принтер. Такие цвета «вне гаммы» могут значительно изменить внешний вид документа в зависимости от их интерпретации системой управления цветом. Каждая система управления цветом использует четыре способа интерпретации цветов вне гаммы и сопоставления их с гаммой цветового пространства назначения. Эти методы называются «способами цветопередачи». Выбор способа цветопередачи зависит от графического содержимого документа.





Многие цвета в документе sRGB могут быть вне гаммы цветового пространства U.S. Web Coated (SWOP) v2. Цвета вне гаммы сопоставляются с гаммой в соответствии со способом цветопередачи.

Существуют следующие способы цветопередачи.

- **Относительный колориметрический** способ цветопередачи подходит для логотипов и других изображений, содержащих лишь несколько цветов вне гаммы. Он сопоставляет цвета источника вне гаммы с ближайшими цветами из гаммы на устройстве назначения. Этот способ цветопередачи вызывает смещение белой точки. При печати на белой бумаге ее белизна используется для воспроизведения белых областей документа. Таким образом, этот способ цветопередачи — хороший вариант для документов, предназначенных для печати.
- **Абсолютный колориметрический** способ цветопередачи подходит для логотипов и других изображений, требующих высокой точности цветов. Если для цветов источника не найдено точных совпадений, то используется ближайшее возможное соответствие. **Абсолютный колориметрический** и **относительный колориметрический** способы цветопередачи схожи, но **абсолютный колориметрический** способ сохраняет белую точку в процессе преобразования и не регулируется по белизне бумаги. Этот способ цветопередачи используется главным образом на этапе цветопробы.
- **Перцепционный** способ цветопередачи подходит для фотографий и растровых изображений, которые содержат множество цветов вне гаммы. Цветопередача изображения в целом сохраняется за счет замены всех цветов, включая цвета из гаммы, с целью соответствия диапазону цветов устройства назначения. Этот способ цветопередачи сохраняет взаимосвязи между цветами, позволяя получить наилучшие результаты.
- Способ цветопередачи **Насыщенность** позволяет получить более концентрированные сплошные цвета в деловых графических документах, таких как диаграммы и графики. Цвета могут быть менее точными, чем при использовании других способов цветопередачи.



Количество цветов вне гаммы (показанное зеленым наложением) может повлиять на выбор способа цветопередачи. Слева: относительный колориметрический способ цветопередачи подходит для

этой фотографии, содержащей лишь несколько цветов вне гаммы. Справа: перцепционный способ цветопередачи оптимален для этой фотографии, которая содержит множество цветов вне гаммы.

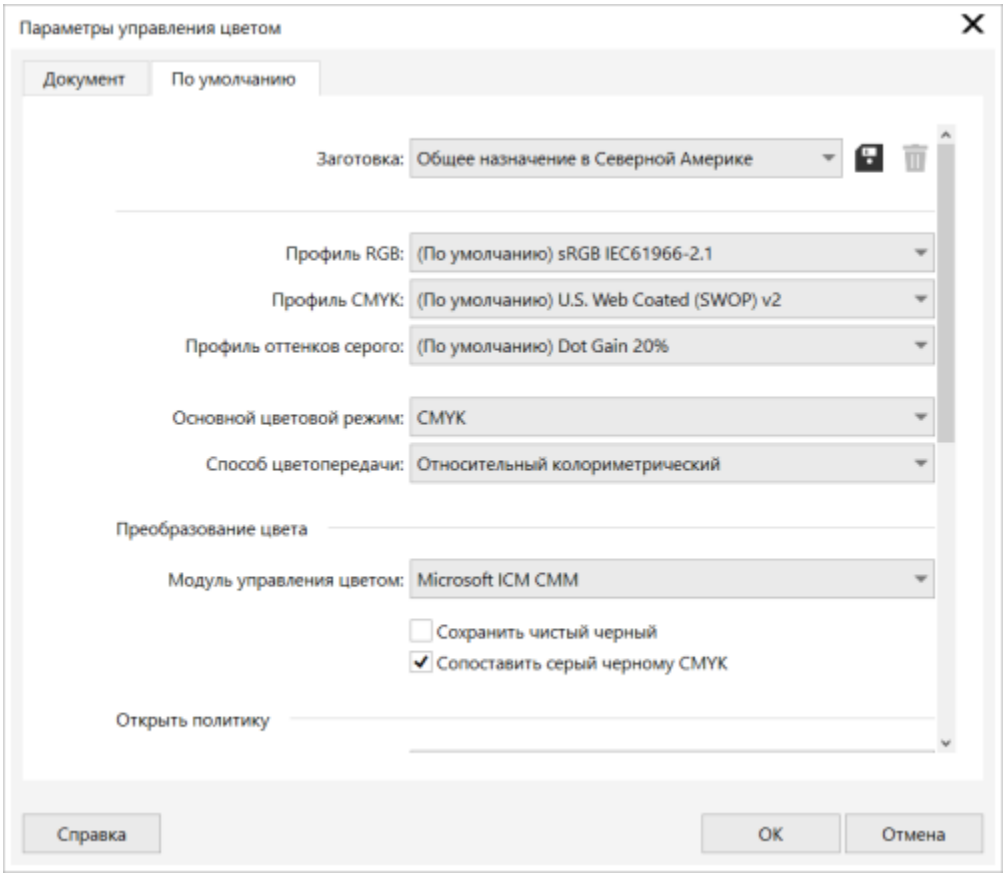
Начало работы с управлением цветом

CorelDRAW имеет два типа параметров управления цветом: параметры по умолчанию и параметры цветов документа. Параметры по умолчанию для управления цветом определяют цвета новых документов и всех документов, которые не содержат цветовых профилей (также называемых «непомеченными документами»). Документы, созданные в предыдущих версиях CorelDRAW, обрабатываются как непомеченные. Параметры цветов документа влияют только на цвета активного документа.

Параметры по умолчанию для управления цветом

Параметры по умолчанию для управления цветом важны для согласованной передачи цвета.

- **Заготовка** — если вы недостаточно хорошо знакомы с управлением цветом и создаете графические проекты для конкретного типа вывода, то можете выбрать заготовку, которая поможет начать работу с правильных параметров управления цветом, таких как цветовые профили по умолчанию и параметры преобразования цвета. В качестве примеров можно привести заготовку **Допечатная подготовка в Северной Америке**, которая подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Северной Америке, и заготовку **Интернет в Европе**, которая подходит для веб-проектов, создаваемых в Европе. Дополнительные сведения о заготовках для управления цветом см. в разделе «Заготовки управления цветом» на стр. 495.
- **Цветовые профили по умолчанию** определяют цвета RGB, CMYK и оттенков серого в новых и непомеченных документах. Эти параметры можно изменить таким образом, чтобы все новые документы использовали указанные вами цветовые профили. В некоторых приложениях цветовые профили по умолчанию называются «профилями рабочего пространства».
- **Основной цветовой режим** определяет цветовую палитру документа, которая отображается при открытии или создании документа, а также цветовой режим по умолчанию для документа, экспортируемого в формате растрового изображения. Основной цветовой режим устанавливается для всех новых и непомеченных документов, но этот параметр можно изменить для активного документа на вкладке **Документ** в диалоговом окне **Параметры управления цветом**. Следует отметить, что основной цветовой режим не ограничивает цвета в документе CorelDRAW единственным цветовым режимом.
- **Способ цветопередачи** — позволяет выбрать метод сопоставления цветов вне гаммы в новых и непомеченных документах. Если способ цветопередачи по умолчанию не подходит для активного документа, можно изменить его на вкладке **Документ** в диалоговом окне **Параметры управления цветом**. Дополнительные сведения о выборе правильного способа цветопередачи для проектов см. в разделе «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 484.
- **Преобразование цвета —** эти параметры определяют способ сопоставления цветов при преобразовании их из одного цветового профиля в другой. Например, можно изменить модуль управления цветом или задать параметры для преобразования чистых черных цветов в документах с цветовыми пространствами RGB, CMYK, Lab и оттенков серого. Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры преобразования цвета» на стр. 492.
- **Политика открытия** — управляет цветами в открываемых файлах. Дополнительные сведения о политиках управления цветом см. в разделе «Политики управления цветом» на стр. 496.
- **Политика импорта и вставки** — управляет цветами в файлах, которые импортируются или вставляются в активный документ. Дополнительные сведения о политиках управления цветом см. в разделе «Политики управления цветом» на стр. 496.
- **Определение плашечного цвета** позволяет отображать плашечные цвета, используя их цветовые значения Lab, CMYK или RGB. Эти альтернативные цветовые значения также используются, когда плашечные цвета преобразуются в триадные.

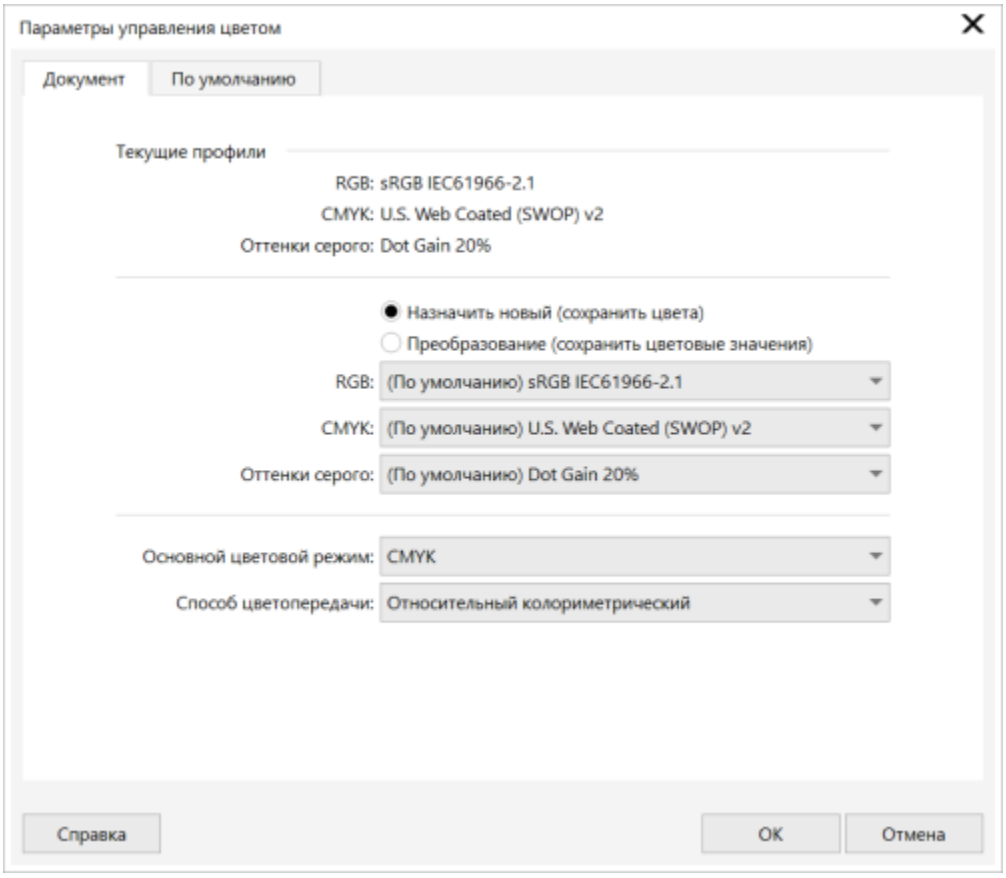


По умолчанию в диалоговом окне Параметры управления цветом.

Параметры цветов документа

Можно просматривать и изменять параметры цветов активного документа, не затрагивая новые и непомеченные документы. Можно узнать, какие цветовые профили назначены активному документу. Они определяют цветовое пространство документа для цветов RGB, CMYK и оттенков серого.

Также можно назначить другие цветовые профили активному документу. Сведения о назначении цветовых профилей см. в разделе «Назначение цветовых профилей» на стр. 491. Сведения о преобразовании цветов документа в другие цветовые профили см. в разделе «Преобразование цветов в другие цветовые профили» на стр. 491.



Документ в диалоговом окне Параметры управления цветом.

Кроме того, можно изменить основной цветовой режим и способ цветопередачи для активного документа.

Доступ к параметрам по умолчанию для управления цветом

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2 Перейдите на вкладку **По умолчанию**.

Изменение цветовых профилей по умолчанию

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2 Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3 Выберите цветовой профиль в одном из следующих списков:
- **Профиль RGB —** описывает цвета RGB в новых и непомеченных документах.
- **Профиль CMYK —** описывает цвета CMYK в новых и непомеченных документах.
- **Профиль оттенков серого —** описывает цвета оттенков серого в новых и непомеченных документах.

Дополнительные возможности

Изменение основного цветового режима	Выберите цветовой режим в списке **Основной цветовой режим**.

Дополнительные возможности

	Изменение основного цветового режима на вкладке **По умолчанию** в диалоговом окне **Параметры управления цветом** не влияет на активный документ.
Изменение способа цветопередачи	Выберите способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**.

Доступ к параметрам цветов документа

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **Документ**.



Для отображения в строке состояния цветовых профилей, используемых в активном документе, нажмите раскрывающуюся кнопку  в строке состояния и выберите пункт **Параметры цветов документа**.

Установка, загрузка и встраивание цветовых профилей

Чтобы обеспечить точность цвета, системе управления цветом требуются совместимые с ICC профили для мониторов, устройств ввода, внешних мониторов, устройств вывода и документов.

- Цветовые профили монитора определяют цветовое пространство, которое использует монитор для отображения цветов документа. CorelDRAW использует основной профиль монитора, который назначен операционной системой. Профиль монитора очень важен для точной цветопередачи. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» на стр. 483.
- Цветовые профили устройств ввода — используются устройствами ввода, такими как сканеры и цифровые камеры. Эти цветовые профили определяют, какие цвета могут захватываться конкретными устройствами ввода.
- Цветовые профили отображения — включают профили монитора, которые не связаны с монитором в операционной системе. Эти цветовые профили особенно полезны для получения программных цветопроб документов для мониторов, не подключенных к компьютеру пользователя.
- Цветовые профили устройств вывода — определяют цветовое пространство устройств вывода, таких как настольные принтеры и печатные машины. Система управления цветом использует эти профили для точного сопоставления цветов документа с цветами устройства вывода.
- Цветовые профили документа — определяют цвета RGB, CMYK и оттенков серого в документе. Документы, содержащие цветовые профили, называются помеченными.

Поиск цветовых профилей

Многие цветовые профили устанавливаются вместе с приложением или могут быть созданы при помощи программного обеспечения для создания профилей. Производители мониторов, сканеров, цифровых камер и принтеров также предоставляют цветовые профили. Кроме того, цветовые профили доступны на таких веб-узлах, как:

- http://www.color.org/findprofile.xalter — этот веб-узел ICC (International Color Consortium) позволяет найти часто используемые стандартные цветовые профили.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads — этот веб-узел ECI (European Color Initiative) содержит стандартные профили ISO, а также профили, характерные для Европы.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm — этот веб-узел содержит профили ICC для различных типов жидкокристаллических мониторов. Однако если точность цветопередачи важна для рабочего процесса, следует выполнить калибровку и профилирование монитора, а не рассчитывать на готовые профили монитора. Дополнительные сведения см. в разделе «Правильно ли отображает цвета мой монитор?» на стр. 483.

Установка и загрузка цветовых профилей

В случае отсутствия нужного цветового профиля его можно установить или загрузить в приложении. При установке цветовой профиль добавляется в папку **Цвет** операционной системы, а при загрузке — в папку **Цвет** приложения. CorelDRAW Graphics Suite может использовать цветовые профили из обеих папок **Цвет**.

Встраивание цветовых профилей

Во время сохранения или экспорта документа в формате файла, который поддерживает цветовые профили, последние по умолчанию встраиваются в файл. Встроенный цветовой профиль присоединяется к документу, гарантируя сохранение используемых цветов при просмотре или печати документа другими пользователями.

Установка цветового профиля

- В проводнике Windows щелкните цветовой профиль правой кнопкой мыши и выберите команду **Установить профиль**.

Загрузка цветового профиля

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3. Выберите элемент **Загрузка цветовых профилей** в списке **Профиль RGB**, **Профиль CMYK** или **Профиль оттенков серого**.
4. В диалоговом окне **Открыть** перейдите к нужному цветовому профилю.



Загруженный цветовой профиль доступен также из окна настройки **Цветопроба**, диалогового окна **Печать** и вкладки **Документ** в диалоговом окне **Параметры управления цветом**.

Следует отметить, что можно загрузить цветовой профиль любого цветового режима из следующих списков: **Профиль RGB**, **Профиль CMYK** или **Профиль оттенков серого**. Однако после загрузки цветовой профиль будет доступен только из списка соответствующего цветового режима. Например, можно загрузить цветовой профиль RGB из списка **Профиль CMYK**, но этот профиль будет доступен только из списка **Профиль RGB**.



Можно также загрузить цветовой профиль на вкладке **Документ** в диалоговом окне **Параметры управления цветом**.

Встраивание цветового профиля

1. Щелкните **Файл**, а затем выберите одну из следующих команд:
   - **Сохранить как**
   - **Экспорт**
   - **Экспортировать в** ▸ **Интернет**
2. В открывшемся диалоговом окне установите флажок **Встроить цветовой профиль**.



При сохранении или экспорте файла в форматеCorelDRAW (CDR) или в формате переносимых документов Adobe (PDF) можно встроить не более трех цветовых профилей.

Встраивание цветового профиля увеличивает размер файла документа. Чтобы избежать неоправданного увеличения размера файла, CorelDRAW встраивает цветовые профили только для тех цветов, которые используются в документе. Например, если документ содержит лишь объекты RGB, то будет встроен только цветовой профиль RGB.

Назначение цветовых профилей

Если в открываемом или импортируемом документе отсутствует цветовой профиль, то по умолчанию приложение автоматически назначает цветовой профиль документу. Если цветовой профиль документа не подходит для необходимого устройства назначения, можно назначить документу другой цветовой профиль. Например, если документ предназначен для просмотра в Интернете или для печати на настольном принтере, следует установить sRGB в качестве профиля RGB документа. Если документ предназначен для печати в коммерческих целях, оптимальным выбором будет цветовой профиль Adobe RGB (1998), поскольку он имеет более широкую гамму и обеспечивает хорошие результаты при преобразовании цветов RGB в цветовое пространство CMYK.

При назначении документу другого цветового профиля цвета могут выглядеть по-другому, хотя цветовые значения не изменяются.



Слева: активному документу назначен цветовой профиль SWOP 2006_Coated3v2.icc. Справа: после назначения документу цветового профиля Japan Color 2002 Newspaper насыщенность цветов намного уменьшилась.

Назначение цветовых профилей документу

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **Документ**.
3. Включите параметр **Назначить новый (сохранить цветовые значения)**.
4. Выберите цветовые профили в списках **RGB**, **CMYK** и **Оттенки серого**.

Преобразование цветов в другие цветовые профили

При преобразовании цветов документа в другой цветовой профиль цветовые значения в документе изменяются в соответствии со способом цветопередачи, но вид цветов сохраняется. Основная цель преобразования цвета — обеспечить максимальное соответствие между цветовыми пространствами источника и назначения.

Поскольку многочисленные преобразования цвета снижают точность, рекомендуется преобразовывать цвета только один раз. Следует подождать, пока документ будет готов и будет точно определен цветовой профиль, используемый для окончательного вывода. Например, если документ разрабатывается в цветовом пространстве Adobe RGB (1998) и предназначен для публикации в Интернете, можно преобразовать цвета документа в цветовое пространство sRGB.

Можно выбрать модуль управления цветом, который используется для преобразования цветов. Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры преобразования цвета» на стр. 492.

Преобразование цветов в другие цветовые профили

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.

2 Перейдите на вкладку **Документ**.

3 Включите параметр **Преобразование (сохранить цвета)**.

4 Выберите цветовой профиль списках **RGB**, **CMYK** и **Оттенки серого**.

5 Выберите подходящий способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**. Сведения о доступных способах цветопередачи см. в разделе «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 484.

Параметры преобразования цвета

В процессе выбора цветовых профилей обеспечивается максимально точное согласование цветов между устройствами с помощью модуля управления цветом (CMM) системы Microsoft Image Color Management (ICM), которая является CMM по умолчанию. Модули управления цветом также называются модулями цветопреобразования.

Кроме того, можно использовать модуль Adobe CMM, если он установлен на компьютере.

Обработка чистых черных цветов и оттенков серого

В процессе преобразования цвета можно сохранить чистый черный цвет в цветовом пространстве назначения. Например, при преобразовании документа RGB в цветовое пространство CMYK чистый черный цвет RGB (R=0, G=0, B=0) можно сопоставить с чистыми черными цветами CMYK (K=100). Эта возможность рекомендуется для документов в оттенках серого или для документов, которые состоят в основном из текста. Следует отметить, что сохранение чистого черного во время преобразования цвета может привести к образованию сплошных черных краев в эффектах и градиентных заливках, содержащих черный цвет.

По умолчанию цвета оттенков серого преобразуются в черный канал (K) CMYK. Это гарантирует, что все цвета оттенков серого будут печататься как оттенки черного, и позволяет избежать напрасного расхода голубых, пурпурных и желтых чернил при печати.

Выбор параметров преобразования цвета

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.

2 Перейдите на вкладку **По умолчанию**.

3 В области **Преобразование цвета** выберите модуль управления цветом в списке **Модуль управления цветом**.

Дополнительные возможности	Действие
Сохранение чистого черного в цветовом пространстве источника в качестве чистого черного в цветовом пространстве назначения	Установите флажок **Сохранить чистый черный**.
Сопоставление цветов оттенков серого с черным цветом CMYK во время преобразования	Установите флажок **Сопоставить серый черному CMYK**.

Программная цветопроба

Программная цветопроба позволяет предварительно просмотреть документ на экране, чтобы узнать, как он будет выглядеть при печати на конкретном принтере или при воспроизведении на конкретном мониторе. В отличие от получения «пробного отпечатка в форме документальной копии» в традиционном печатном процессе программная цветопроба позволяет увидеть конечный результат без использования чернил и бумаги. Можно проверить, подходит ли цветовой профиль документа для конкретного принтера или монитора, чтобы предотвратить нежелательные результаты.



Слева вверху: документу назначен цветовой профиль RGB. В середине и справа: назначение определенного профиля CMYK позволяет смоделировать на экране печатный вывод.

Чтобы смоделировать цвета, которые будут получены при выводе на устройстве, необходимо выбрать цветовой профиль устройства. Поскольку цветовые пространства документа и устройства различны, некоторые цвета документа могут не иметь соответствующих им цветов в гамме цветового пространства устройства. Можно включить предупреждение о гамме, что позволит увидеть на экране цвета, которые не будут точно воспроизведены устройством. Когда предупреждение о гамме включено, в наложении будут выделены все цвета вне гаммы для моделируемого устройства. Можно изменить цвет наложения вне гаммы или увеличить его прозрачность, чтобы стали видны цвета, расположенные ниже.



В предупреждении о гамме выделяются цвета, которые не могут быть точно воспроизведены принтером или монитором.

Можно изменить способ переноса цветов вне гаммы в гамму профиля цветопробы, изменив способ цветопередачи. Дополнительные сведения см. в разделе «Что такое способ цветопередачи?» на стр. 484.

Можно сохранять цветовые значения RGB, CMYK или оттенков серого в документе при создании программной цветопробы. Например, если создается программная цветопроба документа, который будет напечатан на печатной машине, можно сохранить исходные цветовые значения CMYK документа в программной цветопробе. В этом случае все цвета будут обновлены на экране, но в программной цветопробе изменятся только цветовые значения RGB и оттенков серого для документа. Сохранение цветовых значений CMYK помогает предотвратить нежелательные изменения цветов в готовых материалах.

Если часто приходится создавать программные цветопробы документов для конкретного устройства вывода, можно создавать и сохранять специальные заготовки проб. В любой момент эти заготовки можно удалить, когда они больше не нужны.

Сохранить программные цветопробы можно путем их экспорта в форматы JPEG, TIFF, формат переносимых документов Adobe (PDF) или в формат Corel PHOTO-PAINT (CPT). Цветопробы можно также распечатать.

По умолчанию при создании нового или открытии существующего документа создание программных цветопроб отключено. Однако можно настроить постоянное включение программных цветопроб по умолчанию.

Включение и отключение программных цветопроб

- Выберите **Вид** ▸ **Цветопробы**.



Если создание программных цветопроб включено, то цвета в окне документа, цветовых палитрах и окнах предварительного просмотра в диалоговых окнах выглядят по-разному.

При моделировании вывода на принтер экранные цвета могут выглядеть тусклыми, поскольку все цвета переносятся в цветовое пространство CMYK, гамма которого меньше по сравнению с цветовым пространством RGB.



Программные цветопробы можно также включать и отключать нажатием кнопки **Цветопробы**  в строке состояния.

Задание параметров программной цветопробы

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветопроба**.
2. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Моделирование вывода на определенном устройстве	В списке **Моделировать среду** выберите цветовой профиль устройства.
Сохранение конкретных цветовых значений неизменными	Установите флажок **Сохранять числовые значения**. В зависимости от цветового профиля, выбранного в списке **Моделировать среду**, этот флажок позволяет сохранять цветовые значения CMYK, RGB или оттенков серого.
Изменение способа цветопередачи	Выберите способ цветопередачи в списке **Способ цветопередачи**.
Включение предупреждения о гамме	Установите флажок **Цветопроба**, затем в области **Предупреждение о гамме** установите флажок **Цвета вне гаммы**.
Изменение цвета наложения вне гаммы	В области **Предупреждение о гамме** выберите цвет из меню выбора цвета.
Изменение прозрачности наложения вне гаммы	В области **Предупреждение о гамме** введите значение в поле **Прозрачность**. Значение должно быть в пределах от 1 до 100.

Цель	Действие
Сохранение настраиваемой заготовки пробы	Выберите нужные параметры, нажмите кнопку **Сохранить** и введите имя в окне **Сохранить заготовку как**. Параметры цветов вне гаммы не включаются в заготовку пробы.
Выбор заготовки пробы	В списке **Заготовка пробы** выберите заготовку.
Удаление заготовки пробы	Нажмите кнопку **Удалить** .

Точность моделирования зависит от таких факторов, как качество монитора, цветовые профили монитора и устройства вывода, а также окружающее освещение в зоне выполнения работы.

Экспорт программной цветопробы

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветопроба**.
2. В окне настройки **Цветопроба** нажмите кнопку **Экспорт программной пробы**.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. В списке **Тип файла** выберите один из следующих параметров:
   - **JPG - растровые изображения JPEG**
   - **PDF - формат переносимых документов Adobe**
   - **TIF - растровое изображение TIFF**
   - **CPT - изображение Corel PHOTO-PAINT**
5. Выберите параметры в открывшемся диалоговом окне.

Печать цветопробы

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветопроба**.
2. В окне настройки **Цветопроба** нажмите кнопку **Печать пробы**.

Включение создания программных цветопроб по умолчанию

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В списке категорий щелкните **Отображение**.
3. Установите флажок **Проверка цветов**.

Заготовки управления цветом

Приложение содержит заготовки для управления цветом, которые представляют собой параметры цвета по умолчанию, применяемые к новым и непомеченным документам. Можно выбрать заготовку для управления цветом в соответствии с географическим регионом, в котором создается документ, или в соответствии с местом его вывода.

Можно также создавать собственные заготовки, что позволяет сохранять выбранные параметры на вкладке **По умолчанию** в диалоговом окне **Параметры управления цветом** и повторно использовать их в других документах. Если заготовка больше не нужна, ее можно удалить.

Выбор заготовки для управления цветом для новых документов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3. В списке **Заготовка** выберите одну из следующих заготовок для управления цветом.
   - **Общее назначение в Северной Америке** — подходит для проектов, которые будут использоваться в нескольких типах вывода в Северной Америке.
   - **Общее назначение в Европе** — подходит для проектов, которые будут использоваться в нескольких типах вывода в Европе.
   - **Допечатная подготовка в Европе** — подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Европе.
   - **Интернет в Европе** — подходит для веб-проектов, созданных в Европе.
   - **Общее назначение в Японии** — подходит для проектов, которые будут использоваться в нескольких типах вывода в Японии.
   - **Допечатная подготовка в Японии** — подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Японии.
   - **Интернет в Японии** — подходит для веб-проектов, созданных в Японии.
   - **Минимальное управление цветом** — сохраняет исходные цветовые значения RGB, CMYK и оттенков серого при открытии, импорте и вставке документов.
   - **Допечатная подготовка в Северной Америке** — подходит для проектов, предназначенных для печати поставщиками услуг печати в Северной Америке.
   - **Интернет в Северной Америке** — подходит для веб-проектов, созданных в Северной Америке.
   - **Моделирование управления цветом выкл.** — формирует результаты преобразования цвета заготовки **Управление цветом отключено**, доступной в предыдущих версиях CorelDRAW
   - **Моделирование CorelDRAW Graphics Suite X4** — отображает цвета такими, как они выглядят в CorelDRAW Graphics Suite X4.

Добавление заготовки для управления цветом

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3. Измените любые параметры цвета по умолчанию.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**  рядом со списком **Заготовка**.
5. В диалоговом окне **Сохранить стиль управления цветом** введите имя в поле **Сохранить стиль как**.

Удаление заготовки для управления цветом

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3. Выберите заготовку в списке **Заготовка**.
4. Нажмите кнопку **Удалить** .

Политики управления цветом

Политики управления цветом определяют способ управления цветами в документах, которые пользователь открывает в приложении. В CorelDRAW можно настроить одну политику управления цветом для открытия документов, а другую — для импорта и вставки файлов и объектов в активный документ.

Политика управления цветом для открытия файлов определяет цветовые профили RGB, CMYK и оттенков серого, которые используются в каждом открываемом файле. По умолчанию приложение использует цветовые профили, встроенные в файл. Можно также назначить файлу цветовые профили по умолчанию или преобразовать цвета файла в цветовые профили по умолчанию.

По умолчанию политика управления цветом для импорта и вставки файлов преобразует цвета RGB и оттенков серого в файлах в цветовые профили документа и назначает цветовой профиль CMYK документа файлам в режиме CMYK. Можно также назначить файлу цветовые профили документа или преобразовать цвета активного документа в цветовые профили, встроенные в файл.

В открываемых или импортируемых файлах цветовые профили могут отсутствовать или могут не совпадать с профилями по умолчанию. По умолчанию приложение не выдает предупреждений об отсутствующих или несоответствующих цветовых профилях, но выбирает параметры управления цветом, которые обеспечивают хорошие результаты. Однако можно включить предупреждающие сообщения, если требуется полный контроль над цветами в документах.

Настройка политики управления цветом для открытия документов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3. В области **Политика открытия** в списке **RGB** выберите один из следующих параметров.
   - **Использовать встроенный цветовой профиль** — сохраняет цветовой профиль RGB, встроенный в файл. Рекомендуется использовать этот параметр, поскольку он сохраняет исходный вид цветов RGB и цветовые значения RGB документа.
   - **Назначить цветовой профиль по умолчанию** — использует цветовой профиль RGB по умолчанию для определения цветов документа. Цветовые значения RGB сохраняются, но вид цветов RGB может измениться.
   - **Преобразовать в цветовой профиль по умолчанию** — преобразует цвета в цветовой профиль RGB по умолчанию. Вид цветов RGB в документах сохраняется, но цветовые значения могут измениться.
4. В списке **CMYK** в области **Политика открытия** выберите параметр для управления цветами CMYK в документах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.
5. В списке **Оттенки серого** в области **Политика открытия** выберите параметр для управления оттенками серого в документах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.

Настройка политики управления цветом для импорта и вставки файлов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.
2. Перейдите на вкладку **По умолчанию**.
3. В области **Политика импорта и вставки** в списке **RGB** выберите один из следующих параметров.
   - **Преобразовать в цветовой профиль документа** — преобразует цвета RGB импортируемого или вставляемого файла в цветовой профиль RGB активного документа. Этот параметр используется, когда цветовой профиль импортируемого файла не совпадает с цветовым профилем документа.
   - **Назначить цветовой профиль документа** — назначает цветовой профиль RGB документа импортируемому или вставляемому файлу. Цветовые значения RGB файла сохраняются, но вид цветов может измениться.
   - **Использовать встроенный цветовой профиль** — использует цветовой профиль RGB, встроенный в файл, сохраняя вид и значения цветов RGB импортируемого или вставляемого файла. Он преобразует цвета документа в цветовой профиль, встроенный в импортируемый или вставляемый файл.
4. Из списка **CMYK** в области **Политика импорта и вставки** выберите параметр для управления цветами CMYK в импортируемых и вставляемых файлах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.
5. Из списка **Оттенки серого** в области **Политика импорта и вставки** выберите параметр для управления цветами оттенков серого в импортируемых и вставляемых файлах. Параметры аналогичны параметрам для цветов RGB.

Включение предупреждающих сообщений об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Управление цветом**.

2 Перейдите на вкладку **По умолчанию**.

3 Установите любой из следующих флажков в областях **Политика открытия** и **Политика импорта и вставки**:

- **Предупреждать о несоответствии цветового профиля**
- **Предупреждать об отсутствии цветового профиля**

Управление цветами при открытии документов

Политика управления цветом по умолчанию для открытия документов сохраняет цвета во всех открываемых помеченных документах и назначает цветовые профили по умолчанию непомеченным документам.

Если в открываемом документе отсутствует цветовой профиль или документ содержит цветовые профили, не соответствующие цветовым профилям приложения по умолчанию, CorelDRAW выбирает параметры управления цветом в зависимости от политики управления цветом. Если вы хорошо знакомы с управлением цветом, то можете просмотреть предупреждения об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях и выбрать другие параметры управления цветом. Дополнительные сведения о включении предупреждений см. в разделе «Включение предупреждающих сообщений об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях» на стр. 497.

Открытие документов с отсутствующими цветовыми профилями

Открываемый документ может поддерживать один или несколько цветовых режимов, и, следовательно, один или несколько цветовых профилей в нем могут отсутствовать. Например, документ CorelDRAW (CDR) или PDF может содержать три типа объектов: в формате RGB, CMYK и оттенков серого, поэтому в таком документе может отсутствовать до трех цветовых профилей.

При открытии документа с отсутствующим цветовым профилем и включенных предупреждениях о таких профилях доступны следующие параметры.

- **Назначить цветовой профиль** — позволяет назначить цветовой профиль документу. Этот параметр сохраняет цветовые значения, но вид цветов может измениться. Например, если в документе отсутствует цветовой профиль RGB, то по умолчанию будет назначен цветовой профиль RGB приложения по умолчанию. Цветовые значения RGB сохраняются, но вид цветов RGB может отличаться от изначального. Можно также назначить цветовой профиль, отличный от профиля приложения по умолчанию. Этот параметр рекомендуется использовать, только если известно первоначальное цветовое пространство документа и установлен соответствующий цветовой профиль.
- **Преобразовать в цветовой профиль по умолчанию** — используемый в сочетании с элементом управления **Назначить цветовой профиль**, этот параметр преобразует цвета из назначенного цветового профиля в цветовой профиль по умолчанию. Цвета будут выглядеть, как если бы они принадлежали назначенному цветовому пространству, но цветовые значения могут измениться.

Открытие документов с несоответствующими цветовыми профилями

Если документ содержит цветовой профиль, не соответствующий цветовому профилю по умолчанию, можно выбрать один из следующих параметров:

- **Использовать встроенный цветовой профиль** — этот параметр гарантирует сохранение цветовых значений и отображение цветов в соответствии с изначальным проектом.
- **Игнорировать встроенный цветовой профиль и использовать цветовой профиль по умолчанию** — назначение цветового профиля по умолчанию сохранит цветовые значения, но вид цветов может измениться.
- **Преобразовать из встроенного цветового профиля в цветовой профиль по умолчанию** — этот параметр преобразует цвета из встроенного цветового профиля в цветовой профиль по умолчанию. Вид цветов сохраняется, но цветовые значения могут измениться. Этот параметр рекомендуется использовать, если параметры управления цветом, подходящие для рабочего процесса, уже заданы. Например, во время создания графических проектов для Интернета можно выбрать sRGB в качестве цветового пространства приложения по умолчанию. Этот параметр гарантирует, что документ будет использовать цветовое пространство sRGB, а цвета документа будут согласованы и подойдут для публикации в Интернете.

Открытие документов с отсутствующими и несоответствующими цветовыми профилями

В документах, которые поддерживают несколько цветовых режимов, могут отсутствовать цветовые профили. Одновременно такие документы могут содержать несоответствующие цветовые профили. Например, в документе, содержащем объекты RGB,

оттенков серого и CMYK, может отсутствовать профиль RGB и присутствовать несоответствующий цветовой профиль CMYK. Для таких случаев предусмотрены предупреждающие диалоговые окна, которые включают параметры для отсутствующих и несоответствующих цветовых профилей.

Управление цветами при импорте и вставке файлов

Политика управления цветом по умолчанию для импорта и вставки файлов преобразует цвета импортируемых и вставляемых файлов в цветовой профиль активного документа. Если цветовой профиль импортируемого или вставляемого файла совпадает с цветовым профилем активного документа, то преобразование цветов не выполняется. Дополнительные сведения о политиках управления цветом см. в разделе «Политики управления цветом» на стр. 496.

Однако можно просмотреть предупреждения об отсутствующих и несоответствующих профилях и задать другие параметры управления цветом. Для получения дополнительных сведений о просмотре предупреждений см. раздел «Включение предупреждающих сообщений об отсутствующих и несоответствующих цветовых профилях» на стр. 497.

Импорт и вставка файлов с отсутствующими цветовыми профилями

Если в файле отсутствуют цветовые профили, можно назначить файлу определенные цветовые профили, а затем преобразовать цвета файла в цветовые профили документа. Цветовые значения файла изменятся.

Импорт и вставка файлов с несоответствующими цветовыми профилями

Если файл содержит цветовые профили, которые не соответствуют цветовому профилю документа, доступны следующие параметры:

- **Игнорировать встроенный цветовой профиль и назначить цветовой профиль документа** — цветовые значения сохраняются, но вид цветов может измениться.
- **Преобразовать из встроенного цветового профиля в цветовой профиль документа** (параметр по умолчанию) — цвета импортируемого файла преобразуются из встроенного цветового пространства в цветовое пространство документа. Вид цветов сохраняется, но цветовые значения могут измениться.
- **Преобразовать цвета документа во встроенный цветовой профиль** — цвета документа преобразуются в цветовой профиль, встроенный в импортируемый файл. Вид и значения цветов импортируемого или вставляемого файла сохраняются.

Импорт и вставка файлов с отсутствующими и несоответствующими цветовыми профилями

В некоторых файлах могут отсутствовать цветовые профили и одновременно содержаться несоответствующие цветовые профили. Для таких случаев предусмотрены диалоговые окна, которые включают параметры для отсутствующих и несоответствующих цветовых профилей.

Управление цветами для печати

По умолчаниюCorelDRAW не выполняет преобразования цветов, когда документ передается на принтер. Принтер получает цветовые значения и интерпретирует цвета. Однако если с принтером в операционной системе связан цветовой профиль, CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT обнаруживает этот профиль и использует его для преобразования цветов документа в цветовое пространство принтера.

При использовании принтера PostScript можно разрешить CorelDRAW или принтеру PostScript выполнять любые необходимые преобразования цвета. Когда CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT управляет преобразованием цвета, цвета документа преобразуются из назначенного цветового пространства в цветовое пространство принтера PostScript. Обратите внимание, что необходимо отключить управление цветом в драйвере принтера. Иначе и приложение, и принтер управляют цветами во время печати и цвета документа корректируются дважды, что приводит к их нежелательным изменениям.

Когда принтер PostScript преобразует цвета документа, необходимо включить функцию управления цветом в драйвере принтера. В этом расширенном методе могут использоваться только принтеры PostScript и устройства RIP, которые поддерживают преобразования цвета принтером. Хотя этот метод увеличивает размер файла, его преимущество заключается в обеспечении согласования цветов при передаче одного и того же задания на печать разным поставщикам услуг печати.

Дополнительные сведения о передаче цветов документов для печати см. в разделе «Точная передача цветов при печати» на стр. 878.

Можно также управлять цветами в файлах PDF, созданных для печати в коммерческих целях. Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры управления цветами в файлах PDF» на стр. 941.

Использование безопасного рабочего процесса CMYK

В проектах часто используются особые цветовые значения CMYK. Чтобы гарантировать надежную передачу цвета, можно получить эти цветовые значения CMYK из книги образцов цвета. Сохраняя эти цветовые значения CMYK на протяжении всего процесса печати, можно предотвратить нежелательные изменения цветов и гарантировать, что цвета будут воспроизведены так же, как в первоначальном макете. Рабочий процесс, который сохраняет цветовые значения CMYK, называется безопасным рабочим процессом CMYK.

CorelDRAW поддерживает безопасный рабочий процесс CMYK. По умолчанию цветовые значения CMYK сохраняются в любом открываемом, импортируемом или вставляемом документе. Цветовые значения CMYK также сохраняются по умолчанию при печати документов.

В некоторых случаях может потребоваться обойти безопасный рабочий процесс CMYK и сохранить вид цветов CMYK при открытии, импорте или вставке документов. Эта возможность полезна, когда нужно просмотреть первоначальные цвета графического макета на экране или копию, напечатанную на настольном принтере. Чтобы сохранить вид цветов CMYK, можно настроить политики управления цветом, преобразующие цвета CMYK в открываемых, импортируемых или вставляемых документах. Кроме того, при печати на принтере PostScript можно преобразовать цвета CMYK в цветовой профиль принтера, сняв флажок **Сохранять числовые значения CMYK** на странице **Цвет** диалогового окна **Печать**.

Управление цветами для просмотра в Интернете

Управлять цветами для просмотра в Интернете может быть даже сложнее, чем для печати. Документы и рисунки, опубликованные в Интернете, отображаются на различных мониторах, которые часто не откалиброваны. Кроме того, большинство веб-браузеров не поддерживают управление цветом и игнорируют цветовые профили, встроенные в файлы.

При разработке документов, предназначенных исключительно для Интернета, рекомендуется использовать цветовой профиль sRGB в качестве цветового профиля RGB документа и выбирать цвета RGB. Если документ содержит другой цветовой профиль, следует преобразовать цвета документа в sRGB, перед тем как сохранить документ для использования в Интернете.

Создавая файл PDF для просмотра в Интернете, можно встроить в файл цветовые профили, чтобы обеспечить согласованное воспроизведение цветов в Adobe Reader и Adobe Acrobat. Дополнительные сведения см. в разделе «Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF» на стр. 941.

Создавая новый документ, предназначенный для просмотра в Интернете, можно выбрать заготовку, которая обеспечит хорошую цветопередачу. Для получения дополнительных сведений см. раздел «Создание рисунка» на стр. 61. Кроме того, CorelDRAW предоставляет заготовки для управления цветом в веб-документах. Сведения о выборе заготовки для управления цветом см. в разделе «Выбор заготовки для управления цветом для новых документов» на стр. 496.

Специальные эффекты

Векторные и растровые эффекты.....503

Категории специальных эффектов.....517

Линзы.....569

Добавление трехмерных эффектов.....573

Мозаика.....603

Добавление движения и фокусировка.....611

CorelDRAW®

Векторные и растровые эффекты

CorelDRAW включает в себя широкий набор эффектов, которые можно применять к объектам, группам объектов или областям изображения. Эффекты не нарушают структуру объекта и изображения, поэтому в любое время их можно добавлять, редактировать, удалять, отображать и скрывать, в том числе можно вернуться к исходному объекту или изображению.

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Растровые эффекты» (стр. 503)
- «Векторные эффекты» (стр. 508)
- «Применение растровых эффектов» (стр. 510)

Растровые эффекты

Растровые эффекты основаны на пикселях. Можно применять растровые эффекты к объектам векторной и растровой графики. В интерфейсе приложения растровые эффекты находятся в верхней части списка меню **Эффекты**.





Примеры применения растровых эффектов к объекту растровой графики. Сверху (слева направо) исходное изображение, эффект Рельеф, художественный эффект Кубизм, художественный эффект Мозаика, эффект пикселизации Искажение; снизу (слева направо) эффект Добавление шумов, эффект Размытость при увеличении, эффект преобразования цвета Соляризация, эффект контура Обнаружение краев, эффект Резкость



Примеры применения растровых эффектов к объекту векторной графики.

Растровые эффекты упорядочены в следующие категории.

Категория	**Применять к**	**Описание**
Трехмерные эффекты	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют создавать иллюзию глубины. Эффекты: «Трехмерный поворот» на стр. 518, «Эффект скоса (Corel PHOTO-PAINT)» на стр. 518, «Цилиндр» на стр. 518, «Рельеф» на стр. 519, «Стекло (Corel PHOTO-PAINT)» на стр. 519, «Загиб края страницы» на стр. 520, «Вдавливание/выдавливание» на стр. 520, «Сфера» на стр. 521, «Бобышка (Corel PHOTO-PAINT)» на стр. 521 и «Зигзаг» на стр. 522.
Настройка	Объекты растровой графики	Позволяет настроить цвет и тон растровых изображений.

Категория	Применять к	Описание
		Дополнительные сведения об эффектах этой категории см. в разделах «Настройка цвета и тона» на стр. 825, «Фильтр цветовой кривой» на стр. 833 и «Преобразование цвета и тона» на стр. 836.
Художественные мазки	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют применять различные техники живописи. Эффекты: «Уголь» на стр. 522, «Цветной карандаш Conte» на стр. 523, «Цветной карандаш» на стр. 523, «Кубизм» на стр. 524, «Брызги» на стр. 524, «Импрессионизм» на стр. 525, «Мастихин» на стр. 525, «Пастели» на стр. 525, «Перо и чернила» на стр. 526, «Пуантилизм» на стр. 526, «Скребок» на стр. 527, «Блокнот эскизов» на стр. 527, «Акварель» на стр. 527, «Водяной маркер» на стр. 528 и «Волнистая бумага» на стр. 528.
Размытость	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют применять для изображения размытость и имитировать плавный переход цветов, получать иллюзию движения или плавные изменения. Эффекты: «Настройка размытости» на стр. 529, «Направленное сглаживание» на стр. 530, «Размытие» на стр. 530, «Размытость по Гауссу» на стр. 530, «Подчистка» на стр. 531, «Размывка края» на стр. 531, «Размытость движением» на стр. 532, «Радиальная размытость» на стр. 532, «Размытие боке (Corel PHOTO-PAINT)» на стр. 533, «Интеллектуальная размытость» на стр. 533, «Сглаживание» на стр. 533, «Смягчение» на стр. 534 и «Масштаб» на стр. 534.
######	Объекты векторной и растровой графики	Позволяет имитировать эффекты различных фотообъективов. Эффекты: «Окрашивание» на стр. 535, «Диффузия» на стр. 535, «Блик объектива» на стр. 536, «Эффекты освещения» на стр. 536, «Фотофильтр» на стр. 537, «Тонирование сепией» на стр. 537, «Фильтр теней» на стр.

Категория	Применять к	Описание
		537 и «Машина времени» на стр. 538, что позволяет имитировать на фотографии некоторые популярные фотографические стили прошлого.
Преобразование цвета	Объекты векторной и растровой графики	Позволяет создавать эффект фотографии с помощью ослабления и замены цвета. Эффекты: «Градиентный анализ» на стр. 539, «Полутона» на стр. 539, «Психоделика» на стр. 540 и «Соляризация» на стр. 540.
Контур	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют выделить и подчеркнуть края изображения. Эффекты: «Обнаружение краев» на стр. 541, «Поиск краев» на стр. 541, «Трассировка контура» на стр. 542 и «Местное выравнивание» на стр. 542.
Коррекция	Объекты растровой графики	Позволяет удалять небольшие дефекты и увеличивать резкость изображений. Эффекты: «Удаление пылинок и царапин с растровых изображений» на стр. 816 и «Повышение резкости изображений» на стр. 816.
Творческие эффекты	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют применять для изображений различные текстуры и формы. Эффекты: «Художественный стиль» на стр. 543, «Кристаллизация» на стр. 545, «Ткань» на стр. 546, «Фрейм» на стр. 546, «Стеклянный блок» на стр. 547, «Мозаика» на стр. 547, «Разброс» на стр. 548, «Дымчатое стекло» на стр. 548, «Цветное стекло» на стр. 548, «Виньетка» на стр. 549 и «Вихрь» на стр. 549.
Настройка	Объекты векторной и растровой графики	Позволяет применять различные эффекты к изображению. Например, на изображение можно наложить текстуры и узоры (эффект рельефной поверхности). Эффекты: «Зональная фокусировка» на стр. 550, «Рельефная карта» на стр. 550 и «Пользовательский» на стр. 551.
Искажение	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют создать эффект искаженной поверхности изображения.

Категория	Применять к	Описание
		Эффекты включают «Блоки» на стр. 552, «Замещение» на стр. 552,«Деформация по сетке» на стр. 552 «Смещение» на стр. 553, «Пикселизация» на стр. 553, «Рябь» на стр. 554, «Перекос» на стр. 554, «Завиток» на стр. 555, «Плитка» на стр. 555, «Жидкая краска» на стр. 555, «Ворс» на стр. 556 и «Ветер» на стр. 556.
Шумы	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют изменить степень зернистости изображения. Эффекты: «Настройка» на стр. 559, «Добавить шум» на стр. 557, «Трехмерный стереошум» на стр. 557, «Максимум» на стр. 558, «Медиана» на стр. 558, «Минимум» на стр. 559, «Удаление муара» на стр. 560 и «Удаление шумов» на стр. 560.
Повышение резкости	Объекты векторной и растровой графики	Позволяет увеличить резкость изображения и выделить края. Эффекты: «Адаптивная резкость» на стр. 561, «Направленное повышение резкости» на стр. 561, «Удаление мелких деталей» на стр. 561, «Повышение резкости» на стр. 562 и «Понижение резкости маски» на стр. 562.
Текстура	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют добавлять на изображение текстуру, моделируя различные поверхности, например брусчатку, слоновью кожу, пластик и рельефную скульптуру. Эффекты: «Кирпичная стена» на стр. 563, «Пузыри» на стр. 563, «Холст» на стр. 564, «Булыжник» на стр. 564, «Слоновья кожа» на стр. 565, «Гравировка» на стр. 565, «Пластик» на стр. 566, «Пластиковая стена» на стр. 566, «Рельефная скульптура» на стр. 566, «Дверь-ширма» на стр. 567, «Камень» на стр. 567 и «Грунтовка» на стр. 568.
Преобразовать	Объекты растровой графики	Позволяет преобразовать цвет и тон изображения. Эффекты: Устранить чересстрочную развертку,

Категория	Применять к	Описание
		Инвертировать цвета и Постеризовать. Дополнительные сведения см. в разделе «Преобразование цвета и тона» на стр. 836.
Подключаемые модули	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют использовать фильтр стороннего разработчика, чтобы применить эффекты для растровых изображений в приложении CorelDRAW. Установленный подключаемый модуль отображается в нижней части меню **Растровые изображения**.

Доступные в приложении растровые эффекты см. в разделе «Категории специальных эффектов» на стр. 517.

Дополнительные сведения о работе с растровыми эффектами см. в разделе «Применение растровых эффектов» на стр. 510.

Векторные эффекты

Существуют два типа векторных эффектов: эффекты, применимые только к объектам векторной графики (скосы, перетекания, контуры и вытягивания), и эффекты, применимые к объектам как векторной, так и растровой графики (оболочки, падающие тени, внутренние тени, блок-тени, линзы, перспектива и мозаика).



Векторный эффект (падающая тень) применен к растровому изображению (слева) и векторному объекту (справа).

В приведенной ниже таблице содержится краткий справочник векторных эффектов.

Эффект	Применять к	Описание
Скос	Векторные объекты	Обеспечивает эффект трехмерного пространства для графических или текстовых объектов, поскольку края этих объектов имеют уклон (срезаны под углом) Дополнительные сведения см. в разделе «Создание эффектов скоса» на стр. 584.

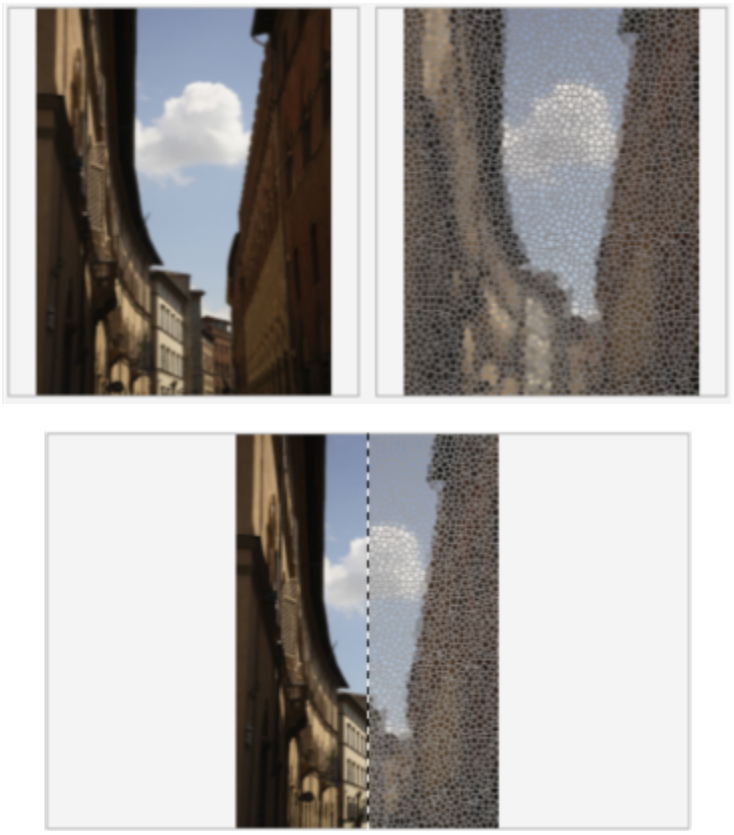
Эффект	Применять к	Описание
Перетекание	Векторные объекты	Позволяет создавать последовательный переход формы и размера одного объекта в форму и размер другого. Перетекания часто используются для создания в объектах реалистичных теней и светлых тонов. Дополнительные сведения см. в разделе «Перетекание объектов» на стр. 596.
Блок-тени	Объекты векторной и растровой графики	Добавляет к объектам и тексту объемные сплошные тени. Дополнительные сведения см. в разделе «Добавление блок-теней» на стр. 592.
Контур	Векторные объекты	Создает трехмерные эффекты и обрезаемые абрисы для таких устройств, как плоттеры, гравировальные машины и устройства для вырезания из винила. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание контура для объектов» на стр. 573.
Падающая тень и внутренняя тень	Объекты векторной и растровой графики	Добавляет к объектам и тексту объемные сплошные тени. Дополнительные сведения см. в разделе «Добавление падающих теней и внутренних теней» на стр. 587.
Оболочка	Объекты векторной и растровой графики	Создает форму объектов. Дополнительные сведения см. в разделе «Формирование объектов с помощью оболочек» на стр. 248.
Вытягивание	Векторные объекты	Придает объектам трехмерный вид Дополнительные сведения см. в разделе «Создание вытягиваний» на стр. 580.
Воздействие	n/a	Добавляет перспективу или фокусировку на элементе проекта

Эффект	Применять к	Описание
		Дополнительные сведения см. в разделе «Эффекты «Воздействия»» на стр. 611.
Линза	Объекты векторной и растровой графики	Изменяет вид области объекта, которая находится под линзой, а не фактические свойства и атрибуты объектов. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение линз» на стр. 569.
Перспектива	Объекты векторной и растровой графики	Позволяют создать иллюзию расстояния и глубины. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение перспективы» на стр. 577.
PhotoCocktail™	Объекты векторной и растровой графики	Превращает фотографии и векторные художественные работы в уникальную мозаику, состоящую из выбранных изображений. Дополнительные сведения см. в разделе «Растровая мозаика (эффект PhotoCocktail)» на стр. 607.
Пуантилизм™	Объекты векторной и растровой графики	Создает векторную мозаику из векторных или растровых объектов Дополнительные сведения см. в разделе «Векторная мозаика (эффект «Пуантилизм»)» на стр. 603.

Применение растровых эффектов

Выбирать растровые эффекты можно с помощью меню **Эффекты** и на вкладке **FX** окна настройки **Свойства**. Доступные в приложении эффекты см. в разделе «Категории специальных эффектов» на стр. 517.

Перед применением эффекта его можно настроить. Во всех диалоговых окнах эффектов есть окно предварительного просмотра, которое позволяет просматривать проекты в режиме реального времени при изменении настроек эффектов. Изображение можно панорамировать в новую область, увеличивать или уменьшать, а также можно выбирать способ отображения графического изображения в окне предварительного просмотра для оценки внесенных изменений. При изменении настроек эффекта изображение по умолчанию отображается в окне рисования для предварительного просмотра в режиме реального времени.



Предварительный просмотр до и после полного (вверху) и разделенного (внизу) изображений особенно полезен для отслеживания изменений и понимания влияния различных настроек на изображение.

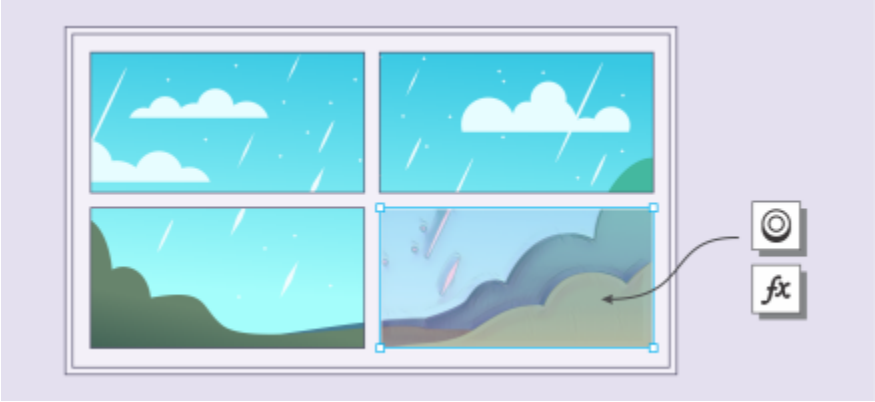
Растровый эффект можно применить к одному или нескольким объектам, группе объектов и области изображения.





Растровый эффект применен к двум выбранным объектам (сверху) и к группе объектов (снизу).

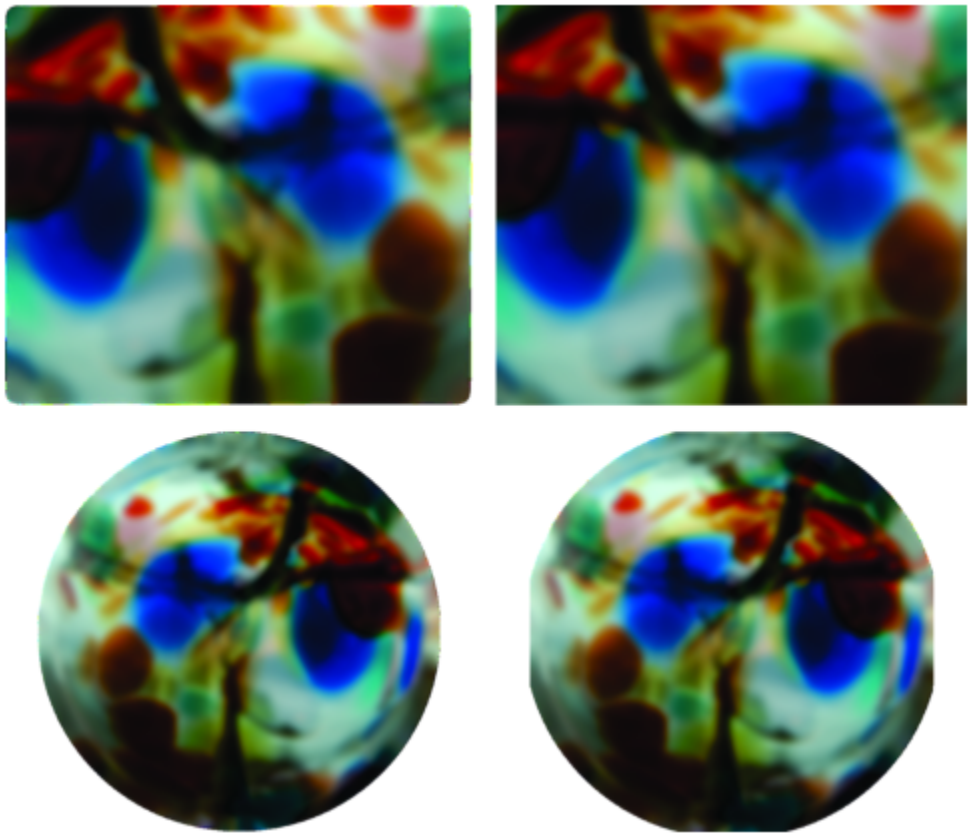
Для применения растрового эффекта к области изображения выберите инструмент рисования, нарисуйте замкнутую фигуру, чтобы выбрать необходимую область, преобразуйте фигуру в линзу и затем примените эффект к линзе. Для получения дополнительных сведений об использовании линз см. раздел «Линзы» на стр. 569.



Растровый эффект применен к области изображения. Линза определяет границы области изображения, к которым применяется эффект и защищает область от эффекта.

После применения растровый эффект будет отображаться в окне настройки **Свойства**. Вкладка **Эффекты** в окне настройки **Свойства** — это централизованное место для применения обратимых эффектов, где можно быстро корректировать настройки и экспериментировать с ними без ограничений. Можно отображать и скрывать специальные эффекты, редактировать примененные эффекты и применять к одному объекту несколько специальных эффектов. Кроме того, можно изменить порядок применения специальных эффектов, а также удалить специальный эффект. Эффекты имеют накопительный характер; при применении каждого эффекта они накладываются поверх предыдущего эффекта. Эффекты отображаются на вкладке **Эффекты** в том порядке, в котором они применяются, причем последний добавленный эффект отображается в верхней части списка. Эффекты также можно выровнять для постоянного применения изменений.

При применении растрового эффекта к объекту растровой графики CorelDRAW автоматически добавляет границы вокруг растрового изображения, чтобы эффект распространился на все изображение. Отключение параметра автоматического расширения отрезает эффект на кромках изображения. Например, при применении эффекта размытости по Гауссу к прямоугольнику обрезаются углы.



Размытость по Гауссу с авторасширением (слева); Размытость по Гауссу без авторасширения (справа)

Чтобы использовать пользовательский размер границы, отключите автоматическое расширение и вручную укажите размеры увеличенного растрового изображения.

CorelDRAW позволяет отслеживать, записывать и автоматизировать действия со специальными эффектами. Дополнительные сведения см. в разделе «Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев» на стр. 1017.

Добавление подключаемых фильтров в CorelDRAW обеспечивает дополнительные функции и эффекты, которые можно использовать для редактирования изображений. Подключаемые фильтры можно добавлять и удалять, если они больше не нужны.

Применение растрового эффекта к объекту

1. Выберите объект векторной или растровой графики.
2. Нажмите **Эффекты**, выберите категорию эффектов и нажмите на эффект.
3. Настройте необходимые параметры.
   Для предварительного просмотра проекта во время настройки эффекта нажмите кнопку **Просмотр** и выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Перемещение в другую область изображения	Используя инструмент **Панорама**, перетаскивайте изображение, пока необходимая область не будет видна.

Цель	Действие
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение** или **Уменьшение**, щелкните пространство в окне предварительного просмотра.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Просмотр получившегося изображения в отдельной области	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр**.
Просмотр исходного и получившегося изображения в отдельных областях	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр «До и после»**.
Просмотр исходного и получившегося изображения в отдельной области	Нажмите кнопку **Разделенный просмотр «До и после»** и перетащите разделитель разделенного вида в центре окна влево или вправо.

Некоторые эффекты применимы только к изображениям RGB. Если изображение имеет неподдерживаемый цветовой режим, приложение преобразует его в режим RGB (24 бита).

Доступные в приложении растровые эффекты см. в разделе «Категории специальных эффектов» на стр. 517.

При изменении настроек эффекта скорректированное изображение по умолчанию отображается в окне рисования. Чтобы отключить предварительный просмотр в режиме реального времени, снимите флажок **Просмотр**.

Примененные к объекту эффекты можно копировать. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Можно изменять степень видимости эффектов, примененных к объекту. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с растровыми эффектами» на стр. 515.

Кроме того, можно применить эффект к выбранному объекту, выполнив одно из следующих действий.

- Выберите вкладку **Эффекты** в окне настройки **Свойства** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**), нажмите кнопку **Добавить эффект**, выберите категорию эффектов и нажмите на эффект.
- Нажмите кнопку **Добавить эффект** в окне настройки **Объекты** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**), выберите категорию эффектов и нажмите на эффект.

Применение растрового эффекта к области изображения

1. В наборе инструментов выберите инструмент «Рисование», «Прямоугольник» или «Эллипс».
2. В окне документа нарисуйте замкнутую фигуру, чтобы выбрать область.
3. Нажмите **Эффекты** ▸ **Линза** и выберите **Растровый эффект** из списка в окне настройки **Линза**.
4. Нажмите **Эффекты**, выберите категорию эффектов и нажмите на эффект.
   Эффект применяется к содержимому всех слоев, которые находятся под линзой.

Форму линзы можно изменить с помощью любых инструментов **редактирования форм** и **кривых**. Дополнительные сведения об изменении формы объектов см. в разделе «Формирование объектов» на стр. 215.

Выполните размытие краев линзы, чтобы она равномерно перетекала в композицию. Дополнительные сведения о размытии см. в разделе «Края размытого объекта» на стр. 317.

К линзе можно применить несколько эффектов. Нажмите кнопку **Добавить эффект** на вкладке **Эффекты** в окне настройки **Свойства** и выберите в меню необходимый эффект. Повторите этот шаг для добавления всех необходимых эффектов. Эффекты отображаются на вкладке **Эффекты** в том порядке, в котором они применяются, причем последний добавленный эффект отображается в верхней части списка.

По умолчанию каждый новый объект, создаваемый с помощью инструментов «Рисование», «Прямоугольник» и «Эллипс», обладает черным абрисом. При необходимости абрис можно удалить. Дополнительные сведения см. в разделе «Удаление абриса объекта» на стр. 185.

При преобразовании векторного объекта в линзу справа от объекта в окне настройки **Объекты** появляется значок линзы .

Работа с растровыми эффектами

1. Выберите объект векторной или растровой графики с примененным к нему растровым эффектом.
2. Откройте окно настройки **Свойства** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**), выберите вкладку **Эффекты** и выполните любую задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Отображение или скрытие эффекта	Нажмите на значок **Отобразить/скрыть** для эффекта, который нужно показать или скрыть.
Применение дополнительных эффектов	Нажмите кнопку **Добавить эффект** и выберите в меню необходимый эффект.
Редактирование примененного эффекта	Выберите эффект и нажмите на значок **Изменить**.
Изменение порядка примененных эффектов	Нажмите на эффект и перетащите его в другое место в списке.
Удаление эффекта	Выберите эффект и нажмите кнопку **Удалить**.

При нажатии на значок **Отобразить**/**Скрыть** на вкладке **Эффекты** в окне настройки **Свойства** изменяется видимость отдельных эффектов, в то время как при нажатии на значок **Отобразить/Скрыть эффекты** в окне настройки **Объекты** изменяется видимость всех эффектов, примененных к объекту. Кроме этого, переопределяются настройки видимости отдельных эффектов, которые могли быть заданы на вкладке **Эффекты** в окне настройки **Свойства**.

Также можно скрывать или отображать эффекты с помощью значка переключения **Отобразить/Скрыть эффекты**  в окне настройки **Объекты** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**). Для скрытия или отображения эффектов нескольких объектов выберите эти объекты и нажмите значок переключения **Отобразить/Скрыть эффекты** .

Выравнивание эффектов

- Выберите **Эффекты** ▸ **Выравнивание эффектов**.

Увеличение растрового изображения вручную

1. Выделите растровое изображение.
2. Выберите **Растровые изображения** ▸ **Увеличить растровое изображение** ▸ **Вручную увеличить растровое изображение**.
3. В областях **Ширина** и **Высота** выполните одно из следующих действий.
   - В полях **Раздуть до** введите число пикселей, необходимое для заданных размеров увеличенного растрового изображения.
   - В полях **Раздуть на** введите процентное значение, на которое необходимо увеличить исходное растровое изображение.

   Для пропорционального увеличения растрового изображения установите флажок **Сохранить пропорции**.

Для автоматического увеличения всего растрового изображения выберите **Растровые изображения** ▸ **Увеличить растровое изображение** ▸ **Авторасширение растрового изображения**.

Указание настроек по умолчанию для увеличения растрового изображения

1. Выберите **Макет** ▸ **Документ Параметры**.
2. Выберите раздел **Общие**.
3. Установите или снимите флажок **Авторасширение растрового изображения для эффектов**.

Добавление подключаемого фильтра

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. Выберите **Подключаемые модули**.
3. Нажмите кнопку **Добавить**.
4. Выберите папку, содержащую подключаемый модуль.
5. Перезапустите приложение.

   Подключаемый модуль появляется в меню **Растровые изображения** ▸ **Подключаемые модули**.

Чтобы удалить подключаемый фильтр, щелкните папку, содержащую данный фильтр, в списке **Папки подключаемых модулей** и нажмите кнопку **Удалить**.

Категории специальных эффектов

В данной главе представлены описания специальных эффектов, доступных в приложении, а также образцы изображений, которые иллюстрируют каждый эффект. Специальные эффекты упорядочены в следующие категории:

- «Трехмерные эффекты» (стр. 517)
- «Художественные мазки» (стр. 522)
- «Размытие» (стр. 529)
- «Камера» (стр. 535)
- «Преобразование цвета» (стр. 539)
- «Контур» (стр. 541)
- «Коррекция» (стр. 543)
- «Творческие эффекты» (стр. 543)
- «Специальные эффекты» (стр. 550)
- «Искажение» (стр. 551)
- «Шум» (стр. 557)
- «Повышение резкости» (стр. 560)
- «Текстура» (стр. 563)

Для получения сведений о применении специальных эффектов см. раздел «Векторные и растровые эффекты» на стр. 503.

Трехмерные эффекты

Для изображения можно применять трехмерные специальные эффекты, создающие иллюзию глубины.



Чтобы применить эффекты с пометкой «Corel PHOTO-PAINT», в приложении Corel PHOTO-PAINT необходимо отредактировать растровое изображение. Чтобы отправить растровое изображение в Corel PHOTO-PAINT, можно нажать кнопку **Изменить растровое изображение** на панели свойств или выбрать команду **Изменить растровое изображение** в меню **Растровые изображения**. Параметр, обеспечивающий доступ к Corel PHOTO-PAINT, можно выбрать, дважды щелкнув растровое изображение. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактирование растровых изображений с помощью Corel PHOTO-PAINT» на стр. 837.

Трехмерный поворот

Эффект **Трехмерный поворот** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Трехмерный поворот**) позволяет вращать изображение путем регулировки интерактивной трехмерной модели. Нажмите и перетащите интерактивную трехмерную модель в диалоговом окне **Трехмерный поворот** для поворота и расположения изображения. Установите флажок **Лучшее соответствие**, чтобы обеспечить сохранение изображения в рамках границ окна изображения.



Исходное изображение



Трехмерный поворот

Эффект скоса (Corel PHOTO-PAINT)

Эффект **Скос** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Эффект скоса**) позволяет создать внешний вид приподнятой поверхности .



Исходное изображение



Скос

Цилиндр

Эффект **Цилиндр** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Цилиндр**) позволяет придать изображению форму цилиндра.



Исходное изображение



Цилиндр

Рельеф

Эффект **Рельеф** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Рельеф**) преобразует изображение в рельеф, придавая деталям вид выступов и впадин на плоской поверхности. Можно выбрать цвет и глубину рельефа, а также направление источника света. Эффект лучше работает на изображениях со средней и высокой контрастностью. **Глубина** — устанавливает глубину выступов и отступов рельефа. **Уровень** — устанавливает интенсивность эффекта. Параметр **Направляющий диск** позволяет указать направление источника света. Параметр **Исходный цвет** крепирует изображение, используя его исходные цвета. Параметр **Серый** крепирует изображение серым цветом с умеренными рельефными подсвечиваниями. Параметр **Черный** крепирует изображение черным цветом с высококонтрастными рельефными подсвечиваниями. Параметр **Другой** крепирует изображение цветом, выбранным в меню выбора цвета **Другой**.



Исходное изображение



Рельеф

Стекло (Corel PHOTO-PAINT)

Эффект **Стекло** размещает трехмерную поверхность в виде стекла поверх редактируемой области. Можно указать ширину скоса, область, которая наклоняется для создания трехмерного эффекта, остроту краев скоса и угол преломления света на краях. Можно также указать яркость, направление и угол, под которым свет падает на скос. Эффект **Стекло** позволяет применять заготовки стилей и создавать настраиваемые заготовки стилей.



Исходное изображение



Стекло

Загиб края страницы

Эффект **Загиб края страницы** (**Эффекты ▸ Трехмерные эффекты ▸ Загиб края страницы**) создает эффект загиба в одном из углов изображения. Можно указать угол, ориентацию и прозрачность загиба, а также настроить его размер. Можно также выбрать цвет загиба и фона, который становится видимым в том месте, где изображение отходит от бумаги. Нажмите на эскиз, чтобы указать расположение загиба края страницы. Выберите вертикальное или горизонтальное направление для загиба края страницы. Параметр **Непрозрачный** создает загиб с использованием сплошного цвета, параметр **Прозрачный** отображает основное изображение через загиб. Меню выбора цвета **Загиб** позволяет выбрать цвет загиба. Меню выбора цвета **Фон** позволяет выбрать цвет для фона, который видимы там, где изображение имеет загиб относительно бумаги. Регуляторы **Ширина%** и **Высота%** позволяет установить размер загиба.



Исходное изображение



Загиб края страницы

Вдавливание/выдавливание

Эффект **Вдавливания/выдавливания** (**Эффекты ▸ Трехмерные эффекты ▸ Вдавливание/выдавливание**) деформирует изображение путем вдавливания или выдавливания. Можно изменить положение эффекта, указав центральную точку.



Исходное изображение



Вдавливание/ выдавливание

Сфера

Эффект **Сфера** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Сфера**) деформирует изображение, как бы накладывая его на внутреннюю или внешнюю поверхность сферы. Можно задать точку, вокруг которой будет деформировано изображение, а также настроить параметры эффекта. При положительных значениях центральные пиксели изображения расширяются к его краям, образуя выпуклую форму. При отрицательных значениях пиксели сжимаются к центру изображения, образуя вогнутую форму.



Исходное изображение



Сфера

Бобышка (Corel PHOTO-PAINT)

Эффект **Бобышка** (**Эффекты** ▸ **Трехмерные эффекты** ▸ **Бобышка**) приподнимает область изображения, которое как бы спадает по краям маски. Можно задать ширину, высоту и степень сглаживания приподнятого края, в также настроить яркость, резкость, направление и угол источников света. Эффект **Бобышка** позволяет применять заготовки стилей и создавать настраиваемые заготовки стилей.



Исходное изображение



Бобышка

Зигзаг

Эффект **Зигзаг** (**Эффекты ▸ Трехмерные эффекты ▸ Зигзаг**) создает волны из прямых линий и углов, искажающие изображение в направлении от центральной точки, положение которой можно изменять, наружу. Можно выбрать тип волн и указать их количество и интенсивность.



Исходное изображение



Зигзаг

Художественные мазки

Специальные эффекты художественных мазков придают изображению вид нарисованного вручную. Эти эффекты можно использовать, чтобы изображение выглядело как рисунок пастелью, губкой или акварелью, а также чтобы создать текстурированный фон.

Уголь

Эффект **Уголь** (**Эффекты ▸ Художественные мазки ▸ Уголь**) придает изображению вид черно-белого рисунка углем.



Исходное изображение



Уголь

Цветной карандаш Conte

Эффект **Цветной карандаш Conte** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Цветной карандаш Conte**) воспроизводит текстуру, создаваемую цветным карандашом Conte. Можно выбрать разные цвета карандаша, а также настроить силу нажима и зернистость текстуры.



Исходное изображение



Цветной карандаш Conte

Цветной карандаш

Эффект **Цветной карандаш** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Цветной карандаш**) придает изображению вид рисунка, выполненного восковым цветным карандашом. Можно указать силу нажима карандаша и создать темные абрисы вокруг элементов на изображении.



Исходное изображение



Цветной карандаш

Кубизм

Эффект **Кубизм** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Кубизм**) группирует пиксели схожих цветов в квадраты для создания изображения, напоминающего картину в стиле кубизма. Можно указать размер квадратов, количество света и цвет бумаги.



Исходное изображение



Кубизм

Брызги

Эффект **Брызги** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Брызги**) придает пикселям на изображении вид пятен краски. Доступен широкий выбор мазков кисти и возможность указать размер кисти.





Брызги

Исходное изображение

Импрессионизм

Эффект **Импрессионизм** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Импрессионизм**) придает изображению вид картины в стиле импрессионизма. Можно настроить пятна цвета или мазки кисти и указать количество света на изображении.



Исходное изображение



Импрессионизм

Мастихин

Эффект **Мастихин** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Мастихин**) придает изображению вид рисунка, созданного путем размазывания краски мастихином по холсту. Можно указать степень размазывания, а также размер и направление мазков кисти.



Исходное изображение



Мастихин

Пастели

Эффект **Пастели** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Пастели**) придает изображению вид рисунка пастелью. Можно указать размер и вариацию цвета мазков кисти.



Исходное изображение



Пастели

Перо и чернила

Эффект **Перо и чернила** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Перо и чернила**) придает изображению вид рисунка, выполненного пером с использованием таких техник, как штриховка и точечный пунктир.



Исходное изображение



Перо и чернила

Пуантилизм

Эффект **Пуантилизм** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Пуантилизм**) определяет основные цвета на изображении и преобразует их в небольшие точки. Можно указать размер точек и количество света на изображении.





Исходное изображение

Пуантилизм

Скребок

Эффект **Скребок** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Скребок**) удаляет поверхность черного цвета для отображения белого или другого цвета, придавая изображению вид эскиза. Можно указать плотность краски и размер мазка кисти.



Исходное изображение



Скребок

Блокнот эскизов

Эффект **Блокнот эскизов** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Блокнот эскизов**) придает изображению вид эскиза, выполненного карандашом.



Исходное изображение



Блокнот эскизов

Акварель

Эффект **Акварель** (**Эффекты** ▸ **Художественные мазки** ▸ **Акварель**) придает изображению вид рисунка, выполненного акварелью. Можно указать размер кисти, степень грануляции и яркость изображения. Можно также указать интенсивность цветов и определить степень их перетекания.



Исходное изображение



Акварель

Водяной маркер

Эффект **Водяной маркер** (**Эффекты ▸ Художественные мазки ▸ Водяной маркер**) придает изображению вид абстрактного эскиза, выполненного водяным маркером. Доступны разные режимы мазков кисти. Можно также указать размер и вариацию цвета мазков кисти.



Исходное изображение



Водяной маркер

Волнистая бумага

Эффект **Волнистая бумага** (**Эффекты ▸ Художественные мазки ▸ Волнистая бумага**) придает изображению вид рисунка, созданного на волнистой текстурированной бумаге. Можно создать черно-белый рисунок или сохранить исходные цвета изображения.



Исходное изображение



Волнистая бумага

Размытие

Специальные эффекты размытости позволяют изменять пиксели изображения для его смягчения, сглаживания его краев, создания перетеканий и эффектов движения.

Чтобы применить эффекты с пометкой «Corel PHOTO-PAINT», необходимо отредактировать растровое изображение в приложении Corel PHOTO-PAINT. Чтобы отправить растровое изображение в Corel PHOTO-PAINT, можно нажать кнопку **Изменить растровое изображение** на панели свойств или выбрать команду **Изменить растровое изображение** в меню **Растровые изображения**. Параметр, обеспечивающий доступ к Corel PHOTO-PAINT, можно выбрать, дважды щелкнув растровое изображение. Дополнительные сведения см. в разделе «Редактирование растровых изображений с помощью Corel PHOTO-PAINT» на стр. 837.

Настройка размытости

Эффект **Настройка размытости** (**Эффекты ▸ Размытость ▸ Настройка размытости**) позволяет применить к изображению любой из четырех эффектов размытости, которые представлены в виде эскизов. Во время редактирования изображения можно настроить эффект размытости и выполнить предварительный просмотр этого изображения с регулируемым фокусом. Фильтр **Настройка размытости** позволяет повысить качество изображения или создать захватывающие визуальные эффекты.



Исходное изображение



Настройка размытости

Направленное сглаживание

Эффект **Направленное сглаживание** (**Эффекты ▸ Размытость ▸ Направленное сглаживание**) сглаживает области плавных переходов на изображении, сохраняя при этом детализацию и текстуру по краям. Данный фильтр можно использовать для получения легкой размытости краев и поверхности изображения без искажения фокуса.



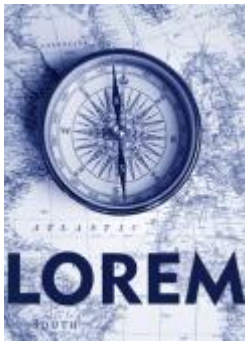
Исходное изображение



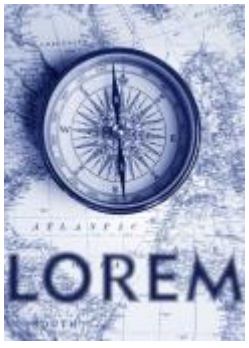
Направленное сглаживание

Размытие

Эффект **Размытие** (**Эффекты ▸ Размытость ▸ Размытие**) постепенно увеличивает прозрачность по краям объектов, что обеспечивает идеальное перетекание объектов в фон. Можно указать ширину области размывания объекта и необходимый градиент прозрачности. Прозрачность краев может изменяться равномерно от начала до конца участка размытия (**Линейные** края) или с небольшим шагом в начале края размытия, с большим шагом в середине и небольшим шагом в конце (**Изогнутые** края).



Исходное изображение



Размытие

Размытость по Гауссу

Эффект **Размытость по Гауссу** (**Эффекты ▸ Размытость ▸ Размытость по Гауссу**) создает эффект дымки путем размытия фокуса изображения в соответствии с распределением по Гауссу, в результате которого сведения о пикселях распределяются от центра наружу по колоколообразным кривым. Эффект может улучшить качество растровых изображений с резкими переходами. Передвиньте регулятор **Радиус**, чтобы отрегулировать интенсивность эффекта. Эффект **Размытость по Гауссу** поддерживает все цветовые режимы, кроме черно-белого и на основе палитры.



Исходное изображение



Размытость по Гауссу

Подчистка

Эффект **Подчистка** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Подчистка**) рассеивает цвета изображения путем создания мягкого эффекта размытости при минимальном искажении. Данный способ является наиболее эффективным при удалении неровных краев, которые могут появиться на штриховых рисунках или изображениях с высокой контрастностью. Эффект **Подчистка** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Подчистка

Размывка края

Эффект **Размывка края** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Размывка края**) сглаживает резкие края и детали изображения без изменения плавных градиентов и низкочастотных областей. Чем выше значение данного параметра, тем больше деталей изображения будет стерто.



Исходное изображение



Размывка края

Размытость движением

Эффект **Размытость движением** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Размытость движением**) создает иллюзию движения на изображении. Можно указать направление движения.



Исходное изображение



Размытость движением

Радиальная размытость

Эффект **Радиальная размытость** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Радиальная размытость**) создает на изображении эффект размытости, расходящийся по всему периметру или от указанной центральной точки к краю.





Исходное изображение

Радиальная размытость

Размытие боке (Corel PHOTO-PAINT)

Эффект **Размытие боке** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Размытие боке**) позволяет управлять уровнем размытости, применяемом за пределами области редактирования, а также регулировать переход между областью фокусировки и размытой областью. Дополнительные сведения см. в справке Corel PHOTO-PAINT.



Исходное изображение



Размытие боке

Интеллектуальная размытость

Эффект **Интеллектуальная размытость** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Интеллектуальная размытость**) удаляет нежелательные артефакты и шумы с изображений.



Исходное изображение



Интеллектуальная размытость

Сглаживание

Эффект **Сглаживание** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Сглаживание**) ослабляет разницу между соседними пикселями, обеспечивая смягчение изображения без потери его деталей. Данный фильтр особенно удобен для устранения эффекта смешивания, возникающего при преобразовании изображения из цветового режима палитры в режим RGB. Эффект **Сглаживание** позволяет добиться более ощутимых результатов, нежели эффект **Смягчение**. Эффект **Сглаживание** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Сглаживание

Смягчение

Эффект **Смягчение** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Смягчение**) сглаживает и смягчает различия в оттенках в области резких краев изображения без потери важных деталей. Разница между эффектами **Сглаживание** и **Смягчение** мало уловима, но часто вполне заметна при установке высокого разрешения для просмотра изображений. Эффект **Смягчение** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Смягчение

Масштаб

Эффект **Масштаб** (**Эффекты** ▸ **Размытость** ▸ **Масштаб**) размывает пиксели изображения в направлении от центральной точки наружу. Чем ближе пиксели расположены к центральной точке, тем меньше степень их размытости.



Исходное изображение



Масштаб

Камера

Специальные эффекты камеры позволяют имитировать эффекты, создаваемые фотографическими фильтрами, такими как фильтры теней и диффузии. Можно также добавить такие эффекты освещения, как солнечные блики или световые пятна.

Окрашивание

Эффект **Окрашивание** (**Эффекты ▸ Камера ▸ Окрашивание**) позволяет заменять все цвета в изображении на один цвет (или оттенок) для создания двухцветного изображения. После этого можно отрегулировать насыщенность или яркость цвета. Цвет с насыщенностью 100% не содержит белого. Цвет с насыщенностью 0 процентов является оттенком серого. Благодаря этому эффекту можно создавать различные одноцветные изображения. Например, коричневый оттенок может использоваться для создания эффекта сепии, имитируя цвета старых фотографий.



Исходное изображение



Окрашивание

Диффузия

Эффект **Диффузия** (**Эффекты ▸ Камера ▸ Диффузия**) смягчает общий вид изображения за счет распределения пикселей, в результате которого заполняются пустые участки и устраняется шум. В результате создается эффект мягкой фокусировки используемого фотографами фильтра диффузии. Данный эффект можно сделать сглаженным или размытым.



Исходное изображение



Диффузия

Блик объектива

Эффект **Блик объектива** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Блик объектива**) создает круги света на изображении RGB, имитирующие эффект бликов, появляющихся на фотографии, если при съемке камера направлена на яркий свет.



Исходное изображение



Блик объектива

Эффекты освещения

Эффекты освещения (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Эффекты освещения**) позволяет добавлять источники света на изображение в цветовой палитре RGB или в оттенках серого для создания эффекта прожекторного освещения или солнечного света. Можно также применить текстуру для создания выпуклого рельефа. Можно использовать заготовку стиля освещения или текстуры или создать новую заготовку стиля и сохранить ее в списке заготовок.





Исходное изображение

Эффекты освещения

Фотофильтр

Эффект **Фотофильтр** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Фотофильтр**) позволяет имитировать эффект установки цветного фильтра перед объективом камеры. Можно выбрать цвет фильтра и настроить плотность и освещенность цвета.



Исходное изображение



Фотофильтр

Тонирование сепией

Эффект **Тонирование сепией** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Тонирование сепией**) имитирует фотографии, сделанные сепией. Изображения, тонированные сепией, аналогичны черно-белым фотографиям (также известным как фотографии в оттенках серого) за исключением того, что используются коричневые, а не серые тона.



Исходное изображение



Тонирование сепией

Фильтр теней

Эффект **Фильтр теней** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Фильтр теней**) создает используемые фотографами эффекты глубины резкости путем настройки области фокусировки на изображении и смягчения окружающей области с помощью применения размытости по Гауссу. Можно установить положение и радиус области фокусировки, настроить края и степень размытия, а также увеличить количество света в окружающих областях. Можно использовать заготовку стиля или создать новую заготовку стиля на основе имеющейся, сохранив ее затем в списке заготовок.



Исходное изображение



Фильтр теней

Машина времени

Эффект **Машина времени** (**Эффекты** ▸ **Камера** ▸ **Машина времени**) позволяет имитировать на целевой фотографии некоторые популярные фотографические стили прошлого. На выбор доступны семь стилей, начиная с 1839 г. и заканчивая 1960-ми годами.



Исходное изображение



Машина времени



Эффект Машина времени воссоздает фотографические стили прошлого.

Преобразование цвета

Специальные эффекты преобразования цвета позволяют создавать яркие эффекты путем изменения цвета изображения.

Градиентный анализ

Эффект **Градиентный анализ** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Градиентный анализ**) заменяет цвета изображения основными компонентами цветов RGB и отображает смену тонов с помощью сплошных цветов. Значение тонов можно регулировать как для каждого компонента цвета в отдельности, так и для всех вместе.



Исходное изображение



Градиентный анализ

Полутона

Эффект **Полутона** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Полутона**) придает изображению эффект цветового полутона. Цветовой полутон является изображением, которое было преобразовано из изображения со сплошными тонами в серию точек разных размеров, передающих разные тона. Можно указать размер самой крупной точки и изменять цветной узор. Передвиньте регулятор **Макс. радиус точки**, чтобы установить максимальный радиус точки полутона. Регуляторы **Голубой**, **Пурпурный**, **Желтый** и **Черный** указывают углы голубого, пурпурного, желтого и черного цветового экрана.



Исходное изображение



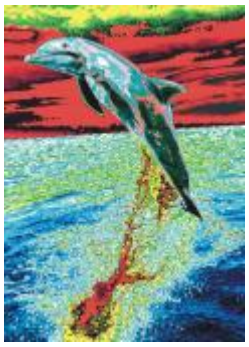
Полутона

Психоделика

Эффект **Психоделика** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Психоделика**) заменяет цвета на изображении яркими, бросающимися в глаза цветами, такими как оранжевый, ярко-розовый, голубой и ярко-зеленый. Эффект **Психоделика** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



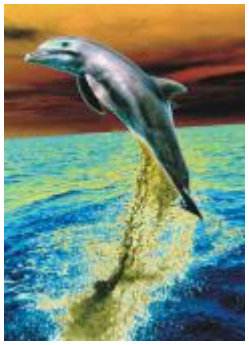
Психоделика

Соляризация

Эффект **Соляризация** (**Эффекты** ▸ **Преобразование цвета** ▸ **Соляризация**) преобразует цвета на изображении путем инверсии тонов. Эффект **Соляризация** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Соляризация

Контур

Специальные эффекты контура позволяют определить и подчеркнуть края объектов. Можно настроить уровень обнаружения краев, тип и цвет краев, которые требуется обнаружить.

Обнаружение краев

Эффект **Обнаружение краев** (**Эффекты** ▸ **Контур** ▸ **Обнаружение краев**) обнаруживает края на изображении и преобразует их в линии на одноцветном фоне. Этот эффект можно настроить, задав интенсивность абриса и цвет фона. Кнопки **Белый**, **Черный** или **Другой** позволяют выбирать для фона белый, черный или другой цвет, соответственно. Регулятор **Чувствительность** позволяет настраивать интенсивность эффекта.



Исходное изображение



Обнаружение краев

Поиск краев

Эффект **Поиск краев** (**Эффекты** ▸ **Контур** ▸ **Поиск краев**) находит края на изображении и преобразует их в нерезкие или сплошные линии. При преобразовании краев в нерезкие линии создается сглаженный и размытый абрис. В результате преобразования краев в сплошные линии создается более резкий абрис. Фильтр **Поиск краев** особенно полезен для изображений с высокой контрастностью, например изображений, содержащих текст.



Исходное изображение



Поиск краев

Трассировка контура

Эффект **Трассировка контура** (**Эффекты ▸ Контур ▸ Трассировка контура**) выделяет края у элементов изображения с помощью 16-цветной палитры. При трассировке контура можно указать пиксели краев, которые будут выделены.



Исходное изображение



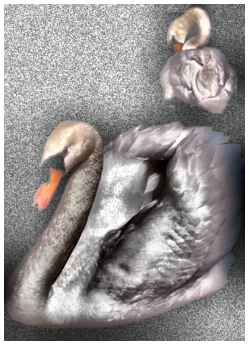
Трассировка контура

Местное выравнивание

С помощью эффекта **Местное выравнивание** (**Эффекты ▸ Контур ▸ Местное выравнивание**) можно увеличить контрастность по краям изображения и выявить детали темных и светлых участков. Фильтр использует соседние пиксели для создания стилизованного эффекта.



Исходное изображение



Местное выравнивание

Коррекция

Специальные эффекты коррекции позволяют удалять пыль и царапины с изображений и увеличивать резкость изображений за счет увеличения контрастности, улучшения краев изображений или уменьшения затенения.

Пыль и царапины

Эффект **Пыль и царапины** (**Эффекты** ▸ **Коррекция** ▸ **Пыль и царапины**) улучшает внешний вид изображения с мелкими частицами пыли и царапинами. Фильтр уменьшает контрастность между соседними пикселями, превышающую установленное пороговое значение для контрастности. Можно установить радиус для определения области, которой коснутся изменения. Дополнительные сведения см. в разделе «Удаление пылинок и царапин с растровых изображений» на стр. 816.

Настройка повышения резкости

Эффект **Настройка повышения резкости** (**Эффекты** ▸ **Коррекция** ▸ **Настройка повышения резкости**) повышает резкость изображений, подчеркивая детализацию контуров, увеличивая фокусировку в размытых областях или увеличивая контрастность. Фильтр позволяет выбрать процент повышения резкости, которое будет применяться к изображению, и установить пороговое значение для пикселей, изменяемых в результате. Дополнительные сведения см. в разделе «Повышение резкости изображений» на стр. 816.



Можно также повысить резкость изображений с помощью отдельных эффектов **Повышение резкости**. Дополнительные сведения см. в разделе «Повышение резкости» на стр. 560.

Творческие эффекты

При применении творческих специальных эффектов используется множество форм и текстур для придания изображению вида произведения абстрактного искусства. В качестве основы для создания чего-то нового используются кристаллы, ткань, стекло, кадры, воронки или дождевые капли.

Художественный стиль

Для создания эффектов **Художественный стиль** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Художественный стиль**) применяются методы нейронной сети, позволяющие перенести стиль одного изображения в содержимое другого изображения. Предустановки искусственного интеллекта, полученные в результате анализа множества изображений различных стилей (включая

текстуры, узоры, красочные мозаики и картины известных художников), применяют стиль к смысловому содержанию вашего изображения и создают стилизованное изображение, имитирующее текстуры, цвета, визуальные узоры и эстетику исходного изображения. Экспериментируйте с предустановками, оцените в полной мере коллекцию стилей и вариантов оформления, доступных в приложении. Для настройки силы эффекта можно изменить его интенсивность. Чем выше интенсивность, тем больше выраженность эффекта. Кроме того, можно регулировать уровень детализации. При его большом значении повышается резкость краев и подчеркиваются детали изображения, но вместе с тем увеличивается размер файла и время обработки. Изменяйте уровень детализации в зависимости от выбранного стиля и художественного замысла.



Исходное изображение



Мягкие акриловые краски



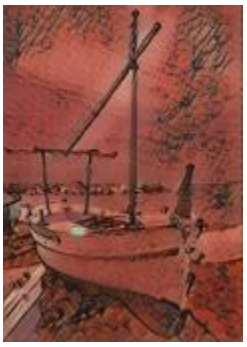
Зернистость



Карандаш



Розовая пастель



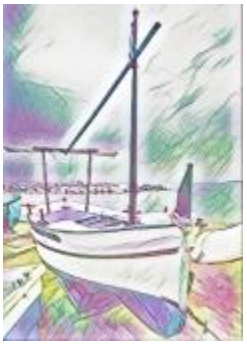
Охра



Пастельная мозаика



Постимпрессионизм



Мягкая пастель



Неон



Четкие контуры



Насыщенные акриловые краски



Волны



Закат



Лавовая лампа



Восточная ксилография



Теплая текстура



Резьба по дереву

Кристаллизация

Эффект **Кристаллизация** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Кристаллизация**) создает эффект изображения, состоящего из кристаллов. Эффектом можно управлять, указывая размер кристаллов. При низких значениях размер кристаллов меньше, искажение ниже. При высоких значениях кристаллы больше, эффект более абстрактный.



Исходное изображение



Кристаллизация

Ткань

Эффект **Ткань** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Ткань**) создает эффект изображения, созданного из ткани, например кружева, вязаного коврика, одеяла, веревок, лент и тканевого коллажа. Можно указать размер и угол ткани, а также настроить яркость.



Исходное изображение



Ткань

Фрейм

Эффект **Фрейм** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Фрейм**) позволяет оформить изображение с помощью заготовки фрейма или пользовательского фрейма. Можно изменять цвет, непрозрачность, ориентацию и выравнивание фрейма, а также сохранять настройки в качестве заготовок стилей. Также можно обновить, загрузить и удалить настройки заготовки фрейма. Чтобы настроить фрейм, нажмите на вкладку **Изменить**. **Непрозрачность** — устанавливает непрозрачность фрейма. **Размытие** — размывает край фрейма с помощью содержимого. **Горизонтально** и **Вертикально** — устанавливает размер горизонтального или вертикального фрейма. **Диск вращения** — позволяет указать степень вращения фрейма. **Перевернуть по горизонтали** и **Перевернуть по вертикали** — отражает фрейм по горизонтали и вертикали, соответственно. **Выровнять** — позволяет выбрать центральную точку фрейма из растрового изображения. **Повторное центрирование** — центрирование фрейма на растровом изображении. Кнопка **Сохранить заготовку** позволяет сохранять настроенные параметры фрейма как заготовку.



Исходное изображение



Кадр

Стеклянный блок

Эффект **Стеклянный блок** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Стеклянный блок**) создает эффект изображения, на которое смотрят сквозь толстые стеклянные блоки. Эффектом можно управлять, указывая размер стеклянных блоков.



Исходное изображение



Стеклянный блок

Мозаика

Эффект **Мозаика** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Мозаика**) разбивает изображение на неравные эллипсы для придания ему вида мозаики. Можно указать размер эллипсов и цвет фона. Мозаику можно также заключить в рамку.





Исходное изображение

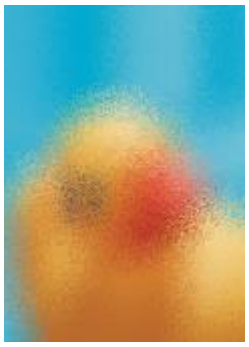
Мозаика

Разброс

Эффект **Разброс** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Разброс**) искажает изображения путем рассеивания пикселей. Можно указать направление разброса. Эффект **Разброс** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



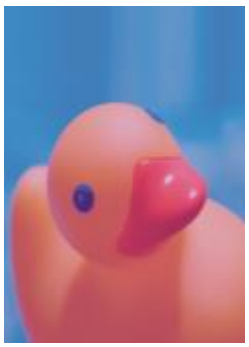
Разброс

Дымчатое стекло

Эффект **Дымчатое стекло** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Дымчатое стекло**) придает изображению прозрачный цветной оттенок. Можно указать цвет дымчатого стекла, непрозрачность оттенка и степень размытости.



Исходное изображение



Дымчатое стекло

Цветное стекло

Эффект **Цветное стекло** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Цветное стекло**) придает изображению вид витража. Можно настроить размер стеклянных элементов и создать между ними припой.



Исходное изображение



Цветное стекло

Виньетка

Эффект **Виньетка** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Виньетка**) позволяет добавлять в изображение рамку в форме эллипса, круга, прямоугольника или квадрата. Можно указать цвет и степень расплывания эффекта. Переместите регулятор **Затухание** для установки перехода между фреймом и растровым изображением. Смещение представляет собой расстояние от центра изображения к внутренней границе фрейма. Чем выше значение смещения (т. е. чем выше значение расстояния от центра изображения), тем тоньше фрейм.



Исходное изображение



Виньетка

Вихрь

Эффект **Вихрь** (**Эффекты** ▸ **Творческие** ▸ **Вихрь**) создает воронки в указанной центральной точке изображения. Можно указать направление внутренних и внешних пикселей воронки.



Исходное изображение



Вихрь

Специальные эффекты

Настроенные специальные эффекты включают в себя широкий ряд эффектов для преобразования изображений. Можно выполнять художественное оформление изображения, наложение настроенного изображения на другое изображение или использовать разнообразные эффекты размытости, повышения резкости или обнаружения краев.

Зональная фокусировка

Эффект **Зональная фокусировка** (**Эффекты** ▸ **Особые** ▸ **Зональная фокусировка**) настраивает резкие и плавные области изображения. Резкие области — это области, в которых имеются резкие изменения (например, изменения цветов, краев, шумов). Плавные области — это области, в которых имеются плавные переходы.



Исходный (слева), эффект Зональная фокусировка (справа)

Рельефная карта

Эффект **Рельефная карта** (**Эффекты** ▸ **Особые** ▸ **Рельефная карта**) добавляет в изображение текстуры и узоры путем построения рельефной поверхности, создаваемой на основе значений пикселей изображения рельефной карты. Значения пикселей изображения рельефной карты создают на поверхности возвышения. Можно использовать готовую рельефную карту или загрузить настроенное изображение рельефной карты. Для эффекта можно указать свойства поверхности и освещения.



Исходный (слева), эффект Рельефная карта (справа)

Пользовательский

Эффекты **Пользовательский** (**Эффекты ▸ Особые ▸ Пользовательский**) позволяет создавать специальные эффекты размытости, резкости или обнаружения краев путем определения нового значения цвета для каждого пикселя в соответствии со значениями цвета соседних пикселей. Значение выбранного пикселя определяется в цифрах путем ввода значений в сетке. Центральное поле сетки представляет выбранный пиксель, а поля рядом с ним — соседние пиксели. Числовое значение, введенное в центральном поле сетки, умножается на исходное значение цвета выбранного пикселя. Число, получившееся в результате (новое значение цвета выбранного пикселя), может быть снова изменено, если выбрать степень влияния на него значений соседних пикселей, которые можно добавить или вычесть из значения выбранного пикселя. Например, если во всех полях, окружающих центральное поле, ввести значение 0, значение пикселя будет определяться не соседними пикселями, а числом, введенным в центральном поле. Все числа, введенные в сетке, умножаются на соответствующие значения пикселей и складываются, создавая тем самым новое значение пикселя. Затем новое значение пикселя делится на выбранный делитель. Если делитель равен числу, введенному в центральном поле, эти значения отменяют друг друга и новое значение пикселя будет зависеть только от значений соседних пикселей. Результат вычислений в сетке — это и есть окончательное значение цвета (от 1 до 255) пикселя.



Исходный (слева), эффект Пользовательский (справа)

Искажение

Специальные эффекты искажения изменяют внешний вид изображений без добавления глубины.

Блоки

Эффект **Блоки** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Блоки**) разбивает изображение на части произвольной формы. Можно указать размер блоков, расстояние между ними и цвет фона (видимый при применении эффекта).



Исходное изображение



Блоки

Замещение

Эффект **Замещение** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Замещение**) смещает активное изображение в соответствии со значениями дополнительного изображения, называемого картой смещения. Значения карты смещения отображаются на изображении как фигуры, цвета и узоры деформации.



Исходное изображение



Замещение

Деформация по сетке

Эффект **Деформация по сетке** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Деформация по сетке**) позволяет применить искажение к изображению путем перемещения узлов наложенной сетки. Можно увеличить число узлов сетки, увеличив количество линий сетки до максимального значения, равного 10. Увеличение количества узлов сетки обеспечивает более точное управление небольшими деталями на изображении. Можно использовать любой из заранее заданных стилей деформации по сетке, а также создать и сохранить настроенные стили деформации по сетке.



Исходное изображение



Деформация по сетке

Смещение

Эффект **Смещение** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Смещение**) изменяет местоположения изображения путем его смещения в соответствии с заданными параметрами. При смещении изображения на его прежнем месте отображается пустая область. Пустые области можно заполнить, создав плитки, растянув изображение или применив цвет.



Исходное изображение



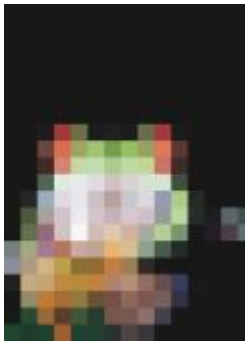
Смещение

Пикселизация

Эффект **Пикселизация** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Пикселизация**) разделяет изображение на квадратные, прямоугольные или круглые ячейки. Эффект **Пикселизация** также является заготовкой линзы.



Исходное изображение



Пикселизация

Рябь

Эффект **Рябь** (**Эффекты ▸ Искажение ▸ Рябь**) искажает изображение путем создания на нем одной или нескольких волн. Можно указать силу первой волны, определяющей степень искажения изображения, или добавить дополнительную перпендикулярную волну, чтобы повысить степень искажения.



Исходное изображение



Рябь

Перекос

Эффект **Перекос** (**Эффекты ▸ Искажение ▸ Перекос**) преобразует форму изображения в соответствии с формой сегмента линии.





Исходное изображение

Перекос

Завиток

Эффект **Завиток** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Завиток**) закручивает изображение в заданном направлении с использованием заданного числа полных поворотов и угла.



Исходное изображение



Завиток

Плитка

Эффект **Плитка** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Плитка**) уменьшает размеры изображения и представляет его в виде ряда плиток на сетке. Этот эффект можно использовать в сочетании с заливкой цветом, чтобы создать фон или эффект обоев для веб-узла.



Исходное изображение



Плитка

Жидкая краска

Эффект **Жидкая краска** (**Эффекты** ▸ **Искажение** ▸ **Жидкая краска**) создает иллюзию нанесения на изображение жидкой краски. Можно указать размер подтеков и диапазон цветов на изображении, для которых будет применен эффект.



Исходное изображение



Жидкая краска

Ворс

Эффект **Ворс** (**Эффекты ▸ Искажение ▸ Ворс**) создает текучий узор с завитками по всему изображению. Можно использовать готовый стиль ворса или создать собственный стиль, указав для эффекта длину ворса, интервал, степень закручивания и детализацию. Кроме того, можно сохранять настроенные стили ворса.



Исходное изображение



Ворс

Ветер

Эффект **Ветер** (**Эффекты ▸ Искажение ▸ Ветер**) размывает изображение в определенном направлении, создавая на нем эффект ветра. Можно указать длину и направление размытости, а также прозрачность эффекта.



Исходное изображение



Ветер

Шум

Применительно к редактированию растровых изображений, шум определяется как отдельные пиксели изображения, напоминающие помехи на экране телевизора. Специальные эффекты шумов позволяют создавать шумы, управлять ими или устранять их.

Добавить шум

Эффект **Добавить шум** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Добавить шум**) создает эффект зернистости путем добавления текстуры на плоское изображение или на изображение с большой степенью смешивания. Можно указать тип и степень шума, добавляемого на изображение.



Исходное изображение



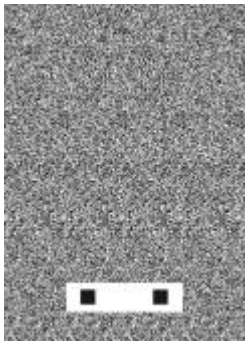
Добавить шум

Трехмерный стереошум

Эффект **Трехмерный стереошум** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Трехмерный стереошум**) создает узор шума со смешиванием, в результате чего при просмотре с определенным ракурсом получается эффект трехмерного пространства. Этот эффект особенно подходит для высококонтрастного штрихового рисунка и изображений в оттенках серого. Этот эффект может оказаться трудно уловимым.



Исходное изображение



Трехмерный стереошум

Максимум

Эффект **Максимум** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Максимум**) удаляет шум путем настройки значения цвета пикселя в соответствии с максимальными значениями цвета соседних пикселей. Если этот эффект применяется несколько раз, он создает слабый эффект размытости.



Исходное изображение



Максимум

Медиана

Эффект **Медиана** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Медиана**) удаляет шум и детали путем настройки значения цвета пикселя в соответствии со средним значением цвета соседних пикселей.



Исходное изображение



Медиана

Минимум

Данный эффект (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Минимум**) удаляет шум путем настройки значения цвета пикселя в соответствии с минимальными значениями цвета соседних пикселей.



Исходное изображение



Минимум

Настройка

Эффект **Настройка** (**Эффекты** ▸ **Шум** ▸ **Настройка**) позволяет применить любой из девяти эффектов шумов. Каждый эффект представлен эскизом, благодаря которому можно увидеть, как будет выглядеть применяемый эффект на изображении.





Настройка

Исходное изображение

Удаление муара

Эффект **Удаление муара** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Удаление муара**) позволяет удалять муар с отсканированных изображений. Муар – это волновой узор, образующийся при наложении двух полутоновых растров с различными линеатурами на одно изображение.



Исходное изображение



Удаление муара

Удаление шумов

Эффект **Удаление шумов** (**Эффекты ▸ Шум ▸ Удаление шумов**) позволяет удалять шум с отсканированных изображений. Шум — это эффект пестроты изображения, образующийся при сканировании или видеосъемке.



Исходное изображение



Удаление шумов

Повышение резкости

Для увеличения контрастности, улучшения краев изображения или устранения затемненных областей можно повысить резкость. Повышение резкости обычно выполняется после настройки цвета и тона изображения и после изменения разрешения или размера. Для получения дополнительных сведений о повышении резкости изображений см. справку по Corel PHOTO-PAINT.

Адаптивная резкость

Эффект **Адаптивная резкость** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Адаптивная резкость**) позволяет выделять детали по краям путем анализа значений соседних пикселей. Этот фильтр позволяет сохранить большинство деталей изображения, но его эффект особенно заметен в изображениях с высоким разрешением.



Исходное изображение



Адаптивная резкость

Направленное повышение резкости

Эффект **Направленное повышение резкости** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Направленное повышение резкости**) позволяет улучшить края изображения без создания эффекта зернистости.



Исходное изображение



Направленное повышение резкости

Удаление мелких деталей

Эффект **Удаление мелких деталей** (**Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Удаление мелких деталей**) позволяет удалять мелкие детали изображения и тени, чтобы обеспечить его качество путем акцентирования светлых тонов и областей. Однако он также влияет на цвет и тон изображения.



Исходное изображение



Удаление мелких деталей

Повышение резкости

Эффект **Повышение резкости** (**Эффекты ▸ Повышение резкости ▸ Повышение резкости**) позволяет выделять детали по краям изображения путем фокусировки на размытых областях и повышения контрастности соседних пикселей. Переместите регулятор **Уровень края(%)**, чтобы установить степень выделения деталей края. **Порог** — указание расстояния между соседними тональными значениями перед применением эффекта. Важно предотвратить появления пестроты на плавных областях. Низкие значения создают более увеличенный эффект повышения резкости из-за исключения меньшего количества областей. Более высокие пороговые значения исключают области с низкой контрастностью. Чтобы предотвратить значительные смещения оттенка, включите параметр **Сохранить цвета**.



Исходное изображение



Повышение резкости

Понижение резкости маски

Эффект **Понижение резкости маски** (**Эффекты ▸ Повышение резкости ▸ Понижение резкости маски**) позволяет выделять детали по краям и фокусировать на размытых областях изображения без устранения низкочастотных областей. **Процентное соотношение** — устанавливает интенсивность эффекта повышения резкости. **Радиус** — устанавливает количество пикселей, которые оцениваются за один раз. **Порог** — устанавливает число затронутых пикселей.



Исходное изображение



Понижение резкости маски

Текстура

Специальные эффекты текстуры позволяют добавлять текстуру на изображение, используя разнообразные формы и поверхности. Можно использовать эффекты кирпичной кладки, пузырей, холста, слоновьей кожи, пластика и камня или создавать собственные гравюры и грунтовки. Кроме того, можно использовать эти эффекты, чтобы изображение выглядело так, словно оно нарисовано на пластиковой стене или на него смотрят через дверь-ширму.

Кирпичная стена

Эффект **Кирпичная стена** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Кирпичная стена**) группирует пиксели в плотно прилегающие друг к другу ячейки, в результате чего создается иллюзия картины, нарисованной на кирпичной стене. Можно указать размер кирпичей и плотность узора кирпичной кладки.



Исходное изображение



Кирпичная стена

Пузыри

Эффект **Пузыри** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Пузыри**) создает на изображении пузырящуюся пену. Можно указать размер пузырей и площадь изображения, которую требуется покрыть пузырями.



Исходное изображение



Пузыри

Холст

Эффект **Холст** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Холст**) придает изображению текстурированной поверхности за счет использования другого изображения в качестве холста. Можно выбрать готовую карту прорисовки или загрузить в качестве карты прорисовки любое изображение. Для получения оптимального результата для этой цели следует выбирать изображения с высокой или средней степенью контрастности.



Исходное изображение



Холст

Булыжник

Эффект **Булыжник** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Булыжник**) создает эффект изображения, состоящего из булыжников. Можно указать размер, шероховатость булыжников и интервал между ними.



Исходное изображение



Булыжник

Слоновья кожа

Эффект **Слоновья кожа** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Слоновья кожа**) придает изображению морщинистость за счет наложения волнистых линий. Можно указать возраст (до 100 лет), а также цвет слоновьей кожи.



Исходное изображение



Слоновья кожа

Гравировка

Эффект **Гравировка** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Гравировка**) преобразует изображение в гравировку. Можно регулировать глубину, детализацию гравировки, направление света и цвет металлической поверхности.





Исходное изображение

Гравировка

Пластик

Эффект **Пластик** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Пластик**) придает изображению такой вид, словно оно создано из пластика. Можно указать глубину изображения, а также цвет и угол освещения пластика. Также можно настроить угол света. **Выделение** — устанавливает яркость акцентов изображения. **Глубина** — устанавливает глубину тени пластика. **Сглаживание** — устанавливает количество деталей изображения. **Диск для направления света** — позволяет устанавливать направление света. Меню выбора света позволяет выбрать цвет для освещения.



Исходное изображение



Пластик

Пластиковая стена

Эффект **Пластиковая стена** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Пластиковая стена**) перераспределяет пиксели таким образом, что изображение выглядит нарисованным на пластиковой стене.



Исходное изображение



Пластиковая стена

Рельефная скульптура

Эффект **Рельефная скульптура** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Рельефная скульптура**) преобразует изображение в рельефную скульптуру. Можно указать степень сглаживания и детализации рельефа, направление света и цвет поверхности.



Исходное изображение



Рельефная скульптура

Дверь-ширма

Эффект **Дверь-ширма** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Дверь-ширма**) придает изображению такой вид, словно на него смотрят через дверь-ширму. Можно указать детализацию и яркость сетки, плавность изображения, а также указать, будет ли изображение цветным или черно-белым.



Исходное изображение



Дверь-ширма

Камень

Эффект **Камень** (**Эффекты ▸ Текстура ▸ Камень**) придает изображению текстуру камня. Можно указать степень детализации, плотность узора и угол, под которым свет падает на изображение. Можно применить готовый стиль камня или создать и сохранить в качестве заготовки настроенный стиль камня.



Исходное изображение



Камень

Грунтовка

Эффект **Грунтовка** (**Эффекты** ▸ **Текстура** ▸ **Грунтовка**) придает изображению вид картины, нарисованной на холсте, которая затем была покрыта слоями краски. Можно указать степень закраски исходного изображения, а также настроить его яркость.



Исходное изображение



Грунтовка

Линзы

Линзы содержат творческие эффекты, которые позволяют изменять внешний вид объекта, реально не изменяя его.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Применение линз» (стр. 569)
- «Редактирование линз» (стр. 571)

Применение линз

Линзы изменяют вид области объекта, которая находится под линзой, а не фактические свойства и атрибуты объектов. Можно применять линзы для любого векторного объекта, например прямоугольника, эллипса, замкнутого пути или многоугольника. Также можно изменять внешний вид фигурного текста и растровых изображений. При применении линзы к объекту векторной графики линза становится векторным изображением. Аналогично этому, если поместить линзу на растровое изображение, она также становится растровым изображением. Линзу можно использовать для применения растровых эффектов к областям изображения. Дополнительные сведения см. в разделе «Применение растрового эффекта к области изображения» на стр. 514.

После применения линзы ее можно скопировать и использовать для другого объекта.



Типы линз, использованные для изображения-оригинала (крайнее левое): (слева направо) Температурная карта, Увеличение и Специальная палитра

Для объектов можно применить следующие типы линз.

Линза	Описание
Растровый эффект	Применяет специальные эффекты к областям изображения
Яркость	Позволяет делать области объекта более светлыми или темными, а также устанавливать степень яркости и затемнения.
Сложение цветов	Позволяет имитировать аддитивную световую модель. Цвета объектов, находящихся под линзой, добавляются к цвету линзы, создавая эффект смешивания цветов света. Можно выбрать цвет, который будет добавлен, и его насыщенность.
Цветовой фильтр	Позволяет просматривать область объекта таким образом, что виден только черный цвет объекта и цвет линзы. Например, если на растровое изображение поместить линзу цветового фильтра для зеленого, то через линзу будут видны все цвета, кроме зеленого и черного.
Специальная палитра	Позволяет изменять все цвета области объекта, которая находится под линзой, на любой цвет внутри заданного диапазона двух цветов. Можно выбрать начальный и конечный цвета диапазона, а также последовательный переход между этими двумя цветами. Последовательность изменения может иметь порядок, соответствующий порядку цветового спектра или обратный ему.
Рыбий глаз	Позволяет искажать, увеличивать или сокращать объекты под линзой в соответствии с заданным значением в процентах.
Температурная карта	Позволяет создавать эффект инфракрасного изображения путем имитации уровней нагрева цветов на областях под линзой.
Инвертировать	Позволяет изменять цвета под линзой на дополнительные цвета CMYK. Дополнительные цвета — это цвета, находящиеся напротив друг друга в цветовом круге.
Увеличение	Позволяет увеличивать область объекта в заданной степени. Линза увеличения отменяет исходную заливку объекта, и объект выглядит прозрачным.
Оттенки серого	Позволяет изменять цвета областей объекта, которые находятся под линзой, на соответствующие оттенки серого цвета. Линзы оттенков серого особенно эффективны при создании оттенков с эффектом сепии.

Линза	Описание
Прозрачность	При использовании линзы этого типа поверхность объекта напоминает слегка окрашенную пленку или стекло.
Каркас	Позволяет отобразить область объекта под линзой с выбранным цветом абриса или заливки. Например, если задать для абриса красный цвет, а для заливки — синий, на всех областях под линзой абрис будет отображаться красным, а заливка — синим.

Применение линзы

1. Выделите объект.
2. Выберите пункт **Эффекты** ▸ **Линза**.
3. Выберите тип линзы в списке в окне настройки **Линза**.
4. Укажите необходимые параметры.



Невозможно напрямую применить эффект линзы для связанных групп, например объектов с контурами, скосами, вытягиваниями, для теней, простого текста или объектов, созданных с помощью инструмента **Художественное** оформление.

Копирование линзы

1. Выберите объект, в который требуется скопировать линзу.
2. Выберите пункт **Объект** ▸ **Копировать эффект** ▸ **Линза**.
3. Щелкните объект, из которого требуется скопировать линзу.

Редактирование линз

После создания линзы ее можно изменить. Например, форму линзы можно изменить с помощью любых инструментов **редактирования форм** и **кривых**. Дополнительные сведения о формировании объектов см. в разделе «Формирование объектов» на стр. 215. Также можно изменить настройки линз с **растровым эффектом**. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с растровыми эффектами» на стр. 515.

Можно указать, как линза будет влиять на область под ней. Например, можно изменить точку зрения для линзы, обозначенную в окне рисования как «X», чтобы отобразить любую часть рисунка. Точка зрения — это центральная точка объекта, просматриваемого через линзу. Можно поместить линзу в любом месте окна рисования, однако она всегда будет отображать область вокруг маркера точки зрения. Например, можно использовать маркер точки зрения для линзы увеличения, чтобы увеличить масштаб части карты.

Кроме того, можно отобразить линзу только в месте ее перекрытия с другими объектами или фоном. В результате эффект линзы будет невидим в том месте окна рисования, где линза покрывает пустое пространство (белое).

Фиксирование текущего вида линзы позволяет перемещать линзу, не изменяя изображение, видимое через нее. Кроме того, изменения, выполненные для областей под линзой, не оказывают влияние на вид.

Можно размыть края объектов с линзой, чтобы они плавно перетекали в фон. Дополнительные сведения см. в разделе «Края размытого объекта» на стр. 317.

Изменение свойств линзы

1 Выберите объект с линзой.

2 В окне настройки **Линза** (**Эффекты** ▸ **Линза**) выполните одно из заданий из следующей таблицы.

Цель	Действие
Установка точки зрения для линзы	Установите флажок **Точка зрения**. Введите значения в поля X и Y для обозначения координат центральной точки, просматриваемой через линзу, и нажмите клавишу **Enter**.
Отобразите линзу только там, где она перекрывает другие объекты или фон	Установите флажок **Пропускать пустоты**.
Фиксация текущего вида линзы	Установите флажок **Застывшая**.



Флажок **Пропускать пустоты** недоступен для линз «Рыбий глаз» и «Увеличение».

CorelDRAW®

Добавление трехмерных эффектов

Для объектов можно создать иллюзию трехмерного пространства, добавив эффекты контура, перспективы, вытягивания, скоса или тени.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание контура для объектов» (стр. 573)
- «Применение перспективы» (стр. 577)
- «Создание вытягиваний» (стр. 580)
- «Создание эффектов скоса» (стр. 584)
- «Добавление падающих теней и внутренних теней» (стр. 587)
- «Добавление блок-теней» (стр. 592)
- «Перетекание объектов» (стр. 596)

Создание контура для объектов

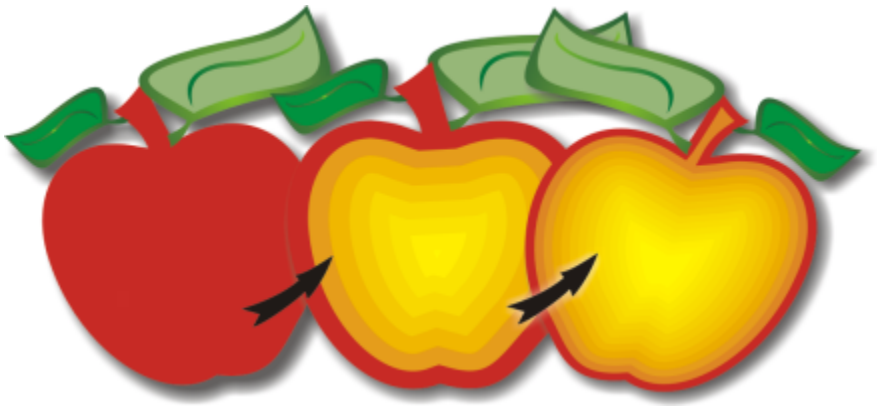
Можно создать контур объекта для формирования ряда концентрических линий, идущих внутрь или наружу объекта. CorelDRAW также позволяет задать количество контурных линий и расстояние между ними.

Кроме создания интересных трехмерных эффектов и теней в сложных рисунках, с помощью контуров можно создавать обрезаемые абрисы для таких устройств, как плоттеры, гравировальные машины и устройства для вырезания из винила.

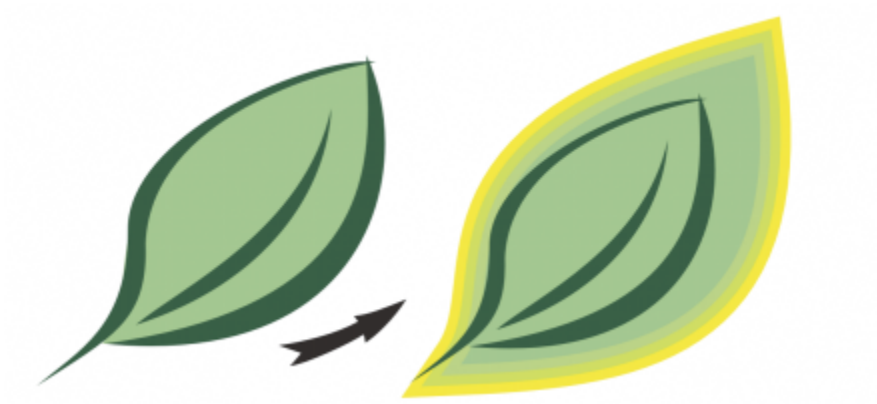
После создания контура для объекта можно копировать или клонировать параметры контура этого объекта в другой объект. Можно также изменить цвета заливки между контурными линиями и самими абрисами. Можно задать последовательность изменения цвета для контурного эффекта, в котором один цвет перетекает в другой. В выбранном диапазоне цветов последовательность их изменения может быть прямой, по часовой стрелке или против часовой стрелки.

Кроме того, можно выбрать способ отображения углов контура. Например, можно использовать острые или скругленные углы или применить скос к острым углам контура.

Можно разделить объект и его контурные линии.



Центральный контур уже применен к вышеуказанному объекту. Количество контурных линий, а также расстояние между ними, можно изменить.



Для изображенного выше объекта был применен внешний контур. Обратите внимание на то, что контур абриса проецируется из-за внешнего края объекта.

Создание контуров для объекта

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Контур** .

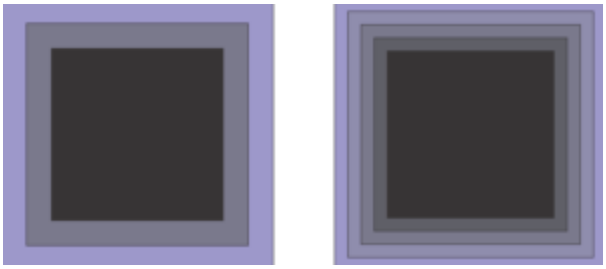
2 Щелкните объект или набор сгруппированных объектов и перетащите начальный маркер к центру для создания внутреннего контура или от центра для создания контура абриса.

3 Переместите регулятор объекта для изменения количества шагов контура.

Дополнительные возможности

Добавление контурных линий в центр выбранного объекта	Нажмите кнопку **К центру** .
Указание количества контурных линий	На панели свойств нажмите кнопку **Внутренний контур** или **Контур абриса** и введите значение в поле **Шаги контура**.

Дополнительные возможности



Внутренний контур с двумя шагами (слева) и четырьмя шагами (справа)

Указание расстояния между контурными линиями

Введите значение в поле **Смещение контура** на панели свойств.

Ускорение последовательности изменения контурных линий (изменение форм контура)

Нажмите кнопку **Ускорение объекта и цвета** на панели свойств и переместите регулятор **Объект**.



Слева направо: Внутренний контур без ускорения, с более низким ускорением, с более высоким ускорением

Выбор формы углов контура

Нажмите кнопку **Углы контура** на панели свойств и выберите одну из следующих команд.

- **Острые углы**
- **Закругление углов**
- **Скошенные углы**

Создать контуры можно, нажав **Эффекты** ▸ **Контур** (вторая команда **Контур** в меню **Эффекты**) и задав нужные параметры в окне настройки **Контур**.

Копирование или клонирование контура

1. Выберите объект, к которому необходимо применить контурный эффект.
2. Выберите **Объект** и щелкните один из следующих параметров.
   - **Копировать эффект** ▸ **Контур**
   - **Клонировать эффект** ▸ **Контур**
3. Выберите объект, контурный эффект которого необходимо скопировать или клонировать.

Для копирования контура можно также использовать инструмент **Пипетка атрибутов** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Установка цвета заливки для объекта контура

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Контур** .
2. Выберите объект контура.
3. На панели свойств щелкните **Цвет заливки** и выберите цвет.
   Если цвет заливки не удается применить, необходимо убедиться, что в строке состояния параметру **Цвет заливки** соответствует активное состояние.

   Если для исходного объекта была применена фонтанная заливка, то появится второе меню выбора цвета.

Можно ускорить последовательность изменения цвета заливки, нажав кнопку **Ускорение объекта и цвета** на панели свойств и переместив регулятор.

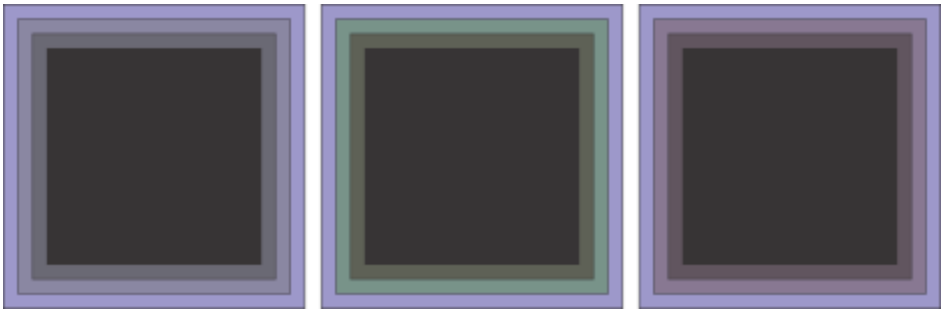
Можно изменить цвет центра контура, перетащив цвет из цветовой палитры на конечный маркер заливки.

Выбор цвета абриса для объекта контура

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Контур** .
2. Выберите объект контура.
3. Откройте меню выбора **Цвет абриса** на панели свойств и выберите цвет.

Установка последовательности изменения цвета заливки

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Контур** .
2. Выберите объект контура.
3. Нажмите кнопку **Цвета абриса** на панели свойств и нажмите одну из следующих кнопок:
   - **Цвета линейного контура**
   - **Цвета контура по часовой стрелке**
   - **Цвета контура против часовой стрелки**



Заливка слева направо: линейная, по часовой стрелке, против часовой стрелки

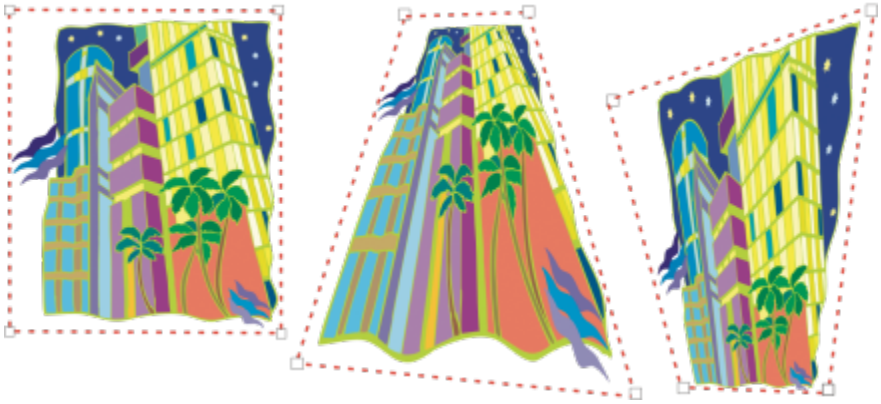
Отделение объектов от их контурных линий

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект с контуром.

2 Выберите **Объект** ▸ **Разъединить контур**.

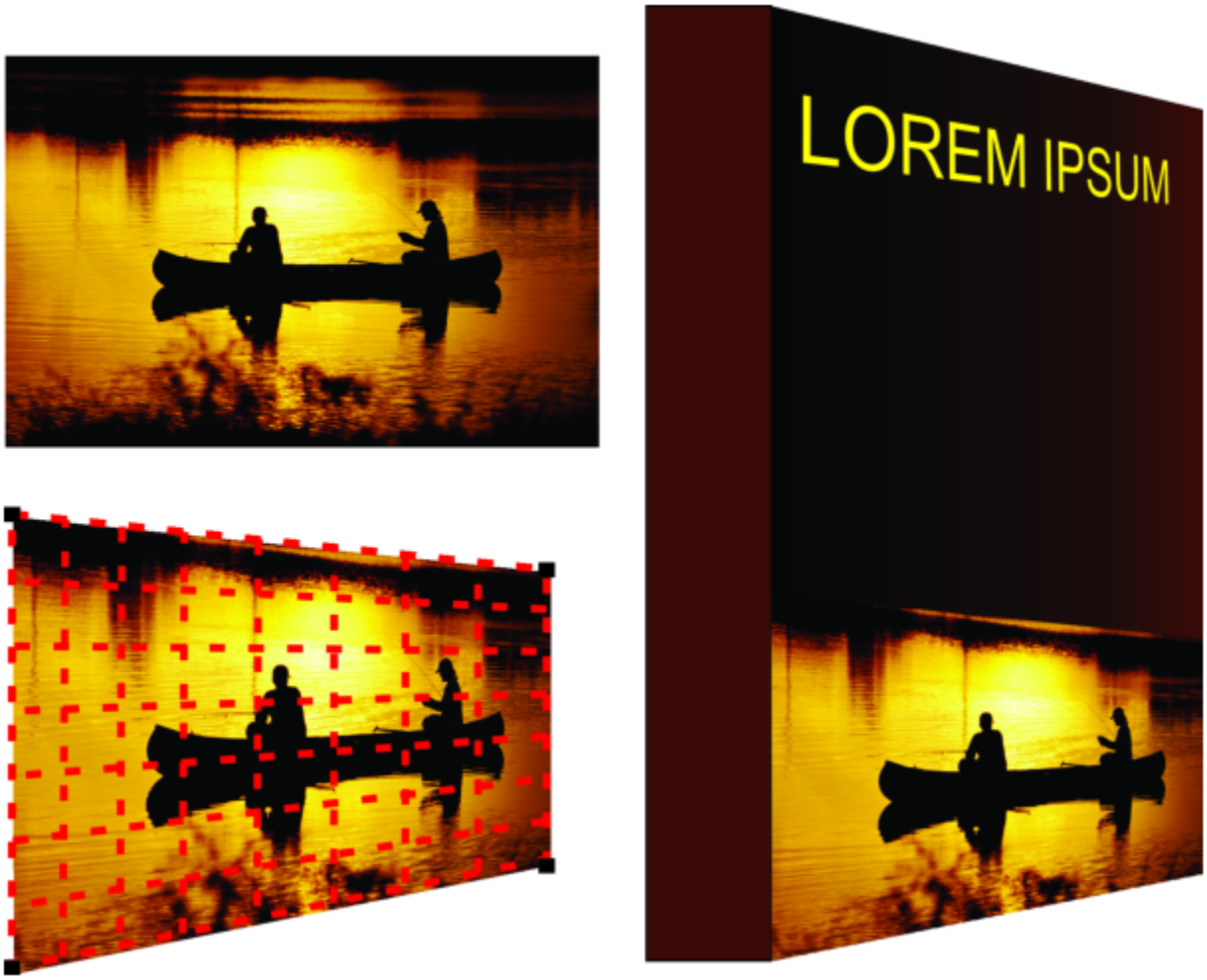
Применение перспективы

Добавление перспективы к объектам, создает иллюзию расстояния и глубины. Эффект перспективы создается за счет уменьшения одной или двух сторон объекта. С помощью этого эффекта объект приобретает вид удаляющегося в одном или двух направлениях. Таким образом создается перспектива в одну точку или угловая перспектива.



Исходный рисунок (слева), для которого была применена перспектива в одну точку (в центре) и угловая перспектива (справа).

CorelDRAW позволяет использовать перспективу с векторными и растровыми объектами. Перспектива интерактивно добавляется в растровое изображение в окне рисования.



Угловая перспектива (внизу слева) применяется к растровому изображению (вверху слева).

Эффект перспективы применяется без нарушения структуры, поэтому в любое время его можно изменить или удалить и вернуться к исходному изображению. После добавления в растровые изображения перспективы можно преобразовывать и управлять ими так же, как и другими векторными объектами. Для получения сведений о преобразовании объектов см. раздел «Преобразование объектов» на стр. 309.

Эффекты перспективы можно применять как для отдельных, так и для сгруппированных объектов.



Перспектива применена к группе векторных и растровых объектов.

Можно также применить эффект перспективы к связанным группам, таким как контуры, перетекания и вытягивания. Эффекты перспективы не применяются для простого текста, и символов.

Можно настроить перспективу с помощью перемещения узлов на сетке перспективы или точках схода. Перемещение узла позволяет редактировать угловую перспективу, перемещение точек схода позволяет редактировать перспективу в одну точку.

После применения эффекта перспективы можно скопировать его на другие объекты на рисунке, настроить или удалить его из объекта.

Применение перспективы

Цель	Действие
Применить перспективу в одну точку	Выберите пункт **Объект** ▸ **Добавить перспективу**. Нажмите клавишу **Ctrl** и перетащите узел.
Применить угловую перспективу	Выберите пункт **Объект** ▸ **Добавить перспективу**. Перетащите узлы за пределы сетки, чтобы применить требуемый эффект.

После нажатия клавиши **Ctrl** узел можно перетаскивать только по горизонтали и вертикали для создания эффекта перспективы в одну точку.

Нажмите клавиши **Ctrl** + **Shift** при перетаскивании двух смежных узлов симметрично к центральной точке или от нее. Это полезно, если необходимо симметрично исказить изображение.

Копирование эффекта перспективы объекта

1 Выберите объект, для которого нужно применить эффект перспективы.

2 Выберите пункт **Объект** ▸ **Копировать эффект** ▸ **Перспектива**.

3 Выберите объект, эффект перспективы которого нужно скопировать.

Для копирования эффекта перспективы можно также использовать инструмент **Пипетка атрибутов** .

Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Настройка перспективы

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Выберите объект, для которого был применен эффект перспективы.

3 Перетащите узел в новое положение.

После нажатия клавиши **Ctrl** узел можно перетаскивать только по горизонтали и вертикали для создания эффекта перспективы в одну точку.

Разделение, обрезка или удаление областей объекта с перспективой разглаживает эффект перспективы, поэтому дальнейшее редактирование не требуется.

Можно также настроить перспективу в одну точку с помощью перетаскивания точки схода.

Нажмите клавиши **Ctrl** + **Shift** при перетаскивании смежных узлов ближе друг к другу или дальше друг от друга вдоль горизонтали или вертикали. Это полезно, если необходимо достичь эффекта симметричной перспективы.

Удаление эффекта перспективы из объекта

1 Выберите объект, для которого был применен эффект перспективы.

2 Выберите **Объект** ▸ **Удалить перспективу**.

Создание вытягиваний

Объектам можно придать трехмерный вид путем создания вытягиваний. Можно создавать вытягивания, проецируя точки объекта и соединяя их для создания иллюзии трехмерного пространства. CorelDRAW также позволяет применить векторное вытягивание к объекту в группе.

После создания выдавливания его атрибуты можно скопировать или клонировать в выбранный объект. При клонировании или копировании атрибуты вытягивания одного объекта передаются другому объекту. Однако параметры клонированного вытягивания невозможно изменить независимо от шаблона.

Можно изменять форму вытягивания, вращая ее и закругляя углы.

CorelDRAW также позволяет удалять векторные вытягивания.

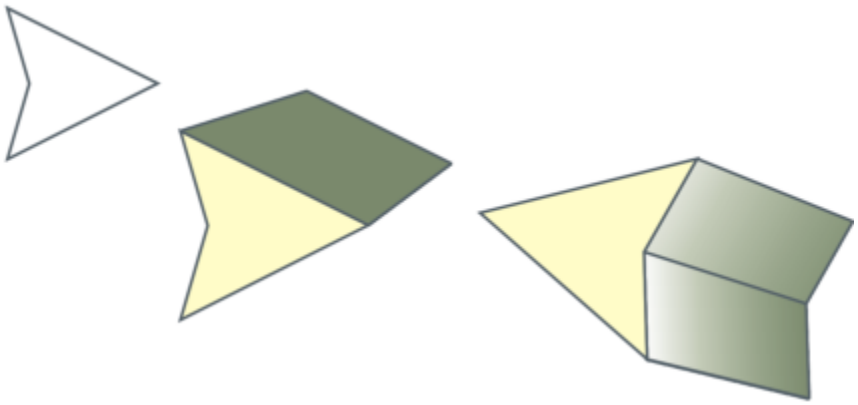
Скосы

Придать трехмерный вид объекту можно еще одним способом — применить для вытягивания скошенный край. Скос создает иллюзию того, что вытянутые края объекта срезаны под углом. Для управления этим эффектом можно указать значения угла и глубины скоса.

Эффект скоса можно создать и без вытягивания объекта. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание эффектов скоса» на стр. 584.

Заливки с вытягиванием

Заливки можно применять для всего вытянутого объекта или только для вытянутых поверхностей. Можно применить заливку для каждой поверхности по отдельности или создать сложную заливку, которая заполнит объект полностью, не оставляя разрывов в узоре или текстуре.



Слева направо: простая фигура; та же фигура, для которой применена заливка сплошным цветом с вытягиванием; та же фигура, для которой применена градиентная заливка с вытягиванием и поворот.

Освещение

Эффект вытягивания можно усилить путем применения источников света. Можно добавить до трех источников света, освещающих вытянутый объект с разной интенсивностью. Когда источники света станут не нужны, их можно будет удалить.

Точки схода

Можно создать векторное вытягивание, линии которого сходятся в точке схода. Точку схода векторного вытягивания можно скопировать в другой объект, чтобы придать обоим объектам вид удаляющихся в одну точку.

Для вытянутых объектов можно также назначить разные точки схода.



Вытянутые объекты с разными точками схода

Создание вытягивания

1 Выберите объект с помощью **Указателя** .

2 В наборе инструментов выберите инструмент **Вытягивание** .

3 Выберите заготовку из списка **Заготовки** на панели свойств.

4 Выберите тип вытягивания в списке **Тип вытягивания** на панели свойств.

Можно также изменить вытягивание с помощью окна настройки **Вытягивание** (**Эффекты** ▸ **Вытягивание**).

Копирование или клонирование вытягивания

1 Выберите объект, который нужно вытянуть.

2 Выберите **Объект** и щелкните один из следующих параметров.

- **Копировать эффект** ▸ **Вытягивание**
- **Клонировать эффект** ▸ **Вытягивание**

3 Щелкните объект, свойства вытягивания которого требуется скопировать.

Для копирования вытягивания можно также использовать инструмент **Пипетка атрибутов** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Изменение формы векторного вытягивания

Цель	Действие
Повернуть вытянутый объект	Выберите вытянутый объект. Нажмите кнопку **Поворот вытягивания** на панели свойств. Перетащите вытянутый объект в нужном направлении.

Цель	Действие
Изменить направление вытягивания	Выбрав инструмент **Вытягивание**, щелкните вытянутый объект. Щелкните точку схода и перетащите ее в требуемом направлении.
Изменить глубину вытягивания	Выбрав инструмент **Вытягивание**, щелкните вытянутый объект. Перетащите регулятор между интерактивными векторными маркерами.
Скруглить углы вытянутого треугольника или квадрата	В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура**. Перетащите угловой узел вдоль абриса треугольника или квадрата.

Удаление векторного вытягивания

1. Выберите вытянутый объект.
2. Выберите пункт **Эффекты** ▸ **Удалить вытягивание**.

Векторное вытягивание можно также удалить с помощью кнопки **Удалить вытягивание** на панели свойств.

Применение заливки для вытянутого объекта

1. Выберите вытянутый объект с помощью инструмента **Вытягивание**.
2. Нажмите кнопку **Цвет вытягивания** на панели свойств.
3. Нажмите одну из следующих кнопок.
   - **Использовать заливку объекта**: применение заливки объекта для вытянутой области.
   - **Использовать сплошной цвет**: применение сплошного цвета для вытянутой области.
   - **Использовать добавление теней**: применение градиентной заливки для вытянутой области.

Для объекта можно применить неразрывный узор или заливку текстурой, установив флажок **Сложная заливка** перед нажатием кнопки **Использовать заливку объекта**.

Применение скошенных краев для вытянутого объекта

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Вытягивание**.
2. Выберите вытянутый объект.
3. Нажмите кнопку **Скосы при вытягивании** на панели свойств.
4. Установите флажок **Использовать скос**.
5. Введите значение в поле **Глубина скоса**.
6. Введите значение в поле **Угол скоса**.

Глубину и угол скоса можно также задать в поле **Интерактивное отображение скоса**  под флажком **Использовать скос**.

Если установлен флажок **Показывать только скос**, то отображается только скос, а вытянутый объект скрывается.

Добавление освещения для вытянутого объекта

1. Выберите вытянутый объект.
2. Нажмите кнопку **Освещение вытягивания** на панели свойств.
3. Установите любой из трех пронумерованных флажков.
   Источники света отображаются в виде пронумерованных кружков в окне предварительного просмотра.
4. Перетащите пронумерованные кружки в окне **Предварительный просмотр освещения** для размещения источников света.

Дополнительные возможности

Настройка интенсивности источника света	Переместите регулятор **Интенсивность** рядом с нумерованным флажком.
Удаление источника света	Снимите нумерованный флажок.

Изменение точки схода вытянутого объекта

Цель	**Действие**
Заблокировать точку схода	Дважды щелкните вытянутый объект. Выберите пункт **Привязка ТС к объекту** или **Привязка ТС к странице** в списке **Свойства точки схода** на панели свойств.
Скопировать точку схода	Дважды щелкните вытянутый объект, точку схода которого нужно изменить. В списке **Свойства точки схода** на панели свойств выберите вариант **Копировать ТС из**. Выберите вытянутый объект, точку схода которого нужно скопировать.
Задать одну точку схода для двух вытянутых объектов	Дважды щелкните вытянутый объект. Выберите пункт **Общая точка схода** в списке **Свойства точки схода** на панели свойств. Выберите вытянутый объект, точку схода которого нужно сделать общей.

Создание эффектов скоса

Эффект скоса обеспечивает эффект трехмерного пространства для графических или текстовых объектов, поскольку края этих объектов имеют уклон (срезаны под углом). Эффекты скоса могут содержать как плашечные, так и триадные цвета (CMYK), поэтому они идеально подходят для печати.

Эффект скоса всегда можно удалить.

Эффекты скоса можно применять только к векторным объектам и художественному тексту, но не к растровым изображениям.

Стили скоса

Можно выбрать следующие стили скоса.

- **Мягкий край**: создание скошенных поверхностей с тенями в некоторых местах.
- **Рельеф**: придание объекту рельефного вида.



Слева направо: логотип без эффекта скоса, логотип с эффектом скоса «Мягкий край», логотип с эффектом скоса «Рельеф»

Поверхности со скосом

Интенсивностью эффекта скоса можно управлять, указывая ширину поверхности со скосом.

Освещение и цвет

Объект с эффектом скоса освещен белым рассеянным (окружающим) светом и светом из точечного источника. Рассеянный свет имеет низкую интенсивность и не может быть изменен. Свет от точечного источника также является белым по умолчанию, однако его цвет, интенсивность и положение можно изменять. При изменении цвета точечного источника изменяется цвет поверхностей со скосом. При изменении интенсивности точечного источника поверхности со скосом становятся светлее или темнее. При изменении положения точечного источника свет падает на другую поверхность со скосом.

Положение точечного источника можно изменить, указав его направление и угол возвышения. Направление определяет положение точечного источника в плоскости объекта (например, слева или справа от объекта). Угол возвышения определяет высоту положения точечного источника по отношению к плоскости объекта. Например, можно расположить точечный источник так, чтобы он сливался с горизонтом (угол возвышения — 0°), или прямо над объектом (угол возвышения — 90°).

Кроме того, можно изменить цвет теней на поверхностях со скосом путем указания цвета тени.

Создание эффекта скоса «Мягкий край»

1. Выберите замкнутый объект с заливкой.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **Скос**.
3. В окне настройки **Скос** включите параметр **Мягкий край**.
4. Включите один из следующих параметров раздела **Смещение скоса**.
   - **К центру**: создание поверхностей со скосом, которые пересекаются в середине объекта.
   - **Расстояние**: настройка ширины поверхностей со скосом. Введите значение в поле **Расстояние**.
5. Нажмите кнопку **Применить**.

Дополнительные возможности

Изменение цвета теней на поверхностях со скосом	Выберите цвет в меню выбора **Цвет тени**.

	Цвет теней на поверхностях со скосом изменится на указанный.
Выбор цвета точечного источника	Выберите цвет в меню выбора **Цвет света**.
Изменение интенсивности точечного источника	Переместите регулятор **Интенсивность**.
Изменение положения точечного источника	Переместите один из следующих регуляторов. • **Направление** • **Угол возвышения** Значения направления задаются в диапазоне от 0° до 360°, а значения угла возвышения — от 0° до 90°.



Эффекты скоса могут применяться только к фигурному тексту. Простой текст можно преобразовать в фигурный текст, выбрав текст с помощью инструмента **Указатель**, а затем нажав пункт меню **Текст ▸ Преобразовать в фигурный текст**.

При самом низком значении угла возвышения (0°) точечный источник размещается в плоскости объекта, а при самом высоком (90°) — непосредственно над объектом.

Чем ближе точечный источник располагается к плоскости объекта (низкое значение угла возвышения), тем больше заметен эффект цвета теней.

Используя фиксированное значение высоты, положение точечного источника можно изменять с помощью значения направления. Например, при значении угла возвышения 45° точечный источник принимает следующие положения при указанных значениях направления.

- При 45° точечный источник размещается в верхнем правом углу.
- При 135° точечный источник размещается в верхнем левом углу.
- При 225° точечный источник размещается в нижнем левом углу.
- При 315° точечный источник размещается в нижнем правом углу.

Создание эффекта «Рельеф»

1. Выберите замкнутый объект с заливкой.
2. Выберите **Эффекты ▸ Скос**.
3. В окне настройки **Скос** включите параметр **Рельеф**.
4. Введите небольшое значение в поле **Расстояние**.
5. Для изменения интенсивности точечного источника переместите регулятор **Интенсивность**.
6. Чтобы задать направление точечного источника, переместите регулятор **Направление**.
7. Нажмите кнопку **Применить**.

   Если необходим более отчетливый эффект скоса, введите большее значение в поле **Расстояние** и снова примените эффект.

Дополнительные возможности

Выбор цвета тени	Выберите цвет в меню выбора **Цвет тени**.
Выбор цвета точечного источника	Выберите цвет в меню выбора **Цвет света**.

Эффект скоса «Рельеф» достигается путем создания двух дубликатов объекта. Дубликаты смещаются в противоположном направлении: один — в сторону источника света, другой — от источника света. Цвет дубликата, который находится ближе к точечному источнику, представляет собой смешение цвета точечного источника и цветов объекта и зависит от интенсивности света. Цвет дубликата, который находится дальше от точечного источника, является 50-процентным смешением цвета тени и цветов объекта.

Регулятор **Угол возвышения** недоступен при выборе стиля скоса «Рельеф».

Удаление эффекта скоса

1. Выберите объект, для которого был применен эффект скоса.
2. Выберите **Объект** ▸ **Отменить эффект**.

Добавление падающих теней и внутренних теней

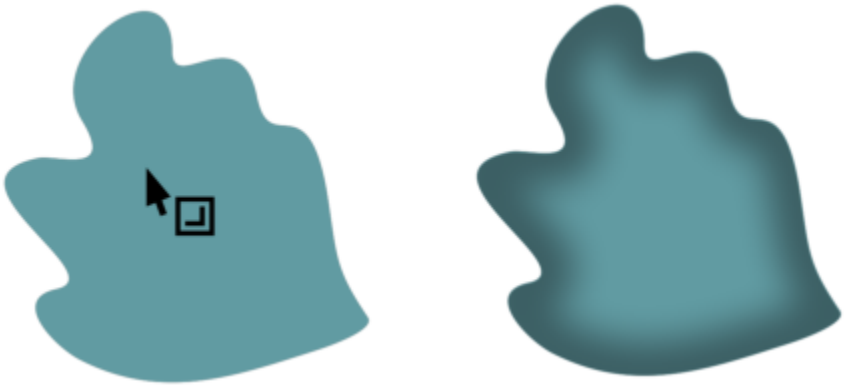
Падающие тени и внутренние тени имитируют падение света на объекты, создавая трехмерный эффект для более реалистичного отображения. Падающие тени отображаются сзади или снизу объектов, а внутренние тени — в объектах.

Можно добавлять падающие тени или внутренние тени к большинству объектов или групп объектов, включая текст и растровые изображения.

Можно добавлять падающие тени или внутренние тени интерактивно или с помощью заготовок. После добавления тени ее можно изменить. Например, можно настроить такие атрибуты, как цвет, непрозрачность, смещение и размытие. Можно изменять тени интерактивно, используя векторный элемент управления, или с помощью элементов управления на панели свойств.



Падающая тень, примененная к объекту. Эффект размытия смягчает края падающей тени справа.



Внутренняя тень, примененная к объекту



Можно изменять отображение объекта, настраивая параметры внутренней тени.
Один и тот же текстовый объект с разными параметрами внутренней тени.

После создания тени ее можно копировать или клонировать в выбранный объект. При копировании тени ее оригинал и копия не связаны и могут изменяться независимо друг от друга. При клонировании атрибуты тени объекта шаблона автоматически применяются и к клону.

При отделении тени от объекта становятся доступными дополнительные элементы управления тенью. Например, тени можно изменять так же, как прозрачность. Сведения об изменении прозрачности см. в разделе «Прозрачность объекта» на стр. 461. Кроме этого, можно отделить тень от объекта, чтобы применить к нему падающую тень и внутреннюю тень.

Как и для прозрачности, для тени можно применить режим слияния, чтобы контролировать перетекание цвета тени в цвет находящегося под ней объекта. Чтобы получить дополнительные сведения о режимах слияния, см. раздел «Режимы слияния» на стр. 472.

Можно удалить падающие тени и внутренние тени.

Падающие тени и вытягивания, созданные в CorelDRAW, идеально подходят для распечатываемых документов, но не подходят для печати на таких устройствах, как плоттеры и устройства для вырезания из винила. Для проектов, распечатываемых на таких устройствах, необходимо создавать обрезаемые тени. Для добавления обрезаемой тени в объект необходимо использовать блок-тень. Чтобы получить дополнительные сведения о блок-тенях, см. раздел «Добавление блок-теней» на стр. 592.

Также можно создать обрезаемую тень, продублировав объект, окрасив его в темный цвет и разместив за исходным объектом.

Вытягивания также можно использовать для создания теней.

Добавление падающей тени или внутренней тени

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Тень** .

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление падающей тени	На панели свойств выберите инструмент **Падающая тень** . Выполняйте перетаскивание от центра объекта для размещения падающей тени. Чтобы добавить падающую тень в перспективе, перетащите ее от края объекта.  *Плоская падающая тень (слева) и падающая тень в перспективе (справа)*
Добавление внутренней тени	На панели свойств выберите инструмент **Внутренняя тень** . Выполняйте перетаскивание от центра объекта, пока внутренняя тень не будет нужного размера. Чем ближе к краю вы перетаскиваете конечный маркер, тем уже становится внутренняя тень. Совет. Выполните перетаскивание за пределы объекта и его ограничивающего блока для смещения внутренней тени.

Тени не применяются для связанных групп, например объектов со перетеканием, контурами, скосами, объектов, созданных с помощью инструмента **Художественное оформление** и других типов теней.

Нельзя добавлять тени к растровому изображению, которое было сформировано с помощью оболочки, или к объектам, имеющим примененные к ним растровые эффекты.

Для объекта можно создать только одну тень — падающую или внутреннюю. Применить обе тени невозможно. Однако можно применить группировку, чтобы применить обе тени к одному объекту. Например, можно добавить к объекту внутреннюю тень, создать группу с этим объектом, а затем применить падающую тень к группе.

Также можно добавить тень, выбрав заготовку в пункте **Список заготовок** на панели свойств.



Вверху: Разные заготовки падающих теней, примененные к объекту. Внизу: Разные заготовки внутренних теней, примененные к объекту

Изменение падающей тени или внутренней тени

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Тень** .

2 Выберите объект с тенью.

3 Используйте любые из следующих элементов управления на панели свойств для указания атрибутов тени:

- **Цвет тени** — чтобы выбрать цвет тени
- **Режим слияния** — чтобы выбрать то, как цвет тени будет перетекать в цвет находящегося под ней объекта. Режим **Умножение**, который является режимом слияния по умолчанию, придает теням естественный вид.
- **Прозрачность тени** — чтобы настроить степень прозрачности тени
- **Размытие тени** — чтобы сделать более четкие или плавные переходы краев тени
- **Направление размытия** — чтобы сделать более плавный переход от краев тени к ее внутренней или внешней части или в обоих направлениях. Тени выглядят более реалистично благодаря эффекту «Размытие по Гауссу». Эта возможность доступна по умолчанию. Параметры «Внутри» и «Усредненные» недоступны для внутренних теней.
- **Края размытия** — чтобы выбрать тип размытия. Этот элемент управления недоступен при использовании эффекта «Размытие по Гауссу».
- **Ширина внутренней тени** — чтобы установить ширину внутренней тени, которая не смещена
- **Смещение тени** — чтобы изменить расстояние между тенью и краем объекта. При изменении параметра смещения для падающих теней объект кажется более или менее отдаленным от фона.

Дополнительные возможности

Изменение падающей тени в перспективе	Используйте необходимые элементы управления: • **Угол тени** — чтобы установить направление падающей тени • **Растяжение тени** — чтобы установить значение длины падающей тени • **Расплывание тени** — чтобы настроить расплывание падающей тени Примечание. Эти элементы управления недоступны при использовании внутренних теней и плоских падающих теней.

Дополнительные возможности



Падающие тени в перспективе с разными значениями угла, растяжения и расплывания

Сохранение пользовательских параметров в качестве заготовки	Нажмите кнопку **Добавить заготовку** + и введите название для заготовки тени. Заготовки теней сохраняются в папке **Documents\Corel\Corel Content\CorelDRAW\Presets\Shadow**.
Удаление настраиваемой заготовки тени	Выберите настраиваемую заготовку в пункте **Список заготовок** и нажмите **Удалить заготовку** —.

Копирование или клонирование падающей тени или внутренней тени

1 Выберите объект, в который требуется скопировать или клонировать тень.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Копирование падающей тени	Выберите **Объект** ▸ **Копировать эффект** ▸ **Тень**, затем нажмите на падающую тень объекта.
Копирование внутренней тени	Выберите **Объект** ▸ **Копировать эффект** ▸ **Тень**, затем нажмите на внутреннюю тень объекта.
Клонирование падающей тени	Нажмите **Объект** ▸ **Клонировать эффект** ▸ **Тень**, затем нажмите на падающую тень объекта.
Клонирование внутренней тени	Выберите **Объект** ▸ **Клонировать эффект** ▸ **Тень**, затем нажмите на внутреннюю тень объекта.

Для копирования падающей тени или внутренней тени можно также использовать инструмент **Пипетка атрибутов** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Кроме этого, с помощью кнопки **Скопировать свойства тени** на панели свойств можно скопировать тень из одного объекта в другой.

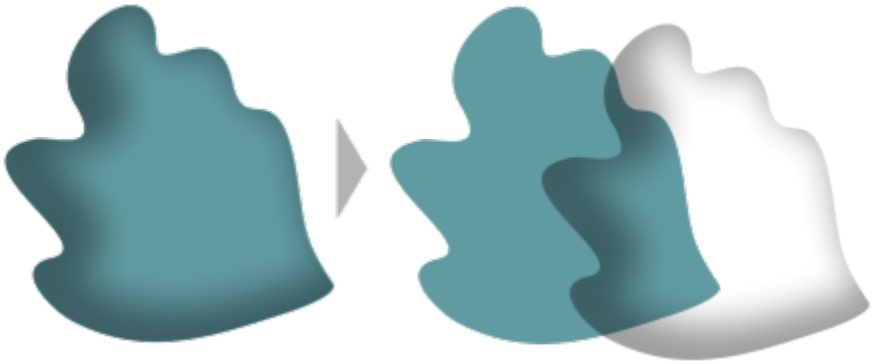
Отделение падающей тени или внутренней тени от объекта

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите падающую тень или внутреннюю тень объекта.

2 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите пункт **Объект** ▸ **Разъединить падающую тень**.
- Выберите пункт **Объект** ▸ **Разъединить внутреннюю тень**.

3 Щелкните в пустом месте окна рисования, чтобы отменить выбор объекта и тени, а затем перетащите тень.



Отделение внутренней тени от объекта

Можно использовать эту процедуру, чтобы применить к объекту падающую тень и внутреннюю тень. Например, можно применить падающую тень к объекту, разъединить ее, а затем создать для него внутреннюю тень.

Удаление падающей тени или внутренней тени

1 Выберите тень объекта.

2 Нажмите **Объект** ▸ **Удалить тень**.

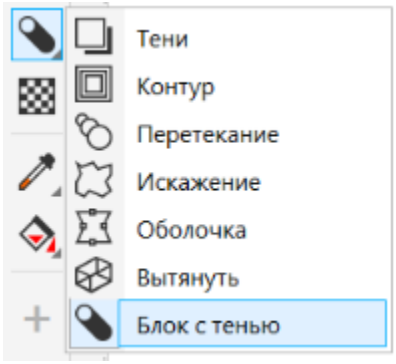
Удалить тень из объекта можно также с помощью кнопки **Удалить тень** на панели свойств.

Добавление блок-теней

Инструмент **Блок-тень** в CorelDRAW позволяет добавлять к объектам и текстам объемные сплошные тени. В отличие от падающих теней и вытягиваний блок-тени состоят из простых линий, что делает их идеальными для трафаретной печати и изготовления вывесок.



Текст с блок-тенью



Инструмент Блок-тень расположен в выпадающем меню Интерактивный инструмент.

Можно регулировать глубину и направление блок-теней, а также менять их цвет. Блок-тени могут содержать просветы, однако для создания сплошного объекта их можно удалить.

По умолчанию блок-тень создается из абриса объекта. Также можно игнорировать абрис и создать блок-тень из края объекта. Эффект данного варианта более очевиден при наличии у объекта толстого абриса. Кроме того, можно расширить блок-тень, созданную из абриса объекта.



Вверху: Исходный текст. В нижней строке в текст добавлены разные блок-тени. Снизу слева: Блок-тень простирается от абриса объекта. В середине: Блок-тень игнорирует абрис. Снизу справа: Блок-тень расширена.

Если планируется печать или экспорт документа, укажите настройки блок-тени в соответствии с вашими требованиями. Например, можно использовать наложение, т. е. печатать тени поверх расположенных под ними объектов. Также при экспорте и печати документов можно обрезать перекрывающиеся области между объектами и их тенями.

Блок-тени можно удалить из объектов в любое время.

Добавление блок-тени

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Блок-тень** .

2 Щелкните по объекту и перетащите указатель в необходимом направлении до получения тени требуемого размера.

Нельзя добавлять блок-тени к растровым изображениям, которые были сформированы с помощью оболочки.

Редактирование блок-тени

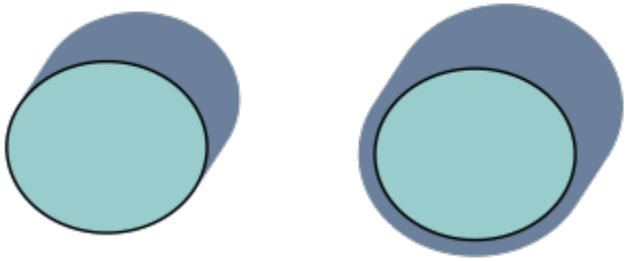
1 С помощью инструмента **Блок-тень** выберите объект.

2 Выполните одну или несколько операций, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Настройка глубины блок-тени	Введите значение в поле **Глубина**. Совет. Также можно настроить глубину с помощью перетаскивания векторного маркера в окне рисования.
Настройка направления блок-тени	Введите значение в поле **Направление**. Этой цифрой определяется угол, под которым блок-тень должна быть расположена по отношению к объекту. Совет. Также можно изменить направление блок-тени с помощью перетаскивания маркера в окне рисования.
Изменение цвета блок-тени	Выберите цвет в меню выбора **Цвет блок-тени** на панели свойств. Совет. Изменить цвет также можно, перетащив необходимый оттенок из палитры на векторный маркер в окне рисования.
Удаление просветов на блок-тени	Нажмите кнопку **Удалить пустоты** на панели свойств, чтобы включить эту функцию.



Настройка глубины блок-тени

Цель	Действие
	 *Вверху: Блок-тень с пустотами. Внизу: Та же блок-тень с удаленными пустотами.*
Расширение блок-теней, созданных из абриса	На панели свойств нажмите кнопку **Создать из абриса объекта**, чтобы включить эту функцию. Введите значение в поле **Расширить блок-тень**.  *Блок-тень справа расширена.*
Игнорирование абриса при создании блок-тени	На панели свойств нажмите кнопку **Создать из абриса объекта**, чтобы отключить эту функцию.

Установка параметров печати и экспорта для блок-теней

1 С помощью инструмента **Блок-тень** выберите объект.

2 Выполните одну или несколько операций, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Печать блок-тени поверх расположенных под ней объектов	Нажмите кнопку **Печать поверх блок-тени**.
Обрезка перекрывающихся областей между объектом и его блок-тенью	Нажмите кнопку **Упростить**. 

Цель	Действие
	В нижней строке показана блок-тень, которая была обрезана для удаления области перекрытия текста и блок-тени.

Удаление блок-тени

1 С помощью инструмента **Блок-тень** выберите блок-тень.

2 Нажмите кнопку **Удалить блок-тень** на панели свойств.

Перетекание объектов

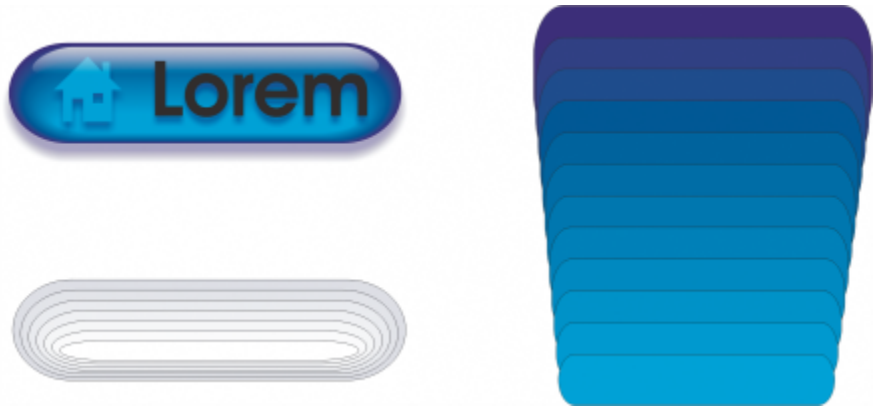
В CorelDRAW можно создавать перетекания, такие как прямые перетекания, перетекания вдоль пути и сложные перетекания. Перетекания часто используются для создания в объектах реалистичных теней и светлых тонов.



Светлые тона и тени объекта справа были созданы с помощью перетекания.

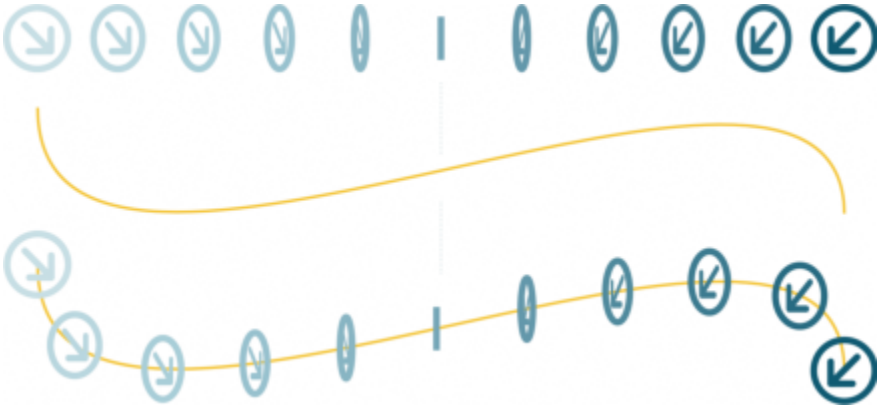
При прямом перетекании отображается последовательность изменения формы и размера одного объекта в форму и размер другого. Цвета абриса и заливки промежуточных объектов изменяются по прямой линии в соответствии с цветовым спектром. Толщина и форма абрисов промежуточных объектов изменяются плавно и постепенно.

После создания перетекания его параметры можно скопировать или клонировать в другой объект. При копировании перетекания в другой объект передаются все атрибуты, относящиеся к перетеканию, кроме атрибутов абриса и заливки. При клонировании перетекания изменения, вносимые в исходное перетекание (называемое также шаблоном), применяются и для его клона.



Прямые перетекания можно использовать для создания графики с эффектом изготовления из стекла. Кнопка ролловера (слева) содержит перетекание вплотную накладывающихся перетекающих объектов.

Можно размещать объекты вдоль части или всей формы пути, а также добавлять один или несколько объектов в перетекания для создания сложных перетеканий.



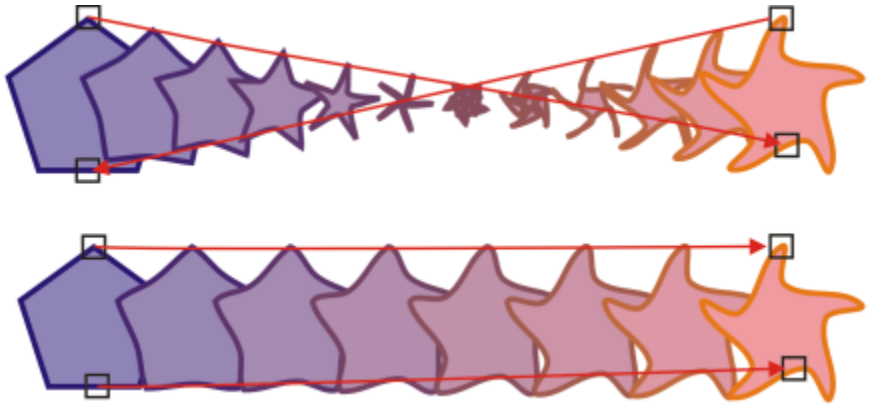
Прямое перетекание (вверху) расположено вдоль изогнутого пути (внизу).

Можно изменить вид перетекания, настроив количество и интервал промежуточных объектов этого перетекания, последовательность его цветов, узлы, с которыми оно сопоставлено, его путь, а также начальные и конечные объекты. Можно соединить компоненты разделенного или сложного перетекания для создания отдельного объекта.



Это сложное перетекание состоит из трех перетеканий.

Перетекание можно также разделить или удалить.



Путем сопоставления узлов можно управлять видом перетекания. Два узла на многоугольнике сопоставлены с двумя узлами на звезде, что обеспечивает более плавный переход (внизу).

Создание перетекания объектов

Цель	Действие
Перетекание по прямой	В наборе инструментов выберите инструмент **Перетекание** . Выберите первый объект и перетащите курсор на второй объект.
Перетекание объекта по пути свободной формы	В наборе инструментов выберите инструмент **Перетекание**. Выберите первый объект. Перетащите его на второй объект, удерживая нажатой клавишу **Alt**, чтобы нарисовать линию.
Подгонка перетекания к пути	В наборе инструментов выберите инструмент **Перетекание** . Нажмите кнопку **Свойства пути** на панели свойств. Выберите параметр **Создать путь**. С помощью изогнутой стрелки щелкните путь, вдоль которого необходимо расположить перетекание.
Растягивание перетекания вдоль всего пути	Выберите перетекание, которое уже расположено вдоль пути. Нажмите кнопку **Дополнительные параметры перетекания** на панели свойств и выберите **Перетекание вдоль пути**.
Создание сложного перетекания	Выбрав инструмент **Перетекание**, перетащите курсор от объекта к начальному или конечному объекту другого перетекания.

Можно также смешать объекты с помощью окна настройки **Перетекание** (**Эффекты** ▸ **Перетекание**).

Копирование или клонирование перетекания

1 Выберите два объекта, для которых необходимо создать перетекание.

2 Выберите **Объект** и щелкните один из следующих параметров.

- **Копировать эффект ▸ Перетекание**
- **Клонировать эффект ▸ Перетекание**

3 Выберите перетекание, атрибуты которого нужно скопировать или клонировать.



Сложное перетекание невозможно копировать или клонировать.



Для копирования перетекания можно также использовать инструмент **Пипетка атрибутов** . Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование эффектов из одного объекта в другой» на стр. 327.

Установка числа промежуточных объектов перетекания

1 Выберите перетекание.

2 Введите значение в поле **Перетекание объектов** на панели свойств.

3 Нажмите клавишу **Enter**.



Можно задать степени ускорения объекта и цвета, нажав кнопку **Ускорение объекта и цвета**  на панели свойств и переместив соответствующие регуляторы.

Установка расстояния между объектами перетекания, расположенного вдоль пути

1 Выберите перетекание, расположенное вдоль пути.

2 На панели свойств нажмите кнопку **Интервал перетекания**

3 Введите значение в поле **Перетекание объектов** на панели свойств.

4 Нажмите клавишу **Enter**.



Если была выбрана команда **Перетекание вдоль пути**, то кнопка **Интервал перетекания** недоступна.



Можно задать степени ускорения объекта и цвета, нажав кнопку **Ускорение объекта и цвета**  на панели свойств и переместив соответствующие регуляторы.

Установка последовательности изменения цвета в перетекании

1 Выберите перетекание.

2 Выберите один из следующих параметров на панели свойств.

- **Прямое перетекание** 

- **Перетекание по часовой стрелке**
- **Перетекание против часовой стрелки**

Последовательные переходы цветов невозможно создавать с помощью смешанных объектов, заполненных растровыми изображениями, текстурами, узорами или заливками PostScript.

Можно задать скорость перехода цветов от первого до последнего объекта, нажав кнопку **Ускорение объектов и цветов** на панели свойств и переместив соответствующие регуляторы.

Сопоставление узлов перетекания

1 Выберите перетекание.

2 Нажмите кнопку **Дополнительные параметры перетекания** на панели свойств, а затем щелкните **Выбрать узлы**.

3 Щелкните узел на начальном объекте, а затем — на конечном.

Работа с начальным и конечным объектами в перетекании

Цель	Действие
Выбор начального или конечного объекта	Выберите перетекание, нажмите кнопку **Начальный и конечный объект** на панели свойств и выберите пункт **Выделить начало** или **Выделить конец**.
Изменение начального или конечного объекта перетекания	Выберите перетекание, нажмите кнопку **Начальный и конечный объект** на панели свойств и выберите пункт **Новое начало** или **Новый конец**. Щелкните объект, находящийся вне перетекания, который нужно использовать в качестве начального или конечного объекта перетекания.
Соединение начального или конечного объекта в разделенном или сложном перетекании	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, нажмите на средний объект в перетекании, а затем нажмите на начальный или конечный объект. Нажмите кнопку **Дополнительные параметры перетекания** на панели свойств. Если был выбран начальный объект, то нажмите кнопку **Соединить начало**. Если был выбран конечный объект, то нажмите кнопку **Соединить конец**.

Направление перетекания можно изменить на противоположное, выбрав пункт **Объект** ▸ **Порядок** ▸ **Обратный порядок**.

Изменение пути перетекания

1 Выберите перетекание.

2 Нажмите кнопку **Свойства пути** на панели свойств и выберите **Новый путь**.

3 Щелкните путь, который нужно использовать для перетекания.

Дополнительные возможности

Удаление перетекания из пути	Нажмите кнопку **Свойства пути** на панели свойств и выберите пункт **Удалить из пути**.
Изменение пути выбранного перетекания свободной формы	Выберите путь перетекания с помощью инструмента **Фигура** и перетащите узел пути.

Чтобы выбрать путь перетекания, нажмите кнопку **Свойства пути** и выберите пункт **Выделить путь**.

Разделение перетекания

1 Выберите перетекание.

2 Нажмите кнопку **Дополнительные параметры перетекания** на панели свойств.

3 Нажмите кнопку **Разъединить**.

4 Выберите промежуточный объект в месте, в котором нужно разделить перетекание.

Перетекание невозможно разделить в месте, где промежуточный объект примыкает непосредственно к начальному или конечному объекту.

Удаление перетекания

1 Выберите перетекание.

2 Нажмите **Эффекты** ▸ **Удалить перетекание**.

Выбранное перетекание можно также удалить с помощью кнопки **Удалить перетекание** на панели свойств.

Мозаика

Эффекты «Пуантилизм» и «PhotoCocktail» позволяют создать мозаику из объектов и изображений.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Векторная мозаика (эффект «Пуантилизм»)» (стр. 603)
- «Растровая мозаика (эффект PhotoCocktail)» (стр. 607)

Векторная мозаика (эффект «Пуантилизм»)

Эффект «Пуантилизм» позволяет создавать высококачественную векторную мозаику из любого количества векторных или растровых объектов. Этот эффект предоставляет все необходимые инструменты и идеи для создания изумительных изображений, будь то высокоточный растровый узор или художественный эффект в стиле пуантилизма.



Векторная мозаика, созданная с помощью расширения «Пуантилизм»

Векторные мозаики, созданные с помощью расширения «Пуантилизм», идеально подходят для проектов рекламы на транспорте и оформления окон. Благодаря множеству параметров пользователи могут настроить свои проекты до мельчайших деталей.

Создание векторной мозаики

1 Выберите векторный объект или растровое изображение

Можно выбрать несколько объектов или группу объектов.

2 Выберите **Эффекты** ▸ **Пуантилизм**.

3 В окне настройки **Пуантилизм** настройте необходимые параметры.

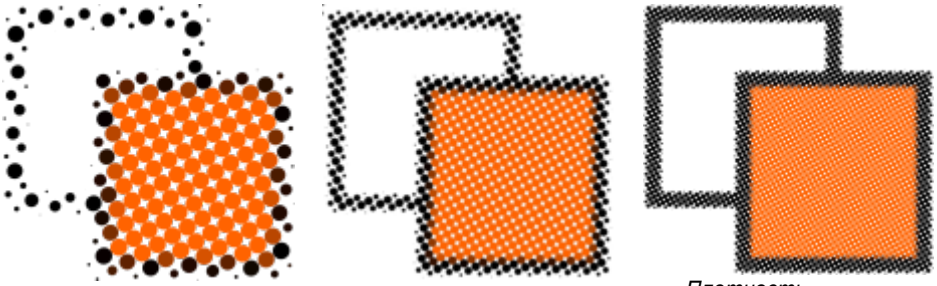
4 Нажмите кнопку **Применить**.

Для отмены процесса отображения нажмите клавишу **Esc**.

Детальная настройка векторной мозаики

Используйте следующие параметры в окне настройки **Пуантилизм** для детальной настройки векторной мозаики.

Плотность: С помощью этого параметра можно настроить количество элементов мозаики в одном квадратном дюйме.

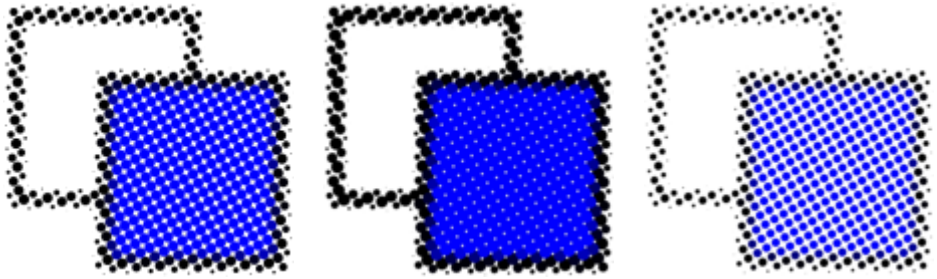


Плотность равна 5

Плотность равна 10

Плотность равна 18

Масштаб: Этот параметр позволяет настроить размер элементов мозаики, увеличивая или уменьшая их масштаб. Если масштабный коэффициент превышает единицу (значение по умолчанию), размер элементов мозаики увеличивается. Если же он меньше единицы, размер уменьшается.



Масштаб равен 1

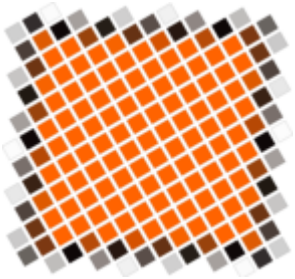
Масштаб равен 1, 2

Масштаб равен 0,8

Угол поворота растра: С помощью этого параметра можно поворачивать каждый ряд мозаики на указанный угол относительно горизонтальной оси. При положительных значениях угла ряды мозаики поворачиваются против часовой стрелки.



Угол поворота растра равен 0°



Угол поворота растра равен 30°



Угол поворота растра равен –30°

Сохранить оригинал: Если установить флажок **Сохранить оригинал**, исходное изображение будет сохранено, а результат преобразования (векторная мозаика) будет выведен поверх него. Если снять этот флажок, исходное изображение будет автоматически удалено после создания мозаики.

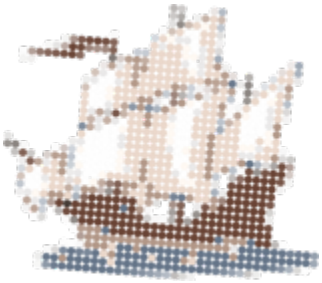
Ограничить цвета: Установите этот флажок, чтобы настроить число цветов, используемых для создания мозаики. Чтобы указать максимальное число цветов в итоговом изображении, введите значение в поле **Количество**.



Исходное изображение



Флажок «Ограничить цвета» снят



Максимальное количество цветов: 8

Параметры отслеживания

Для создания уникальной мозаики доступно несколько алгоритмов отслеживания.

Параметр **Метод** позволяет выбрать способ обработки исходного изображения. Доступно три метода отслеживания: «Однородная мозаика (белый матовый фон)», «Изменение размера 1 (непрозрачность)» и «Изменение размера 2 (яркость)».

- В методе **Однородная мозаика (белый матовый фон)** мозаика формируется из элементов одинакового размера. Прозрачность объектов сглаживается белым фоном.
- Метод **Изменение размера 1 (непрозрачность)** обрабатывает исходное изображение как последовательность элементов разного размера на основе определенных в шаблоне значений непрозрачности. Чем меньше прозрачность областей, тем более крупными будут элементы мозаики.
- Метод **Изменение размера 2 (яркость)** обрабатывает исходное изображение на основе значений яркости. Более яркие области исходного изображения преобразуются в более мелкие элементы мозаики, а более темные области — в более крупные элементы.



Исходное изображение



Однородная мозаика (белый матовый фон)

Изменение размера 1 (непрозрачность)

Изменение размера 2 (яркость)

С помощью параметра **Слияние соседних объектов** можно указать максимальное количество элементов мозаики одного цвета, которые будут объединяться в один элемент. Эта операция имеет эффект только при наличии достаточного свободного места.



Исходное изображение

Максимальное количество элементов: 1

Максимальное количество элементов: 5

Параметр **Объединение перекрывающихся** позволяет объединить пересекающиеся элементы мозаики. Если установить этот флажок, элементы мозаики в итоговом изображении будут сгруппированы по цветам. Если флажок снять, в изображении сохранится больше деталей.



Исходное изображение



Объединение включено



Объединение отключено

Фигура

В списке **Фигура** можно выбрать одну из стандартных форм элементов мозаики, например круг или квадрат. Чтобы настроить пользовательскую форму элементов мозаики, выполните следующие действия.

1. Выберите пункт **Настройка** в списке **Фигура**.
2. Щелкните **Выбрать** в нижней части области **Просмотр**.
3. Щелкните замкнутую кривую в окне рисования.
   В области просмотра отобразится выбранная форма элементов мозаики.



Круглые элементы мозаики



Квадратные элементы мозаики



Элементы мозаики пользовательской формы

Растровая мозаика (эффект PhotoCocktail)

Эффект **PhotoCocktail** позволяет превратить фотографии и векторные художественные работы в уникальную мозаику, состоящую из выбранных изображений.



Превращение художественных работ в мозаику, составленную из изображений (автор элементов художественных изображений: Ариэль Гараса Диас (Ariel Garaza Díaz))

Можно настроить мозаику, скорректировав количество элементов и степень перетекания фотографий или векторных изображений в элементы мозаики. Мозаику можно создать, как одно растровое изображение или как массив растровых элементов, который просто редактировать. Предусмотрено несколько методов управления качеством мозаики.

Создание мозаики из растровых изображений или векторных объектов

1. Выберите исходное изображение (растровое изображение, векторный объект или группу объектов), которое хотите преобразовать в мозаику.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **PhotoCocktail**.
3. В окне настройки **PhotoCocktail** нажмите **Обзор** в области **Библиотека** и перейдите в папку библиотеки изображений, которые будут использоваться как элементы мозаики. Нажмите **Выбрать папку**.

   Эффект «PhotoCocktail» индексирует изображения и показывает, сколько из них можно использовать, как элементы мозаики. В поле **Путь** будет указано местоположение выбранной библиотеки изображений.
4. Выберите необходимые параметры.
5. Нажмите кнопку **Применить**.

Настройки PhotoCocktail

В окне настройки **PhotoCocktail** имеются дополнительные параметры, которые помогут настроить данный эффект.

Справка

Сохранить оригинал: Установите флажок, чтобы сохранить исходные изображения или объекты после применения данного эффекта. Снимите флажок, чтобы удалить исходные изображения и оставить только мозаику.

Сетка

Столбцы. В данном поле можно указать количество столбцов элементов, включенных в мозаику. Чем больше это число, тем больше деталей будет в мозаике.

Строки. Показывает количество строк, включенных в мозаику. Это число рассчитывается автоматически на основании значения в поле **Столбцы**.



Слева: мозаика с низкой плотностью сетки (с небольшим количеством столбцов и строк); справа: мозаика с высокой плотностью сетки

Оптимизация

Можно воссоздать исходное изображение более точно, применив эффект перетекания. Перетекание позволяет наложить исходное изображение на элементы мозаики.

Перетекание. В этом поле можно указать степень перетекания исходных цветов в цвета элементов. Более высокие значения увеличивают сходство мозаики с исходным изображением.



Слева: без перетекания; справа: применена высокая степень перетекания

Дубликаты

Можно использовать дубликаты элементов в окончательной мозаике.

Дубликаты: Установите флажок, чтобы повторять элементы в окончательной мозаике. В поле **Плитки** можно указать минимальное количество элементов, вокруг которых находятся дубликаты.

Вывод

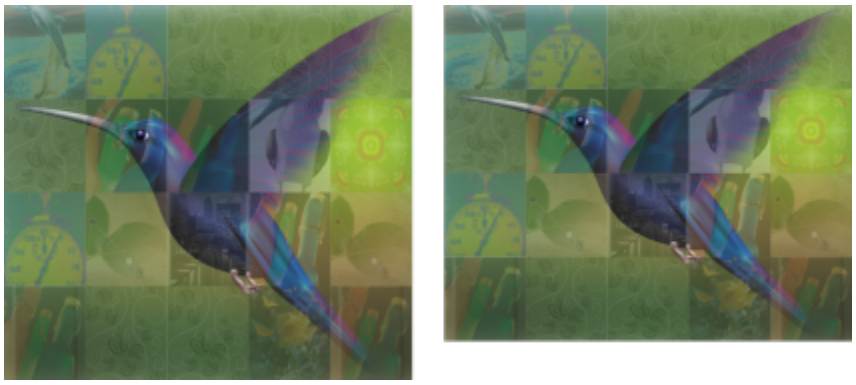
Параметры вывода позволяют определить композицию и качество окончательной мозаики.

Композиция. В этом списке можно выбрать один из следующих параметров.

- **Одно растровое изображение** служит для создания мозаики, как одного растрового изображения с эффектом перетекания.

- **Наложение растрового изображения** служит для создания одного растрового изображения с эффектом перетекания, наложенным как один объект.
- **Массив растровых изображений** служит для создания группы элементов растровых изображений с эффектом перетекания, наложенным как один объект.

Края. В этом списке можно выбрать метод обработки неполных элементов, расположенных у краев. Например, неполные элементы у краев мозаики можно удалить из окончательной мозаики, или можно растянуть вывод в соответствии с исходным изображением. Растягивание вывода приводит к тому, что форма элементов мозаики становится более прямоугольной, а не квадратной.



Слева: элементы, растянутые в соответствии с размерами исходного изображения; справа: удалены неполные элементы вдоль нижнего края.

Приоритет. В этом списке можно выбрать один из следующих методов настройки качества вывода.

- Метод **Соответствие с числом точек на дюйм документа** автоматически создает мозаику, имеющую столько же точек на дюйм, как в активном документе.
- Метод **Специальное число точек на дюйм** позволяет указать число точек на дюйм для окончательной мозаики.
- Метод **Специальные размеры** позволяет указать ширину каждого элемента в первом поле «Элемент». Высота элемента рассчитывается автоматически. Размеры указываются в пикселях.
- Метод **Специальные размеры вывода** позволяет указать ширину окончательной мозаики в первом поле «Художественное изображение». Высота рассчитывается автоматически. Максимальные размеры мозаики: 15 000 x 15 000 пикселей.

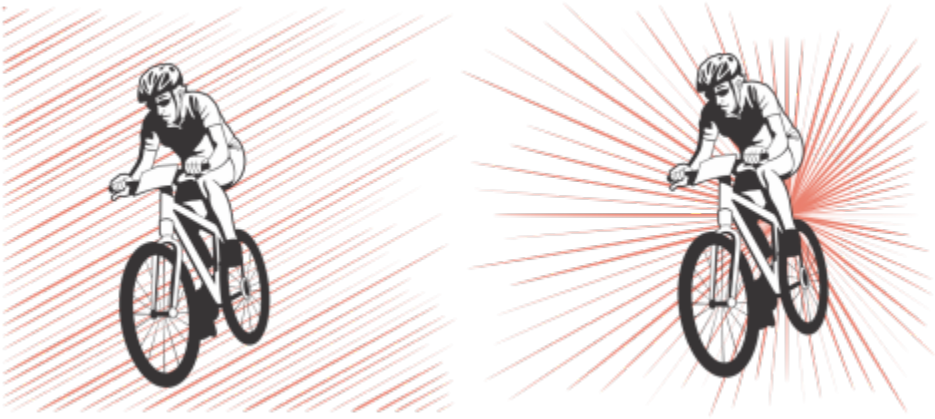
На число точек на дюйм мозаики влияет плотность сетки и размеры мозаики.

Размер элемента служит хорошим индикатором качества вывода. Чем больше размер элемента, тем лучше качество. Размер элемента в пикселях определяется, как частное от деления размера мозаики в пикселях на плотность сетки.

CorelDRAW®

Добавление движения и фокусировка

Инструмент «Динамика» позволяет создавать графические эффекты в стиле комиксов и современных иллюстраций. Он отлично подходит для добавления в проекты и иллюстрации динамических эффектов, эффектов движения или фокусировки.

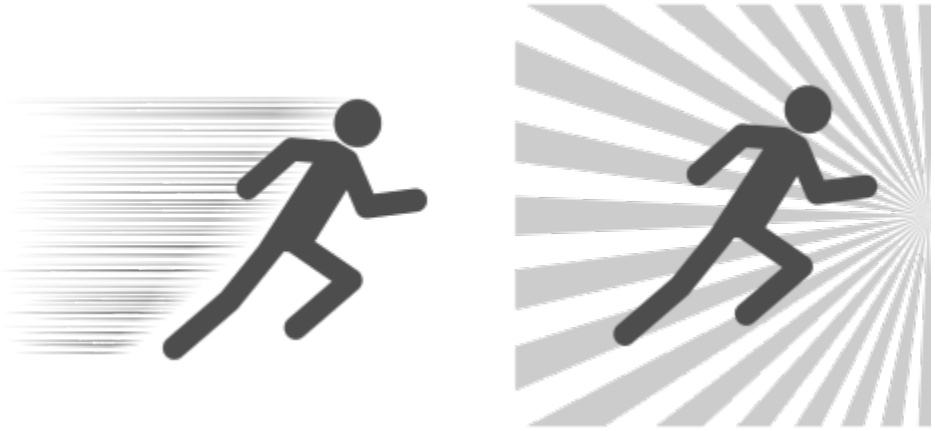


Эффекты, созданные с помощью инструмента «Динамика»

В этом разделе рассматривается тема «Эффекты «Воздействия»» на стр. 611.

Эффекты «Воздействия»

Предусмотрены два стиля динамических эффектов: радиальный и параллельный. Радиальные эффекты можно использовать для добавления перспективы или для фокусировки на элементе проекта. Параллельные эффекты можно использовать для добавления динамичности или обозначения движения.



Динамические эффекты: параллельный (слева) и радиальный (справа)

К эффекту динамичности можно добавить внутренние и внешние границы. Внешний вид эффекта можно настроить, повернув линии, изменив их толщину, интервал между ними и их форму. Кроме того, можно использовать случайные параметры линий, чтобы эффект выглядел более естественно. Например, можно настроить случайное начало и окончание линий в пределах заданных для эффекта границ.

Эффекты являются векторными объектами, которые можно редактировать с помощью других инструментов CorelDRAW. Например, можно исказить или изменить форму линий, а также изменить цвет эффекта.

Добавление динамического эффекта

1. В наборе инструментов выберите инструмент **Динамика**
2. На панели свойств выберите **Радиальный** или **Параллельный** в списке **Стиль эффекта**.
3. Перетащите указатель в окно рисования.

   Чтобы изменить размер эффекта, перетащите синий узел.
4. На панели свойств настройте необходимые параметры.

   Для получения сведений о добавлении границ см. раздел «Добавление и удаление границ эффекта» на стр. 612.

   Для получения сведений о настройке линий и интервалов между линиями см. раздел «Настройка дополнительных параметров» на стр. 614.

Добавление и удаление границ эффекта

Можно ограничить эффект, задав внутренние или внешние границы и используя другие объекты в качестве опорных. Эти опорные объекты не связаны с эффектом, поэтому их можно переместить, скрыть или удалить без изменения внешнего вида эффекта.

1. Выберите эффект.
2. Поместите эффект за опорными объектами в том месте, где он должен появиться.

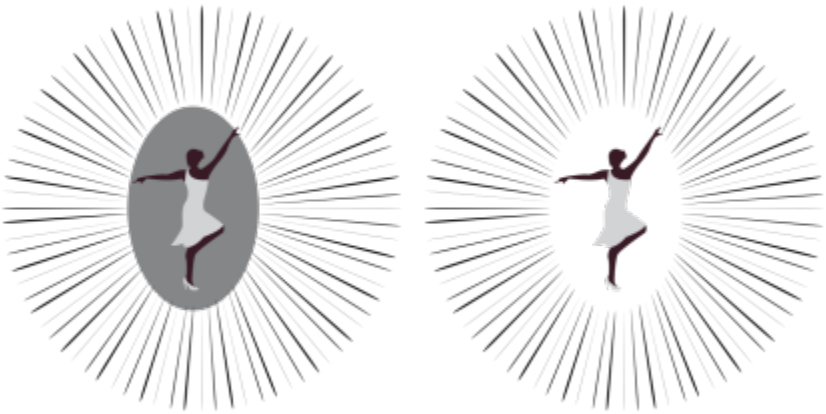
   Чтобы поместить эффект за объектами, можно использовать соответствующую команду в меню **Объект** ▸ **Порядок** (например, **На задний план слоя)**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление внутренней границы	Нажмите кнопку **Внутренняя граница** на панели свойств, затем нажмите на опорный объект в окне рисования.

Цель	Действие
	Это действие очерчивает внутреннюю границу эффекта, создавая зазор вокруг формы выбранного объекта. Если опорный объект больше не нужен, его можно удалить.
Удаление внутренней границы	Нажмите кнопку **Удалить внутреннюю границу** . В эффекте удаляется зазор, но опорный объект, используемый как внутренняя граница, не удаляется.
Добавление внешней границы	Нажмите кнопку **Внешняя граница** на панели свойств, затем нажмите на опорный объект в окне рисования. Это действие ограничивает эффект внутри ограничивающего блока опорного объекта. Если опорный объект больше не нужен, его можно удалить.
Удаление внешней границы	Нажмите кнопку **Удалить внешнюю границу** , чтобы восстановить исходную форму эффекта. Это действие восстанавливает исходную форму, но не удаляет опорный объект, использовавшийся для определения внешней границы.

Для определения границ нельзя использовать следующие объекты: символы, объекты в текстовых фреймах, сгруппированные объекты, сам динамический эффект и прочие динамические эффекты.

Изменение формы опорных объектов после их использования для определения границ эффекта не приводит к изменению формы этих границ. Чтобы изменить форму этих границ, следует их удалить и снова добавить.



В данном примере используется серый эллипс для определения внутренней границы эффекта (слева). Затем эллипс удаляется (справа).

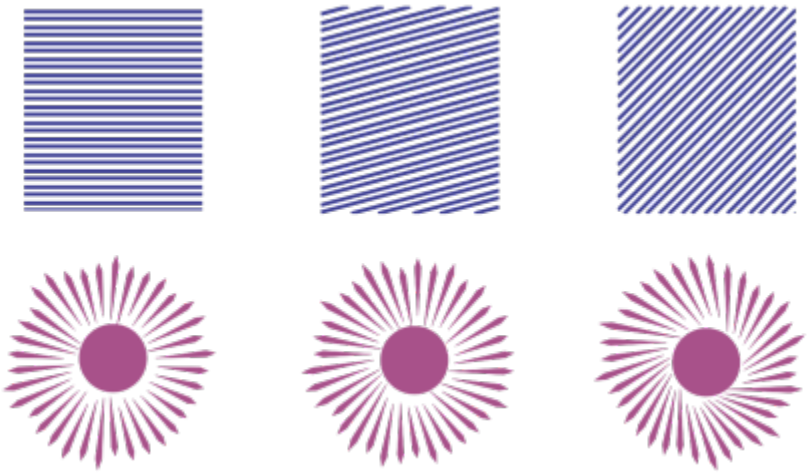


В данном примере используется красный прямоугольник для определения внешней границы эффекта (слева). Затем внешняя граница удаляется, и восстанавливается исходная форма эффекта (справа).

Настройка дополнительных параметров

Используя параметры на панели свойств, можно настроить линии и интервалы между линиями в эффекте.

Угол поворота. Значение в данном поле указывает угол наклона линий в эффекте (параллельный стиль) или поворота линий вокруг внутреннего края (радиальный стиль). Учтите, что для радиальных эффектов поворот можно применить только в случае, если указана внутренняя граница, относительно которой осуществляется поворот линий.



Слева направо: Параллельный и радиальный эффекты без поворота, с углом поворота 15º и 45º

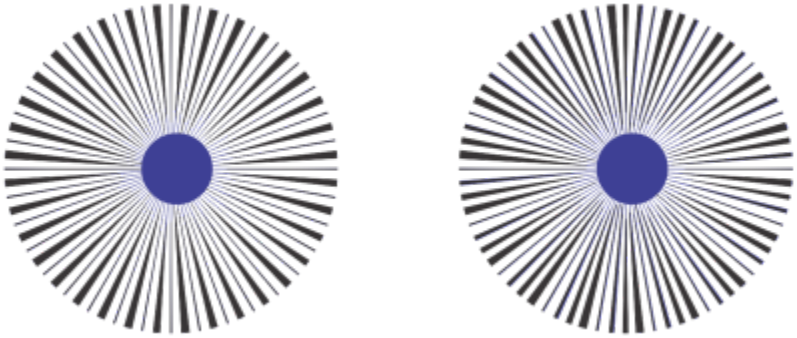
Начальная и конечная точки . Эта кнопка позволяет настроить случайное начало и окончание линий в пределах заданных для эффекта границ. Нажмите эту кнопку и установите любой из следующих флажков: **Случайные начальные точки** и **Случайные конечные точки**. Если флажки сняты, все линии эффекта начинаются и оканчиваются по краям границ.



Слева направо: до и после применения случайных начальных и конечных точек для эффекта

Толщина линий. Укажите значения в полях **Мин.** и **Макс.**, чтобы задать минимальную и максимальную толщину линий эффекта. Минимальное значение не может превышать максимальное значение.

Шаги толщины. Задайте шаги толщины между минимальной и максимальной толщиной. При значении 0 в эффекте только два типа линий — с максимальной толщиной и с минимальной толщиной. Чем больше значение, тем больше будет разница в толщине самых тонких и самых толстых линий. Например, при значении 2 добавляются две линии между каждой линией минимальной и максимальной толщины.



Слева: значение «Шаги толщины» равно 0. Справа: значение «Шаги толщины» равно 2. Между самыми тонкими и самыми толстыми линиями добавлены две линии.

Случайный порядок ширины. Нажмите эту кнопку, чтобы расположить линии эффекта в случайном порядке. Линии больше не будут составлять повторяющийся узор от самой тонкой до самой толстой.

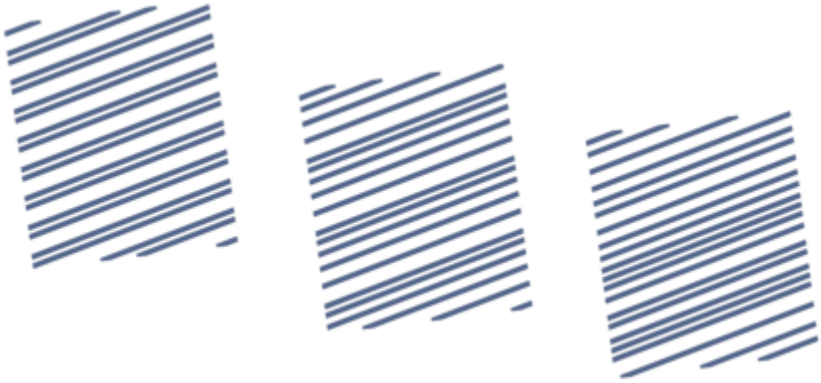


Слева направо: Перед расположением линий в случайном порядке и после него.

Интервалы между линиями. Укажите значения в полях **Мин.** и **Макс.**, чтобы задать минимальный и максимальный интервал между линиями в эффекте. Минимальное значение не может превышать максимальное значение.

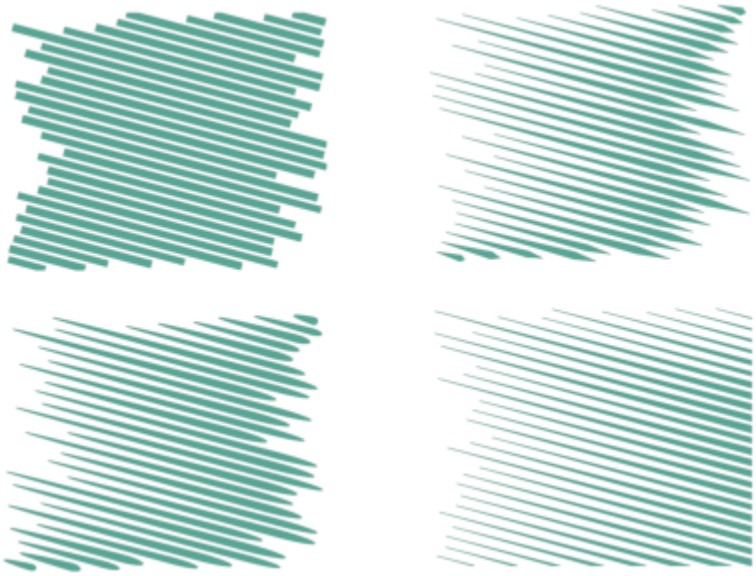
Шаги интервалов. Задайте шаги интервалов между минимальным и максимальным интервалом. При значении 0 будут использоваться только два типа интервалов между линиями: максимальный и минимальный. При значении 1 и более создаются дополнительные типы интервалов между линиями.

Случайный порядок интервалов. Установите этот флажок, чтобы дополнительные интервалы между минимальным и максимальным интервалом располагались в случайном порядке.



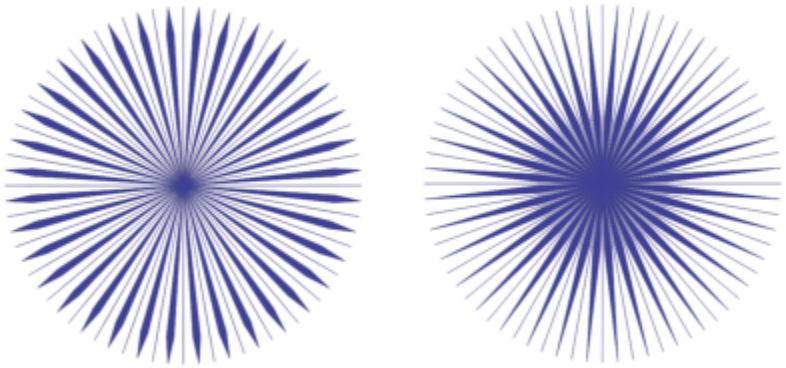
Слева: Эффект включает два чередующихся типа интервалов между линиями: максимальный и минимальный. В середине: Добавлены дополнительные варианты интервалов между линиями (шаги интервалов). Справа: варианты интервалов между линиями появляются в случайном порядке.

Стиль линий. В этом списке можно выбрать форму линий.



Один и тот же динамический эффект с четырьмя разными стилями линий.

Точка максимальной толщины. В этом поле, доступном для стиля линий переменной толщины, можно задать положение точки максимальной толщины на линии. Чем больше это значение, тем ближе расположены точки максимальной толщины к конечным точкам линий.



Слева направо: большое и малое значение параметра «Точка максимальной толщины»

Редактирование динамического эффекта как векторного объекта

Можно изменить размер, преобразовать и переместить эффект таким же образом, как любой другой объект CorelDRAW. Кроме того, для редактирования отдельных линий эффекта можно использовать инструмент **Фигура**. Также можно изменить цвет линий или абриса эффекта.

1 Выберите эффект с помощью инструмента **Выбор** .

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Преобразование эффекта	Перетаскивайте маркеры выделения на ограничивающем блоке, чтобы изменить размер, растянуть и зеркально отразить эффект. Щелкните эффект еще раз, чтобы отобразился новый набор маркеров, и перетаскивайте маркер, чтобы повернуть или наклонить эффект.
Редактирование линий с помощью инструмента **Фигура**	Щелкните **Объект** ▸ **Разделить динамическую форму**. Затем отмените группировку линий, выбрав пункт **Объект** ▸ **Группа** ▸ **Отменить группировку**. Нажмите на инструмент **Фигура**  и редактируйте линии, добавляя, удаляя и управляя узлами.
Изменение цвета эффекта	Чтобы изменить цвет линий, щелкните нужный цвет на экранной цветовой палитре. Чтобы добавить цвет абриса для линий эффекта, щелкните правой кнопкой мыши нужный цвет на экранной цветовой палитре.



Каждый раз при изменении параметра на панели свойств инструмента **Динамика** происходит перерисовка эффекта, и некоторые изменения, внесенные с помощью инструментов векторного редактирования, могут быть утрачены. Поэтому рекомендуется вносить дополнительные изменения только после завершения настройки параметров динамического эффекта.

Текст

Добавление текста и операции с текстом **621**

Форматирование текста **649**

Работа с текстом на разных языках **683**

Управление шрифтами **689**

Средства проверки правописания **701**

CorelDRAW®

Добавление текста и операции с текстом

CorelDRAW предоставляет несколько способов добавления и изменения текста (также известен под названием «тип»). Можно создать текстовые объекты двух типов: фигурный текст и простой текст. Фигурный текст удобен для добавления одиночных слов или коротких строк текста. Простой текст подходит для создания документов с большим объемом текста, таких как информационные бюллетени или брошюры.

Можно изменить положение и отображение текста. Например, текст можно повернуть, а также расположить вдоль пути или вокруг объектов. Кроме того, можно изменять формат отображения символов и абзацев. Дополнительные сведения см. в разделе «Форматирование текста» на стр. 649.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Импорт и вставка текста» (стр. 621)
- «Фигурный текст» (стр. 623)
- «Простой текст» (стр. 624)
- «Добавление столбцов в текстовые фреймы» (стр. 628)
- «Объединение и связь рамок простого текста» (стр. 629)
- «Выравнивание текста по базовой сетке» (стр. 632)
- «Выбор текста» (стр. 633)
- «Поиск, редактирование и преобразование текста» (стр. 634)
- «Смещение, поворот, отражение и переворот текста» (стр. 636)
- «Перемещение текста» (стр. 638)
- «Обтекание текста» (стр. 639)
- «Расположение текста вдоль пути» (стр. 640)
- «Специальные знаки, символы и глифы» (стр. 642)
- «Встраивание графики» (стр. 647)
- «Унаследованный текст» (стр. 647)

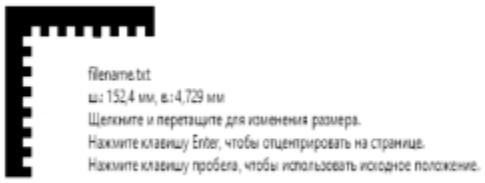
Импорт и вставка текста

Текст можно импортировать в новый или существующий документ. Благодаря этому можно подготовить текст в текстовом редакторе, а затем добавить его в документ CorelDRAW. CorelDRAW поддерживает следующие форматы текстовых файлов:

- текстовые файлы ANSI (TXT)
- файлы Microsoft Word Document (DOC)
- файлы Microsoft Word Open XML Document (DOCX)

- файлы WordPerfect® (WPD)
- файлы расширенного текстового формата (RTF)

При импорте или вставке текста можно сохранить или сбросить шрифты и форматирование. Сохранение шрифтов обеспечивает сохранение исходного шрифта импортированного и вставленного текста. Сохранение форматирования обеспечивает сохранение такой информации, как сведения о маркерах и столбцах. Если выбрать сброс шрифтов и форматирования, к импортированному или вставленному тексту применяются свойства выбранного текста. Если текст не выбран, к импортированному или вставленному тексту применяются свойства шрифта и форматирования по умолчанию. Для получения дополнительных сведений об импорте файлов см. раздел «Импорт файлов» на стр. 923. Для получения дополнительных сведений о вставке см. раздел «Вставка объекта в рисунок» на стр. 313.



Курсор импорта текста позволяет разместить текст на странице документа.

Текст можно импортировать в выбранный текстовый фрейм или, если текстовый фрейм не выбран, импортированный текст автоматически вставляется в новый текстовый фрейм в окне документа. По умолчанию текстовые фреймы сохраняют одинаковый размер независимо от добавленного в них объема текста. Любой текст, выходящий за границы фрейма, будет скрыт и отображаться красным цветом до тех пор, пока фрейм не будет увеличен или связан с другим текстовым фреймом. Размер текста можно отрегулировать так, чтобы текст полностью помещался во фрейме. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение и связь рамок простого текста» на стр. 629.

Импорт текста в документ

1. Выберите инструмент **Текст** A и расположите курсор в то место текстового фрейма, куда необходимо импортировать текст.
   Если в документе отсутствует текстовый фрейм, пропустите шаг 1 и перейдите к шагу 2.
2. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
3. Выберите диск и папку, в которой хранится файл.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. В диалоговом окне **Импорт/вставка текста** выберите один из следующих параметров.
   - **Сохранять шрифты и форматирование**
   - **Сохранять только форматирование**
   - **Удалять шрифты и форматирование**

   Если для импортируемого черного текста требуется применить черный цвет CMYK, установите флажок **Черный CMYK**. Этот флажок доступен, если выбран параметр, при котором сохраняется форматирование текста.
7. Выполните одно из следующих действий.
   - Поместите курсор импорта на страницу рисования и щелкните кнопкой мыши.
   - Щелкните и перетащите курсор на страницу рисования, чтобы задать размер текстового фрейма.
   - Нажмите клавишу **Пробел**, чтобы разместить импортированный текст в области по умолчанию.

Для получения дополнительных сведений об импорте определенного формата файла см. раздел «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 949.

Вставка текста в документ

1 Скопируйте или обрежьте текст.

2 Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.

3 В диалоговом окне **Импорт/вставка текста** выберите один из следующих параметров.

- **Сохранять шрифты и форматирование**
- **Сохранять только форматирование**
- **Удалять шрифты и форматирование**

Если для импортируемого черного текста требуется применить черный цвет CMYK, установите флажок **Черный CMYK**. Этот флажок доступен, если выбран параметр, при котором сохраняется форматирование текста.

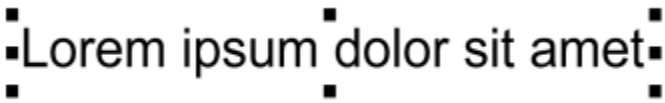
Если требуется сохранить шрифты, но импортируемый текст использует шрифт, который не установлен на компьютере, система Сопоставление шрифтов PANOSE предложит в замену другой шрифт. Дополнительные сведения см. в разделе «Подстановка шрифтов» на стр. 690.

Кроме того, для импортируемого текста можно задать параметры переноса. Для получения дополнительных сведений о параметрах переноса см. раздел «Перенос текста» на стр. 678.

Если при каждом импорте или вставке текста требуется использовать одни и те же параметры форматирования, установите флажок **Больше не показывать это предупреждение**. Чтобы повторно активировать это предупреждение, щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**, выберите в области слева **Предупреждения** в появившемся диалоговом окне и установите флажок **Импорт и вставка текста**.

Фигурный текст

Фигурный текст удобно использовать для добавления в документ одиночных слов или коротких строк текста, таких как заголовки. К фигурному тексту можно также применить множество эффектов, например падающие тени или контур.



Фигурный текст отображается в ограничивающем блоке в окне документа.

Можно добавить фигурный текст вдоль открытого или замкнутого пути, а также расположить фигурный текст вдоль линии пути. Дополнительные сведения см. в разделе «Расположение текста вдоль пути» на стр. 640.

Тексту можно также назначить гиперссылки. Дополнительные сведения см. в разделе «Назначение гиперссылки для объекта и текста» на стр. 918.

Добавление фигурного текста

- Выбрав инструмент **Текст** A, щелкните в любом месте окна рисования и введите текст.

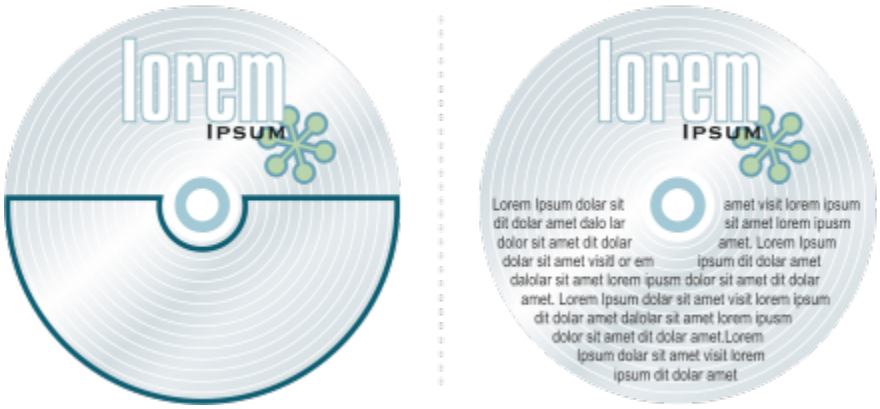
Фигурный текст можно преобразовать в простой текст, выбрав фигурный текст с помощью инструмента **Указатель** , а затем нажав пункт меню **Текст** ▸ **Преобразовать в простой текст**.

Простой текст

Простой текст добавляется в документ с помощью текстовых фреймов. Простой текст, известный также как «текстовый блок», в основном используется для больших блоков текста с высокими требованиями к форматированию. Например, можно использовать текст абзаца при создании брошюр, бюллетеней, каталогов или других документов с большим объемом текста.

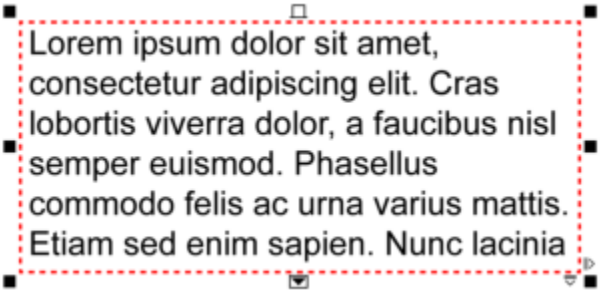
Текстовый фрейм можно добавлять непосредственно в окно рисования. Кроме того, можно поместить текст внутри графического объекта, что позволяет увеличить число фигур, используемых в качестве текстовых фреймов. Текстовый фрейм можно создать из замкнутого объекта, а затем ввести текст внутри фрейма. Можно в любое время отделить фрейм от объекта, чтобы изменить их по отдельности. Текстовый фрейм можно преобразовать обратно в объект.

Чтобы увидеть макет документа до добавления окончательного содержимого, можно заполнить текстовые фреймы временным шаблонным текстом. Можно также использовать пользовательский шаблонный текст.



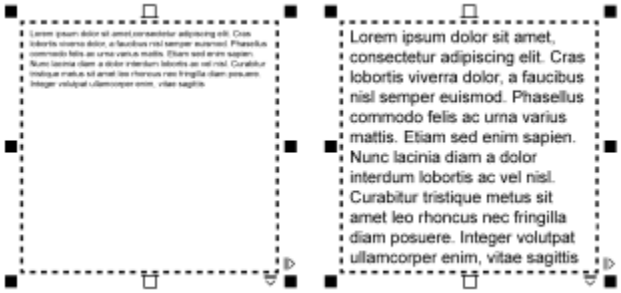
Простой текст, помещенный внутрь объекта. Можно сделать объект невидимым, удалив абрис этого объекта.

По умолчанию текстовые фреймы имеют фиксированный размер независимо от добавленного в них объема текста. Размер фрейма можно увеличить или уменьшить, чтобы текст полностью помещался во фрейме. Если текст не полностью отображается во фрейме, он выходит за границу нижнего правого угла текстового фрейма и остается скрытым. Цвет фрейма станет красным, предупреждая о том, что за границами фрейма существует дополнительный текст. Переполнение можно устранить вручную путем увеличения размера фрейма, регулировки размера текста, настройки ширины столбцов или связывания фрейма с другим текстовым фреймом. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение и связь рамок простого текста» на стр. 629.



Цвет фрейма станет красным, предупреждая о том, что за границами фрейма существует дополнительный текст.

Текст можно расположить точно в границах фрейма, если выбрать автоматическую настройку размера текста. В случае избыточности текста программа CorelDRAW автоматически уменьшает размер текста. Если объем текста мал, программа увеличит размер текста, чтобы заполнить фрейм.



Размер текста во фрейме (слева) автоматически настроен таким образом, чтобы разместиться точно внутри фрейма (справа).

Можно также изменить форматирование выбранных фреймов с простым текстом и всех связанных с ними фреймов. Для получения сведений см. раздел «Выбор параметров форматирования для текстовых фреймов» на стр. 631.. Текст можно также выровнять в текстовом фрейме с помощью базовой сетки.Дополнительные сведения см. в разделе «Выравнивание текста по базовой сетке» на стр. 632.

Кроме того, простому тексту можно назначить гиперссылки. Дополнительные сведения см. в разделе «Назначение гиперссылки для объекта и текста» на стр. 918.. Можно также изменить ориентацию для азиатского текста. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор ориентации азиатского текста» на стр. 684.

Добавление простого текста

1 Выберите инструмент **Текст** A.

2 Перетащите в окно рисования, чтобы задать размер фрейма простого текста.

3 Введите текст внутри текстового фрейма.

Дополнительные возможности

Автоматическая настройка ширины столбцов текстового фрейма по размеру текста	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов. В области **Фрейм** нажмите кнопку **Столбцы**. В диалоговом окне

Дополнительные возможности

	Параметры столбца установите флажок **Автоматически настраивать ширину кадра**.
Применение фонового цвета к текстовому фрейму	Откройте меню выбора **Цвет фона** в области **Кадр** окна настройки **Свойства** и выберите цвет.



Красный текстовый фрейм означает, что текст не помещается во фрейме. Переполнение можно устранить вручную путем увеличения размера фрейма, регулировки размера текста или путем связывания фрейма с другим текстовым фреймом. Дополнительные сведения см. в разделе «Объединение и связь рамок простого текста» на стр. 629.. Переполнение можно также устранить вручную, щелкнув **Текст** ▸ **Простой текст** ▸ **Текст в рамку**.



Для настройки размера фрейма простого текста можно использовать инструмент **Указатель** . Щелкните рамку текста и перетащите любой маркер выбора.

Создание фрейма из объекта

1 Выполните одно из следующих действий.
- С помощью инструмента **Указатель** выберите объект, в который требуется вставить текстовый фрейм.
- С помощью инструмента рисования нарисуйте замкнутую фигуру.

2 Выберите объект и нажмите **Текст** ▸ **Простой текст** ▸ **Создать пустой текстовый фрейм**.

Дополнительные возможности

Создание текстового фрейма из объекта с помощью инструмента **Текст**	Выберите инструмент **Текст** . Наведите курсор на абрис объекта и щелкните объект, когда курсор изменится на курсор **Вставить в объект** . Введите текст внутри рамки.
Создание текстового фрейма из объекта с помощью контекстного меню	Щелкните правой кнопкой мыши объект и выберите команду **Тип фрейма** ▸ **Создать пустой текстовый фрейм**.
Создание текстового фрейма из объекта с помощью инструмента **Макет**	Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макет**. С помощью инструмента **Указатель** выберите объект, в который требуется вставить текстовый фрейм. Нажмите кнопку **Текстовый фрейм** .

Преобразование текстового фрейма обратно в объект

- Щелкните правой кнопкой мыши текстовый фрейм, выберите **Тип фрейма**, затем щелкните **Удалить фрейм**.

Если фрейм содержит объекты, они удаляются во время преобразования фрейма в обычный объект.

Можно также нажать кнопку **Удалить фрейм** на панели инструментов **Макет**. Чтобы открыть панель инструментов **Макет**, выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макет**.

Отделение текстового фрейма от объекта

1 Выберите инструмент **Указатель** .

2 Выберите объект, содержащий текстовый фрейм.

3 Выберите **Объект** ▸ **Разъединить простой текст внутри пути**.

Текстовый фрейм и объект можно теперь переместить или отредактировать отдельно друг от друга.

При отделении текстового фрейма от некоторых объектов, таких как эллипсы или звезды, текст не сохраняет форму объекта. Текст помещается в стандартный прямоугольный текстовый фрейм.

Вставка шаблонного текста

1 Выберите пустой текстовый фрейм.

2 Выберите **Текст** ▸ **Простой текст** ▸ **Вставить шаблонный текст**.

Можно настроить шаблонный текст, набрав текст в редакторе и сохранив документ под именем placeholder.rtf. Затем необходимо поместить файл в следующую папку каталога **Пользователи**: **Документы\Corel\Corel Content**. При следующем запуске программы измененный шаблонный текст вставляется в текстовый фрейм. Однако, если имя сохраняемого файла выбрано неправильно или файл помещен в неправильную папку, то для вставки в текстовый фрейм будет использоваться стандартный шаблонный текст Lorem Ipsum.

Шаблонный текст можно вставить в несколько фреймов. Для этого выберите инструмент **Указатель** , выберите текстовый фрейм, удерживая нажатой клавишу **Shift**, и нажмите **Текст** ▸ **Простой текст** ▸ **Вставить шаблонный текст**.
Можно также выбрать пустой текстовый фрейм, щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав в контекстном меню пункт **Вставить шаблонный текст**.
При вставке шаблонного текста в первый фрейм связанных фреймов шаблонный текст заполняет все фреймы.

Можно также отменить вставку шаблонного текста, нажав **Изменить** ▸ **Отменить вставку шаблонного текста**.

Настройка текста для заполнения текстового фрейма

1 Выберите рамку текста.

2 Выберите **Текст** ▸ **Фрейм простого текста** ▸ **Подогнать текст под фрейм**.

Если настройка текста выполняется во фрейме, связанном с другими фреймами, приложение настраивает размер текста во всех связанных текстовых фреймах. Для получения дополнительных сведений о связанных рамках см. раздел «Объединение и связь рамок простого текста» на стр. 629.

Добавление столбцов в текстовые фреймы

Текст можно расположить в столбцах. Столбцы удобно использовать для компоновки проектов с большим объемом текста, таких как бюллетени, журналы и газеты. Столбцы можно создавать одинаковой или разной ширины, с одинаковыми или разными просветами. Направление текста справа налево можно также применить к столбцам для двунаправленного текста, такого как арабский и иврит (обратите внимание, что этот параметр доступен только для определенных языков).



Двунаправленный текст во фрейме (слева) был размещен в двух столбцах (справа).

Добавление столбцов в текстовый фрейм

1 Выберите фрейм простого текста.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов.

4 Введите значение в поле **Число столбцов**.

Изменение размера столбцов текстового фрейма

1 Выберите инструмент **Текст** A, а затем выберите текстовый фрейм со столбцами.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Настройка ширины столбцов и переплета вручную	Выберите инструмент **Текст** A. Перетащите боковой маркер выбора столбца.
Установка определенной ширины столбцов и переплета	В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов. Нажмите кнопку **Столбцы** и введите значения в поля **Ширина** и **Переплет**.

Цель	Действие
Автоматическое создание столбцов одинаковой ширины	В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов. Нажмите кнопку **Столбцы** и установите флажок **Столбцы равной ширины**.

Изменение направления двунаправленного текста в столбцах

1. Выберите фрейм простого текста.
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.
3. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов.
4. Нажмите кнопку **Столбцы**.
5. В диалоговом окне **Параметры столбца** установите флажок **Столбцы справа налево**.



Параметр **Столбцы справа налево** доступен только для двунаправленных языков, таких как иврит и арабский. Необходимо установить соответствующую клавиатуру.

Объединение и связь рамок простого текста

Текстовые фреймы можно объединять. Кроме того, можно разъединить текстовые фреймы на подкомпоненты: столбцы, абзацы, маркеры, строки, слова и символы. При каждом разъединении текстового фрейма подкомпоненты помещаются в отдельные текстовые фреймы.

Связывание текстовых фреймов позволяет разместить избыточный текст одного текстового фрейма в другом текстовом фрейме. При изменении размера связанного фрейма или текста будет автоматически настроен и размер текста в следующем фрейме. Можно связать текстовые фреймы до или после ввода текста.

Невозможно связать фигурный текст. Фрейм абзаца можно связать с открытым или замкнутым объектом. Если связать фрейм с открытым объектом, например линией, текст будет расположен вдоль пути линии. При связывании фрейма с замкнутым объектом, например прямоугольником, выполняется вставка текстового фрейма и управление перетеканием текста в объект. Если текст выходит за пределы открытого или замкнутого пути, можно связать текст с другим фреймом или объектом. Можно также связать существующие фреймы и объекты на разных страницах или создать связанный фрейм в том же месте на другой странице.

Выполнив связь текстовых фреймов, можно перенаправить перетекание из одного объекта или текстового фрейма в другой. При выборе рамки текста или объекта синяя стрелка указывает направление перетекания текста. Эти стрелки можно скрыть или отобразить.



Можно создать перетекание текста между рамками и объектами путем связывания текста.

Можно удалить связи между несколькими фреймами, а также между фреймами и объектами. Если имеются только два связанных фрейма, а связь между ними удаляется, текст, который был перенесен, остается во втором фрейме. Удаление фрейма, который является частью последовательности связанных фреймов, перенаправляет текст в следующий фрейм или объект.

По умолчанию форматирование абзаца, например столбцов, буквиц и маркеров, применяется только к выбранным текстовым фреймам. Тем не менее можно изменить настройки, чтобы форматирование применялось ко всем связанным рамкам или всем выбранным и последовательно связанным рамкам. Например, если для текста в одном фрейме применяются столбцы, можно выбрать, должны ли применяться столбцы к тексту во всех связанных фреймах.

Объединение и разъединение фреймов простого текста

1 Выберите рамку текста.

Если требуется объединить текстовые фреймы, то, удерживая нажатой клавишу **Shift**, выберите последовательные фреймы с помощью инструмента **Указатель** .

2 Выберите **Объект** и щелкните один из следующих параметров.

- **Объединить**
- **Разъединить**

Невозможно объединить текстовые фреймы с оболочками, текст, расположенный вдоль пути и связанные текстовые фреймы.

Если первым был выбран текстовый фрейм со столбцами, в объединенном фрейме тоже будут использоваться столбцы.

Связь фреймов простого текста и объектов

1 С помощью инструмента **Текст** выберите первую рамку.

2 Щелкните вкладку **Перетекание текста** в нижней части рамки текста или объекта.

Если весь текст во фрейме не помещается, ярлык будет содержать стрелку , а сам текстовый фрейм станет красного цвета.

3 Когда курсор мыши примет вид **Связь с** , выполните одно из следующих действий.

- Чтобы связать фрейм или объект, расположенные на одной странице, щелкните объект или текстовый фрейм, в которых требуется продолжить текст.

- Чтобы становить связь с существующим фреймом или объектом на другой странице, выберите вкладку **Страница** в навигаторе документов, а затем щелкните текстовый фрейм или объект.
- Чтобы создать новый связанный фрейм на другой странице, выберите вкладку **Страница** в навигаторе документов и наведите курсор на область страницы рисования, которая соответствует положению первого фрейма. При предварительном просмотре фрейма щелкните левой кнопкой мыши, чтобы создать связанный фрейм. Новый фрейм имеет те же размер и положение, что и исходный фрейм. Если щелкнуть в любом месте на странице, будет создан текстовый фрейм, который займет по размеру всю страницу.



Если рамка текста связана, вкладка **Перетекание текста** изменится на , а синяя стрелка будет указывать направление перетекания текста. Если связанный текст находится на другой странице, отобразятся номер страницы и синяя пунктирная линия. Для получения сведений о скрытии или отображении этих индикаторов см. раздел «Выбор параметров форматирования для текстовых фреймов» на стр. 631..

Для успешного связывания текстового фрейма необходимо убедиться, что отключен автоматический подбор размера фреймов. Дополнительные сведения см. в разделе «Добавление простого текста» на стр. 625.

Изменение направления перетекания текста в другой фрейм текста или объект

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите вкладку **Перетекание текста** в нижней части фрейма или объекта, содержащих перетекание текста, которое требуется изменить.

2 Выберите новый фрейм или объект, в которых требуется продолжить текст.

Удаление связей между рамками текста или объектами

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите связанные фреймы или объекты.

2 Выберите **Текст** ▸ **Простой текст** ▸ **Отмена связи**.



Связь фреймов на различных страницах можно разорвать только в тех случаях, когда они находятся на разворотах.



Можно также удалить связи, нажав текстовый фрейм и выбрав **Объект** ▸ **Разъединить текст**.

Выбор параметров форматирования для текстовых фреймов

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Текст**, затем щелкните **Текст абзаца**.

Если требуется скрыть или отобразить индикаторы перетекания текста, снимите или установите флажок **Показывать связи с рамкой текста**.

3 В области **При редактировании применять форматирование фреймов простого текста** включите один из следующих параметров.

- **Все связанные фреймы**: применение форматирования абзаца для выбранных текстовых фреймов и всех текстовых фреймов, связанных с ними.
- **Только выбранные фреймы**: применение форматирования абзаца только для выбранных текстовых фреймов.
- **Выбранные и последующие фреймы**: применение форматирования абзаца для выбранных текстовых фреймов и любых текстовых фреймов, с которыми эти фреймы будут связаны впоследствии.

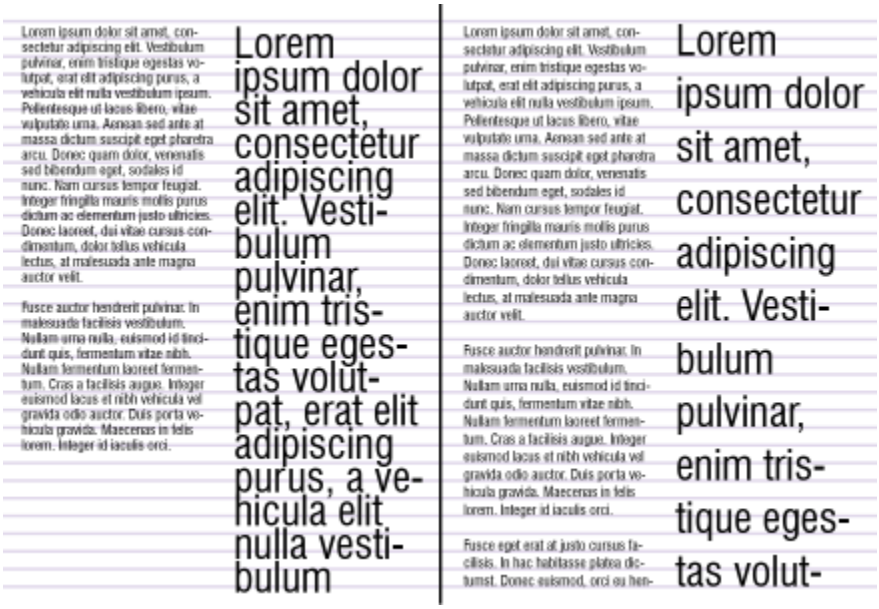
Дополнительные возможности

Отображение и скрытие текстовых фреймов	Установите флажок **Показать текстовые фреймы**.
Использование автоматического расширения и сжатия фреймов в соответствии с текстом	Установите флажок **Расширять и сокращать рамку абзаца для подгонки текста**.

Выравнивание текста по базовой сетке

Текст во фреймах можно выровнять по базовой сетке. Это полезно, например, когда нужно выровнять два или более текстовых фреймов с различными шрифтами, размерами шрифтов и интервалом.

Все объекты можно привязать к базовой сетке. По базовой сетке можно выравнивать только текстовые фреймы. Режим привязки включается или отключается для всех объектов (это настройка сетки). Выравнивание включается или отключается для отдельных фреймов (это настройка текстового фрейма). Сведения об отображении и скрытии базовой сетки, включении и отключении привязки, изменении цвета сетки и настройке межстрочного интервала см. в разделе «Базовая сетка» на стр. 779..



Столбцы текста с разными шрифтами и размерами шрифта (слева) выровнены с помощью базовой сетки (справа).

При выравнивании текста по линиям базовой сетки межстрочный интервал автоматически регулируется так, чтобы строки текста находились на линиях сетки. При выравнивании текста по линиям базовой сетки межстрочный интервал контролируется сеткой, а не ранее установленными свойствами текста. Дополнительные сведения о межстрочном интервале см. в разделе «Регулировка интервала между строками и абзацами» на стр. 666..

Один или несколько текстовых фреймов можно выровнять по базовой сетке. Если этот параметр активен, текст в текстовом фрейме выравнивается по базовой сетке, когда текстовый фрейм полностью или частично перекрывается со страницей рисования. Если текстовый фрейм полностью выходит за пределы страницы рисования, текст перестает выравниваться по базовой сетке.

Если текстовый фрейм выравнивается по базовой сетке, а затем связывается с другим фреймом, оба фрейма выравниваются по базовой сетке. Если по базовой сетке выравнивается один из ранее связанных фреймов, будет выравниваться только

выбранный фрейм. Для получения дополнительных сведений о связанных рамках см. раздел «Объединение и связь рамок простого текста» на стр. 629.

Выравнивание текста абзаца по базовой сетке

1 Выберите **Вид** ▸ **Сетка** ▸ **Базовая сетка**.

2 Выберите рамку текста.

3 Выберите **Текст** ▸ **Выровнять по базовой сетке**.



Можно также щелкнуть правой кнопкой мыши текстовый фрейм и выбрать **Выровнять по сетке базовых линий**.

Одновременно можно выровнять несколько выбранных фреймов.

Выбор текста

CorelDRAW позволяет выбрать текст, чтобы отредактировать определенные символы или изменить текст в качестве объекта. Например, можно выбрать определенные символы, чтобы изменить шрифт, или выбрать текстовый объект, такой как текстовый фрейм, который можно перемещать, масштабировать или вращать.

Выбор текстового объекта

Цель	Действие
Выбор фигурного текста	Выберите фигурный текст с помощью инструмента **Указатель** .
Выбор текстового фрейма	Выберите текстовый фрейм с помощью инструмента **Указатель** .



Инструмент **Указатель** можно использовать для выбора нескольких текстовых объектов. Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните каждый текстовый объект.

Выбор текста для редактирования

Цель	Действие
Выбор определенных символов фигурного или простого текста для редактирования	Перетащите курсор вдоль текста с помощью инструмента **Текст** A.
Выбор текстового фрейма для редактирования	Выберите текстовый фрейм с помощью инструмента **Текст** A.

Поиск, редактирование и преобразование текста

Можно автоматически найти и заменить текст в документе. Также можно находить и заменять свойства текстовых объектов. Можно искать определенные символы, например длинное тире или дополнительный перенос. Можно изменить текст напрямую в окне рисования или в диалоговом окне.

При работе с простым текстом доступны дополнительные параметры форматирования. Для применения этих параметров форматирования к фигурному тексту вначале необходимо преобразовать фигурный текст в простой текст. Подобным же образом можно применять специальные эффекты к простому тексту, преобразовав этот текст в фигурный текст. Преобразование текста может привести к потере форматирования.

Кроме того, и простой, и фигурный текст можно преобразовывать в кривые. Преобразовав символы в отдельные линии или объекты кривых, можно добавлять, удалять или перемещать узлы отдельных символов, чтобы изменить их форму. Дополнительные сведения см. в разделе «Объекты кривых» на стр. 216.

При преобразовании текста в кривые вид текста сохраняется неизменным, включая шрифт, стиль, положение и поворот символов, интервалы и любые другие параметры и эффекты текста. Все связанные объекты текста также преобразовываются в кривые. При преобразовании простого текста, который находится в рамке фиксированного размера, в кривые любой текст, выходящий за пределы рамки, будет удален. Для получения сведений о расположении текста в рамке см. раздел «Форматирование текста» на стр. 649.

Поиск текста

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Поиск и замена текста** в списке в верхней части окна настройки.
3. Введите текст, который требуется найти, в поле **Найти**.
   Если требуется искать только текст указанного регистра, установите флажок **Учитывать регистр**.
   Если необходимо найти только слова целиком, установите флажок **Поиск только целых слов**.
4. Нажмите **Найти далее**.



Можно также найти определенные символы, если щелкнуть стрелку рядом с полем **Найти**, выбрать определенный символ и нажать кнопку **Найти далее**.

Кроме того, можно расширить диапазон поиска для поиска текста на всех страницах документа, на нескольких страницах или на определенных страницах. И наоборот, диапазон поиска можно ограничить только выбранными объектами. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка диапазона поиска» на стр. 367.

Поиск и замена текста

1. Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.
2. В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Поиск и замена текста** в списке в верхней части окна настройки.
3. Включите параметр **Заменить**.
4. Введите текст, который требуется найти, в поле **Найти**.
   Если требуется искать только текст указанного регистра, установите флажок **Учитывать регистр**.
   Если необходимо найти только слова целиком, установите флажок **Поиск только целых слов**.
5. Введите текст для замены в поле **Заменить**.
6. Нажмите одну из следующих кнопок.
   - **Найти далее >**: переход между различными совпадениями с текстом, заданным в поле **Найти**.
   - **Заменить**: замена выбранного местонахождения текста, заданного в поле **Найти**. Если местонахождение не выбрано, при нажатии кнопки **Заменить** выполняется поиск следующего местонахождения.

- **Заменить все**: замена каждого местонахождения текста, заданного в поле **Найти**.



Кроме того, можно расширить диапазон поиска для поиска текста на всех страницах документа, на нескольких страницах или на определенных страницах. И наоборот, диапазон поиска можно ограничить только выбранными объектами. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка диапазона поиска» на стр. 367.

Поиск и замена свойств текста

1 Выберите **Правка** ▸ **Поиск и замена**.

2 В окне настройки **Поиск и замена** выберите пункт **Заменить объекты** в списке в верхней части окна настройки.

3 Включите параметр **Свойства текста**.

4 В области **Поиск** выполните одно из следующих действий.
- Установите флажок **Шрифт** и укажите, какой нужно найти шрифт.
- Установите флажок **Начертание** и укажите, какой нужно найти начертание текста.
- Установите флажок **Размер** и укажите, какой нужно найти размер текста.

5 В области **Замена** выполните одно из следующих действий.
- Установите флажок **Шрифт** и укажите, на какой шрифт нужно выполнить замену.
- Установите флажок **Начертание** и укажите новое значение начертания текста.
- Установите флажок **Размер** и укажите новое значение размера текста.

6 Щелкните **Найти** и выберите один из следующих параметров.
- **Найти далее >** или **Найти предыдущий <**, чтобы переключаться между текстовыми объектами, соответствующими критериям поиска.
- **Найти все**, чтобы выбрать все текстовые объекты, соответствующие критериям поиска.
- **Заменить**, чтобы заменить свойства выбранного текстового объекта.
- **Заменить все** , чтобы заменить цвет всех текстовых объектов, соответствующих критериям поиска.



Кроме того, можно расширить диапазон поиска для поиска текста на всех страницах документа, на нескольких страницах или на определенных страницах. И наоборот, диапазон поиска можно ограничить только выбранными объектами. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка диапазона поиска» на стр. 367.

Редактирование текста

1 Выберите инструмент **Текст** A.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Правка фигурного текста	Щелкните фигурный текст.
Правка текста абзаца	Щелкните внутри текстового фрейма.



Текст, преобразованный в кривые, не может быть отредактирован.

Текст можно также отредактировать, нажав **Текст** ▸ **Изменить текст** и изменив текст в диалоговом окне **Редактирование текста**.

Преобразование текста

Цель	Действие
Преобразование простого текста в фигурный	С помощью инструмента **Указатель** выделите текст и выберите **Текст** ▸ **Преобразовать в фигурный текст**.
Преобразование фигурного текста в простой текст	С помощью инструмента **Указатель** выделите текст и выберите **Текст** ▸ **Преобразовать в простой текст**.
Преобразование фигурного или простого текста в кривые	С помощью инструмента **Указатель** выделите текст и выберите **Объект** ▸ **Преобразовать в кривые**.

Простой текст не может быть преобразован в фигурный, если простой текст связан с другим фреймом или к нему применены специальные эффекты или перетекание текста.

Кроме того, можно преобразовать текст в кривые, если с помощью инструмента **Указатель** щелкнуть правой кнопкой мыши текст и выбрать **Преобразовать в кривые**.

Смещение, поворот, отражение и переворот текста

Символы фигурного и простого текста можно смещать по вертикали или горизонтали или поворачивать их, чтобы создать интересные эффекты. Символы можно выровнять в их исходном положении, а также возвратить вертикальное смещение символов к базовой линии. Кроме того, символы фигурного и простого текста можно зеркально отразить или перевернуть.

Если требуется изменить положение всего текстового объекта, расположенного вдоль линии круга или линии свободной формы, см. «Настройка положения текста, введенного вдоль пути» на стр. 641.



Повернутые символы

Смещение или поворот символа

1 С помощью инструмента **Текст** выделите символ или символы.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов.

Чтобы отобразить окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 Щелкните кнопку со стрелкой в нижней части области **Символ**, чтобы отобразить дополнительные параметры.

4 Введите значение в одном из следующих полей.

- **Горизонтальное смещение**: при выборе положительного значения символы перемещаются вправо, а при выборе отрицательного – влево.
- **Вертикальное смещение**: при выборе положительного значения символы перемещаются вверх, а при выборе отрицательного – вниз.
- **Угол** – при выборе положительного значения символы поворачиваются против часовой стрелки, а при выборе отрицательного – по часовой стрелке.

Для смещения или поворота символов можно использовать инструмент **Фигура** . Выберите узел или узлы символа, затем введите значения в поле **Горизонтальное смещение**, **Вертикальное смещение** или **Угол символа** на панели свойств.

Выпрямление смещенного или повернутого символа

1 С помощью инструмента **Текст** выберите один или несколько символов.

2 Выберите **Текст** ▸ **Выпрямить текст**.

Возврат смещенного по вертикали символа на базовую линию

1 В наборе инструментов откройте меню **Фигура** .

2 Выберите инструмент **Фигура** .

3 Выберите текстовый объект, а затем выберите узел слева от смещенного символа.

4 Выберите **Текст** ▸ **Выровнять по базовым линиям**.

Зеркальное отражение текста

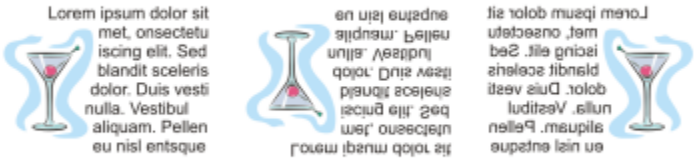
1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект текста.

2 На панели свойств нажмите одну из следующих кнопок.

- **Отразить по горизонтали** : переворот символов текста слева направо.
- **Отразить по вертикали** : переворот символов текста сверху вниз.

Можно также отразить текст, если, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, перетащить маркер выбора к противоположной стороне объекта.

Кроме того, можно отразить текст, расположенный вдоль пути. Дополнительные сведения см. в разделе «Зеркальное отображение текста, расположенного вдоль пути» на стр. 642.



Слева направо: Текст исходной формы, отраженный по вертикали, отраженный по горизонтали

Переворот текста путем перетаскивания курсора по диагонали

1 С помощью инструмента **Текст** выберите фигурный текст или фрейм простого текста.

2 Перетащите средний маркер выбора через текст за противоположный угловой маркер.

Перемещение текста

CorelDRAW предоставляет различные способы перемещения текста. Если текст выбирается в виде объекта, например блок фигурного текста или текстовый фрейм, его можно переместить в новое положение, как и любой другой объект.

Выбранный простой текст можно перемещать между текстовыми фреймами, а фигурный текст — между объектами фигурного текста. Кроме того, можно перемещать простой текст на объект фигурного текста, а фигурный текст — в текстовый фрейм.

Перемещение текстового объекта

1 Выберите инструмент **Указатель** .

2 Перетащите текстовый объект в новое положение в окне рисования.

Перемещение выбранного текста

1 Выберите инструмент **Текст** .

2 Выберите текст, который необходимо переместить.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Перемещение текста в пределах текстового объекта	Перетащите текст в новое положение внутри текстового объекта. Отображающийся текстовый курсор указывает на точку вставки.
Переместите текст в другой текстовый объект.	Перетащите текст в другой текстовый объект. Отображающийся текстовый курсор указывает на точку вставки.
Перемещение или копирование выбранного текста в новый объект текста	Щелкните и удерживайте правую кнопку мыши, перетащите текст на новое место, отпустите кнопку и щелкните **Скопировать сюда** или **Переместить сюда**.
Свободное перемещение отдельных символов в окно рисования	Выберите инструмент **Фигура** , выделите текстовый объект и перетащите маркер выделения символа в левом нижнем углу символа.

Обтекание текста

Можно изменить форму текста, применив обтекание простым текстом вокруг объекта, фигурного текста или текстового фрейма. Можно выполнить обтекание текста, используя стили обтекания по контуру или по площади. При использовании стилей обтекания по контуру текст расположен на кривой объекта. При использовании стилей обтекания по площади текст расположен на линии ограничивающего блока объекта. Кроме того, можно настроить пустое пространство между простым текстом и объектом или текстом, а также удалить любой ранее примененный стиль обтекания.



Текст, обтекающий вокруг объекта с использованием стиля обтекания по контуру (слева) и стиля обтекания по площади (справа)

Выполнение обтекания текста вокруг объекта, фигурного текста или рамки

1. Выберите объект или текст, вокруг которого требуется выполнить обтекание текста.
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.
3. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Сводка** , чтобы отобразить параметры обтекания.
4. Выберите стиль обтекания в списке **Переносить текст по словам**.

   Если требуется изменить интервал между обтекающим текстом и объектом или текстом, измените значение в поле **Сдвиг при обтекании**.

5 Выберите инструмент **Текст** и перетащите курсор вокруг объекта или текста, чтобы создать фрейм простого текста.

6 Введите текст в текстовый фрейм.

Можно выполнить обтекание существующего простого текста вокруг выбранного объекта, применив к объекту стиль обтекания и перетащив текстовый фрейм на объект.

Удаление стиля обтекания

1 Выберите обтекающий текст или объект, который этот текст обтекает.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Сводка**, чтобы отобразить параметры обтекания.

4 Выберите **Нет** в списке **Переносить текст по словам**.

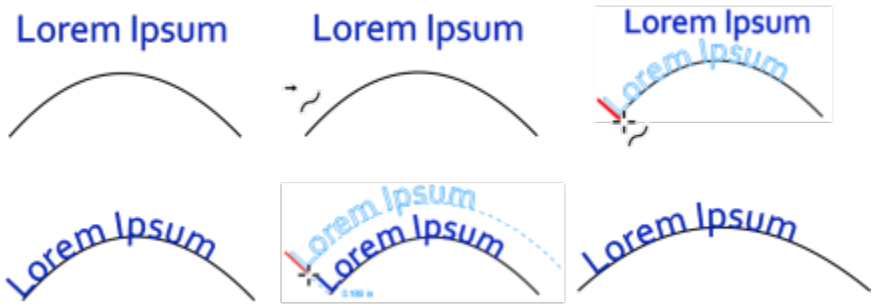
Расположение текста вдоль пути

Можно добавить фигурный текст вдоль пути открытого объекта (например, линии) или замкнутого объекта (например, квадрата). Кроме того, можно расположить существующий текст вдоль пути. Простой текст в текстовом фрейме можно расположить только вдоль открытого пути.

После того как текст будет размещен на пути, можно настроить расположение текста относительно этого пути. Например, можно отобразить текст по горизонтали, по вертикали или в обоих направлениях. Используя интервал между делениями, можно указать точное расстояние между текстом и путем.

CorelDRAW трактует текст, расположенный вдоль пути, как один объект. Однако если больше не нужно, чтобы текст был частью пути, можно отделить текст от объекта, . При отделении текста от изогнутого или замкнутого пути текст сохраняет форму объекта, на котором он был расположен. Свойства текста и пути можно изменить независимо.

Выпрямленный текст приобретет исходный вид.



Текст и кривая как отдельные объекты (вверху слева); выбор пути с помощью меню выбора «Текст вдоль пути» (вверху в середине); выравнивание текста при размещении его вдоль пути (вверху справа); текст, размещенный вдоль пути (внизу слева); интерактивный результат при установке расстояния смещения (внизу в середине); растягивание текста и кривой по горизонтали на 200% (внизу справа).

Добавление текста вдоль пути

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите путь.

2 Выберите **Текст** ▸ **Текст вдоль пути**.

Курсор текста будет вставлен на путь. Если путь открытый, курсор текста будет вставлен в начале пути. Если путь замкнутый, курсор текста будет вставлен в центре пути.

3 Введите текст вдоль пути.



Невозможно добавить текст на путь другого объекта текста.



Можно также расположить текст вдоль пути, если выбрать инструмент **Текст** и указать начало пути. Когда курсор изменится на курсор **расположения вдоль пути**, щелкните в том месте, где требуется начать текст, затем введите текст.

Расположение текста вдоль пути

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект текста.

2 Выберите **Текст** ▸ **Текст вдоль пути**.
Указатель изменится на указатель **расположения текста вдоль пути**. Перемещая указатель по пути, можно просмотреть, где будет располагаться текст.

3 Щелкните путь.
Если текст расположен вдоль замкнутого пути, текст будет расположен по центру пути. Если текст расположен вдоль открытого пути, он начнется в месте точки вставки.



Фигурный текст можно расположить вдоль открытого или замкнутого пути. Простой текст можно расположить только вдоль открытого пути.

Невозможно ввести текст вдоль пути другого объекта текста.

Настройка положения текста, введенного вдоль пути

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите текст, расположенный вдоль пути.

2 На панели свойств выберите параметр в любом из следующих списков.
- **Ориентация текста**: указание, как растягивать текст вдоль пути.
- **Расстояние от пути**: расстояние между текстом и путем.
- **Смещение**: горизонтальное размещение текста вдоль пути.

Дополнительные возможности

Использование интервала между делениями для увеличения расстояния между путем и текстом с указанными приращениями	Выделите текст. На панели свойств выберите **Привязка к делениям**, выберите параметр **Включить привязку к делениям** и введите значение в поле **Интервал между делениями**. При перемещении текста от пути он будет перемещаться с приращением, заданным в поле **Интервал между делениями**. При перемещении текста расстояние от пути отображается под изображением исходного текста.

Дополнительные возможности

Изменение горизонтального положения вставленного текста	Выделите текст с помощью инструмента **Фигура** и перетащите узлы символа, которые требуется переместить.
Перемещение вставленного текста вдоль пути или от пути	С помощью инструмента **Указатель** перетащите красный глиф, отображаемый рядом с текстом. При перетаскивании глифа вдоль пути будет отображаться предварительный вид текста на новом месте. При перетаскивании глифа от пути будет отображаться расстояние между предварительным видом текста и путем.

Зеркальное отображение текста, расположенного вдоль пути

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите текст, расположенный вдоль пути.
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Отразить текст по горизонтали** : переворот символов текста слева направо.
   - **Отразить текст по вертикали** : переворот символов текста.

Для текста, расположенного вдоль пути, можно применить поворот на 180° с помощью кнопок **Отразить текст по горизонтали** и **Отразить текст по вертикали**.

Кроме того, рамки фигурного и простого текста можно отразить зеркально. Дополнительные сведения см. в разделе «Зеркальное отражение текста» на стр. 638.

Отделение текста от пути

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите путь и вставленный текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Разъединить текст**.

Выпрямление текста

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите путь и вставленный текст.
2. Выберите **Объект** ▸ **Разъединить текст**.
3. С помощью инструмента **Указатель** выберите текст.
4. Выберите **Текст** ▸ **Выпрямить текст**.

Специальные знаки, символы и глифы

С помощью окна настройки **Глифы** можно найти и вставить специальные символы, знаки и глифы (разновидности отдельных символов или сочетаний символов), принадлежащие шрифтам OpenType.

Фильтрация

По умолчанию отображаются все символы, знаки и глифы, содержащиеся в шрифте, однако можно отфильтровывать поднаборы символов для отображения только нужных символов. Например, можно отобразить только символы валюты или цифры, а также только кириллические знаки и символы.

Символы, включенные в шрифт, упорядочены по следующим категориям:

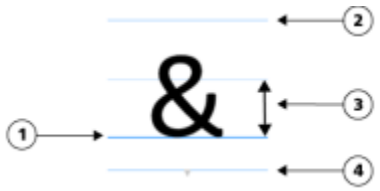
- **Общие** — категория включает стрелки, валюты, математические символы, числа, знаки препинания и разделители, а также символы и знаки препинания китайского, корейского и японского языков.
- **Рукописные символы** — категория включает рукописные символы, поддерживаемые выбранным шрифтом, например латинские, греческие, кириллические рукописные шрифты, а также рукописные символы хираганы, катаканы, хана, арабского языка и иврита.
- **OpenType** — категория включает возможности OpenType, предоставляемые выбранным шрифтом, как то стандартные и дискретные лигатуры, дроби, альтернативные виды аннотаций и многое другое. Дополнительные сведения о возможностях OpenType см. в разделе «Функции OpenType» на стр. 657.

Шрифты OpenType

Окно настройки **Глифы** идеально подходит для просмотра и применения возможностей шрифтов OpenType. В представлении по умолчанию отображается список символов, в которых группируются глифы отдельных символов. Кроме того, можно отобразить более длинный список, в котором представлены доступные глифы.

Просмотр положения символа

Каждый выбранный символ отображается на фоне синих линий, которые позволяют оценить положение символа относительно базовой линии текста.



1) базовая линия текста

2) верхняя линия строчных букв

3) x-высота шрифта

4) нижняя линия строчных букв

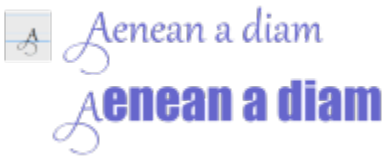
Недавно использованные специальные символы

Список недавно использованных специальных символов пригодится для копирования символов, которые используются чаще всего. В списке содержатся атрибуты шрифта, относящиеся к недавно использованным символам, а также любые использованные возможности OpenType. Этим списком можно управлять, удаляя больше ненужные символы.

Глифы без номеров Юникод

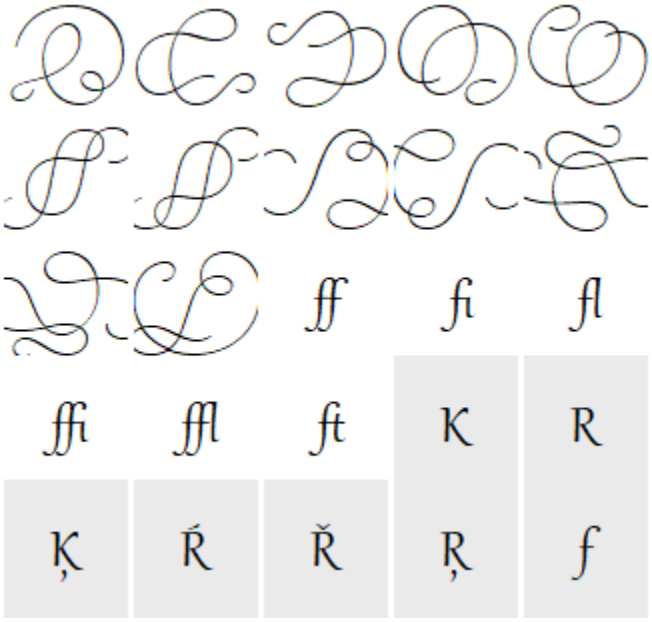
Глифы, не имеющие сопоставления с Юникод, доступны только в определенных случаях и с определенными наборами возможностей OpenType. Такие глифы невозможно вставить с помощью нажатия клавиш, однако их можно добавить в документ с помощью окна настройки **Глифы**.

Глифы без номеров Юникод вставляются как глифы, а не символы; поэтому их шрифт изменить нельзя. Например, если изменить шрифт текста, содержащего глиф без сопоставления с Юникод, с Gabriola на Impact, глиф останется глифом Gabriola, как показано в следующем примере.



Слева: Глиф без номера Юникод. Вверху: Текст, начинающийся с глифа. Внизу: Шрифт будет изменен, но глиф останется прежним.

Глифы без сопоставления с Юникод можно легко отличить от других глифов, поскольку в окне настройки **Глифы** они отображаются на сером фоне.



Добавление специального знака, символа или глифа

1 С помощью инструмента **Текст** щелкните в том месте, в котором требуется добавить специальный символ.

2 Выберите **Текст** ▸ **Глифы**.

3 В окне настройки **Глифы** выберите шрифт в списке **Шрифт**.

4 Дважды щелкните символ в списке **Символ и глиф**.
Если невозможно найти нужный символ, откройте список **Фильтр символов** и установите флажок **Весь шрифт**.

Дополнительные возможности

Перетаскивание символа	С помощью инструмента **Указатель** перетащите символ в окно документа.
Копирование символа	Щелкните символ в списке **Символ и глиф** и выберите пункт **Копировать**.

Дополнительные возможности

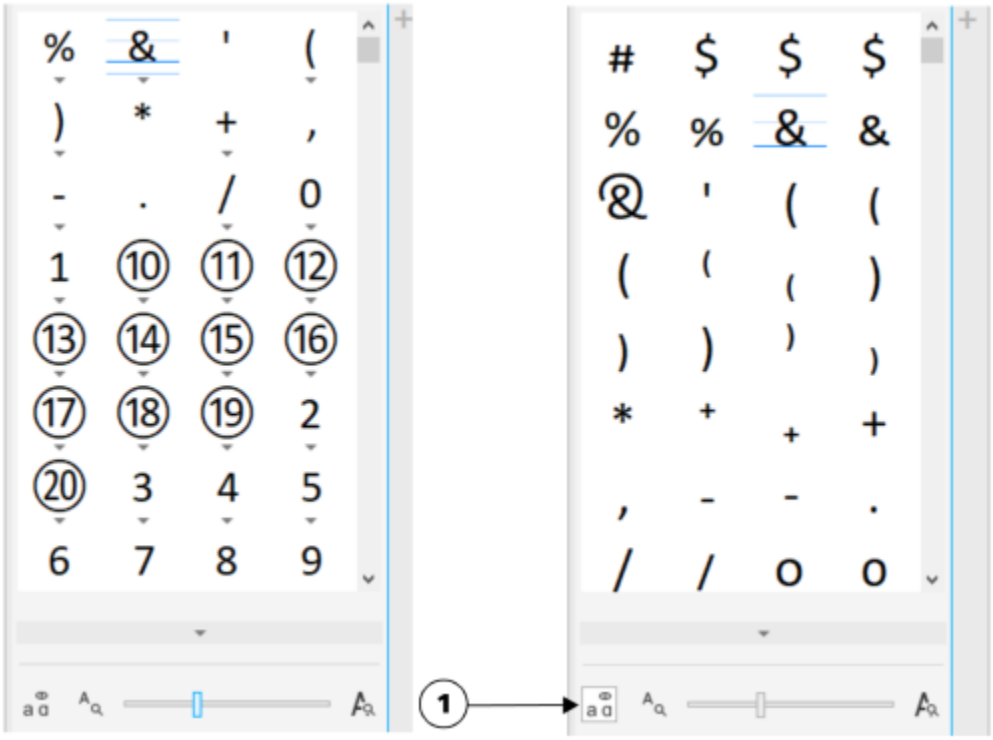
Просмотр сведений о выбранном символе	Нажмите кнопку со стрелкой ▼ в нижней части списка **Символ и глиф** для просмотра любых следующих применимых атрибутов: название символа, идентификатор, номер Юникод, сочетание клавиш для вставки символа, название возможности OpenType, язык для глифов, который может отображаться надлежащим образом только в определенном языке.
Увеличение и уменьшение масштаба	Переместите регулятор **Масштаб**. Чтобы увеличить или уменьшить масштаб с предварительно установленным приращением, нажимайте кнопки масштаба справа и слева от регулятора **Масштаб**.
Переход к специальному символу с помощью кода Alt	Щелкните список **Символ и глиф**, удерживайте нажатой клавишу **Alt** и введите код Alt, соответствующий нужному символу.
Переход к символу	Нажмите соответствующую клавишу на клавиатуре.

Фильтрация специальных символов, знаков и глифов

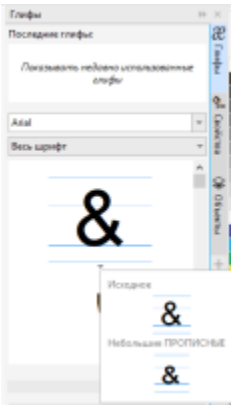
1. Выберите **Текст** ▸ **Глифы**.
2. В окне настройки **Глифы** выберите шрифт в списке **Шрифт**.
3. Откройте список **Фильтр символов** и установите флажки напротив поднаборов символов, которые следует отобразить.
4. Нажмите кнопку **Закрыть**.

Чтобы просмотреть глифы возможностей OpenType

1. Выберите **Текст** ▸ **Глифы**.
2. В окне настройки **Глифы** выберите шрифт OpenType в списке **Шрифт**.
3. Откройте список **Фильтр символов** и в области **OpenType** включите флажки напротив доступных возможностей OpenType.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы отобразить список, включающий группированные глифы, убедитесь, что кнопка **Показать все глифы** не нажата. Чтобы просмотреть все глифы в группе, щелкните символ, затем щелкните индикатор возможности OpenType. Щелкните глиф для его отображения в списке **Символы и глифы**.
   - Чтобы отобразить список, который включает все доступные глифы, нажмите кнопку **Показать все глифы**.



Слева: Приведенные под отдельными символами индикаторы возможностей OpenType указывают на доступность дополнительных глифов. Справа: При нажатии кнопки Показать все глифы (1) можно просмотреть доступные глифы.



Просмотр сгруппированных глифов

Кнопка **Показать все глифы** недоступна для шрифтов, которые не поддерживают возможности OpenType.

Некоторые глифы, доступные благодаря возможностям OpenType, различаются в зависимости от контекста их использования и не могут отображаться в окне настройки **Глифы**. Можно просмотреть и вставить некоторые глифы в окне документа с помощью экранного индикатора возможностей OpenType. Дополнительные сведения см. в разделе «Отображение индикатора возможностей OpenType» на стр. 662.

Работа со списком недавно использованных специальных символов

1 Выберите **Текст** ▸ **Глифы**.

2 В списке недавно использованных специальных символов (глифов) можно выполнить любое из действий, приведенных в следующей таблице.

Цель	Действие
Просмотр шрифта и атрибутов OpenType, относящихся к символу	Наведите курсор на символ.
Копирование символа из списка	Щелкните правой кнопкой мыши символ и выберите пункт **Копировать**.
Удаление символов из списка	Щелкните правой кнопкой мыши символ, затем выберите пункт **Удалить** или **Удалить все**.

Встраивание графики

Можно встроить в текст графический объект или растровое изображение. При этом графический объект или растровое изображение будут рассматриваться как символы текста. Поэтому в зависимости от типа текста, в который встроен графический объект, для текста можно применять различные параметры форматирования. Кроме того, можно удалить встроенный объект из текста, после чего состояние объекта станет прежним.

Встраивание графического объекта в текст

1 Выберите графический объект.

2 Выберите **Правка** и щелкните один из следующих параметров.

- **Вырезать**
- **Копировать**

3 С помощью инструмента **Текст** щелкните в том месте, где требуется встроить графический объект.

4 Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.

Удаление встроенного объекта из текста

1 С помощью инструмента **Текст** выберите встроенный объект.

2 Выберите **Правка** ▸ **Вырезать**.

3 Выберите инструмент **Указатель** и щелкните за пределами объекта текста.

4 Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.

Унаследованный текст

Если документ содержит текст и был создан в предыдущей версии CorelDRAW, например в CorelDRAW X5, старый текст необходимо обновить, прежде чем для него можно будет использовать новые функции работы с текстом, такие как OpenType и сетка базовой линии. Дополнительные сведения см. в разделах «Функции OpenType» на стр. 657 и «Выравнивание текста по базовой сетке» на стр. 632.

Обновление текста из прежних версий

1 Откройте документ, содержащий текст из предыдущих версий приложения.

Панель инструментов **Обновление** отображается в верхней части окна рисования.

2 Нажмите кнопку **Обновить**.

Чтобы отменить обновление, щелкните **Отменить** на панели инструментов **Обновление**. Однако после внесения изменений в обновленный текст этот параметр становится недоступным.



При обновлении текста из предыдущих версий его направление и макет могут быть изменены.

Можно также обновить унаследованный текст путем нажатия кнопки **Обновить** в области **Символ** окна настройки **Свойства**.



Форматирование текста

CorelDRAW предлагает множество инструментов и средств управления для форматирования отдельных символов, абзацев и текста во фреймах.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Выбор шрифтов и гарнитур шрифтов» (стр. 649)
- «Формат символов» (стр. 652)
- «Изменение цвета текста» (стр. 654)
- «Кернинг диапазона символов» (стр. 655)
- «Изменение регистра и прописных букв» (стр. 656)
- «Функции OpenType» (стр. 657)
- «Вариативные шрифты» (стр. 663)
- «Регулировка интервала между символами и словами» (стр. 664)
- «Регулировка интервала между строками и абзацами» (стр. 666)
- «Создание маркированных и нумерованных списков» (стр. 668)
- «Буквицы» (стр. 672)
- «Изменение положения и угла символа» (стр. 673)
- «Выравнивание текста» (стр. 674)
- «Добавление табуляций и отступов» (стр. 677)
- «Текстовые стили» (стр. 678)
- «Перенос текста» (стр. 678)
- «Коды форматирования» (стр. 681)
- «Служебные символы» (стр. 682)

Выбор шрифтов и гарнитур шрифтов

Текст — это важный элемент макетов документов. В CorelDRAW можно выбрать шрифт, который наилучшим образом подходит для соответствующего проекта. Можно указать размер и стиль шрифта. Кроме того, для создания уникального и запоминающегося стиля можно использовать шрифт OpenType. Дополнительные сведения см. в разделе «Функции OpenType» на стр. 657. Стандартной единицей измерения для текста являются точки, однако для активного рисунка и всех последующих рисунков эту единицу измерения можно изменить. Для получения сведений о предварительном просмотре шрифтов см. раздел «Просмотр шрифтов» на стр. 692.

Сравнение шрифтов и гарнитур шрифтов

«Шрифт» и «гарнитура шрифта» — это два типографских термина, которые часто используются в одном смысле, но обозначают различные понятия. Шрифт представляет собой набор символов, содержащий буквы, числа и символы одного из вариантов гарнитуры шрифта, таких как полужирный или курсивный. Гарнитура шрифта, которая известна также под названием «семейство шрифтов», состоит из нескольких шрифтов, которые используют похожие начертания символов. Другими словами, шрифт — это механизм, позволяющий отображать символы на экране или при выводе на печать, в то время как гарнитура шрифта, вобравшая в себя стиль и визуальное представление символов, подразумевает определенный тип начертания символов.

В следующей таблице приведены некоторые примеры гарнитур шрифтов и самих шрифтов.

Гарнитура шрифта (семейство шрифтов)	**Шрифт**
Helvetica	Helvetica Bold-Italic
Times New Roman	Норма
Verdana	Verdana Bold-Italic

Выбор гарнитуры шрифта

Гарнитуры шрифтов бывают различных форм и размеров, а также обладают уникальными характеристиками и выразительностью. Выбор подходящей гарнитуры шрифта является важной частью проекта, так как задает стиль всему проекту. Кроме того, гарнитура шрифта может упростить или усложнить обмен информацией. Например, если плакат содержит гарнитуру шрифта, которую трудно читать, или она задает неправильный стиль, ваше сообщение может не произвести должного влияния на целевую аудиторию.



Гарнитура шрифта, примененная к слову «Меню» (слева), больше подходит для меню ресторана, чем гарнитура шрифта справа.

Далее приведены некоторые основные советы по выбор подходящей гарнитуры шрифта.

- Выбирайте гарнитуру шрифта, которая наилучшим образом соответствует стилю проекта.
- Выбирайте гарнитуру шрифта, которая подходит для конечного способа вывода проекта (например, в сеть или на печать).
- Используйте в документе минимально возможное количество гарнитур шрифтов. Как правило, не следует использовать в документе более трех или четырех гарнитур шрифтов.
- Убедитесь, что символы гарнитуры шрифта удобны для чтения и восприятия.
- Выбирайте гарнитуру шрифта в соответствии с возрастной группой целевой аудитории.
- Убедитесь, что гарнитура шрифта заголовков выделяется среди других и выглядит хорошо при отображении более крупным размером.
- Убедитесь, что гарнитура шрифта основного текста удобна для чтения.
- При создании многоязычных документов выбирайте гарнитуру шрифта, поддерживающую несколько языков.

Изменение шрифта

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** выполните одну или несколько операций из следующей таблицы.

Цель	Действие
Выбор гарнитуры шрифта	Выберите шрифт в списке **Шрифт**. Сведения о поиске шрифтов см. в разделах «Фильтрация шрифтов» на стр. 694 и «Поиск шрифтов» на стр. 695.
Настройка размера шрифта	Введите значение в поле **Размер шрифта**.
Изменение стиля шрифта	Выберите стиль в списке **Стиль шрифта**.



Можно также изменять шрифт и размер шрифта с помощью панели свойств.

Кроме того, можно изменить стиль шрифта выбранного текста, если на панели свойств нажать кнопку **Жирный** , **Курсив** или **Подчеркнутый** .

Изменение размера текста

1 С помощью инструмента **Текст** выделите символ или блок текста.

2 На панели свойств выберите размер в списке **Размер шрифта**.

Дополнительные возможности

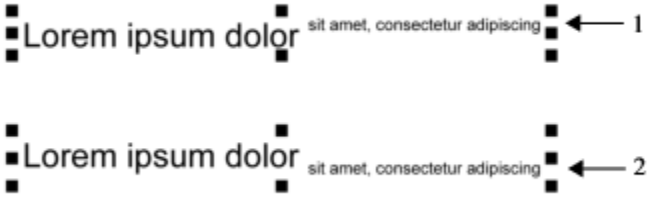
Изменение размера фигурного текста с помощью инструмента **Указатель**	Выберите инструмент **Указатель** и перетащите один из угловых маркеров.
Изменение размера простого текста с помощью инструмента **Указатель**	Выберите инструмент **Указатель** , нажмите клавишу **Alt** и перетащите один из угловых маркеров.
Увеличение размера текста	Нажмите клавишу **Num Lock** , чтобы активировать цифровую клавиатуру, после чего воспользуйтесь инструментом **Текст** , чтобы выделить текст. Затем, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, нажмите клавишу **8** на цифровой клавиатуре.
Уменьшение размера текста	С помощью инструмента **Текст** выделите текст. Затем, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, нажмите клавишу **2** на цифровой клавиатуре.
Установка шага изменения размера текста	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите

	кнопку **Текст** и введите значение в поле **Шаг текста клавиатуры** на странице **Отображение**.
Изменение единицы измерения по умолчанию	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Текст** и выберите единицы в списке **Единицы текста по умолчанию** на странице **Отображение**.

Размер текста можно также изменить с помощью области **Символ** окна настройки **Свойства**, выбрав размер в списке **Размер шрифта**.

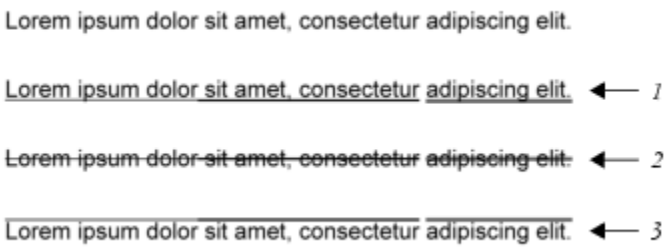
Формат символов

Кроме того, можно изменить расположение и отображение символов на подстрочный или надстрочный, что особенно полезно, если в рисунке имеется научное представление. Если доступен шрифт OpenType, поддерживающий подстрочное или надстрочное начертание, можно применить возможности OpenType. Однако, если выбрать шрифт, в том числе шрифт OpenType, который не поддерживает эти возможности, можно применить синтезированную версию символов, которую CorelDRAW формирует путем изменения характеристик стандартных символов шрифта. Дополнительные сведения см. в разделе «Функции OpenType» на стр. 657.



Фигурный текст с надстрочным (1) и подстрочным (2) начертанием

К выбранным символам можно добавлять линии подчеркивания, зачеркивания и надчеркивания.



Фигурный текст с подчеркиванием (1), зачеркиванием (2) и надчеркиванием (3), примененным к тексту с использованием одной и двойной линий.

Если необходимо повторное использование форматирования выбранного текста, можно использовать стили или скопировать атрибуты текста и применить их к другому выбранному тексту. Дополнительные сведения см. в разделах «Стили и наборы стилей» на стр. 731 и «Копирование свойств, преобразований и эффектов объекта» на стр. 326.

Вставка надстрочного или подстрочного текста

1 С помощью инструмента **Текст** выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов и нажмите стрелку, чтобы открыть дополнительные параметры.

3 В области **Символ** раздела **Свойства** окна настройки нажмите кнопку **Положение** и выберите один из следующих параметров.

- **Нет**: отключение всех функций в списке.
- **Надстрочный (авто)**: применение возможности OpenType, если шрифт поддерживает ее, или применение синтезированной версии, если шрифт не поддерживает надстрочное начертание.
- **Подстрочный (авто)**: применение возможности OpenType, если шрифт поддерживает ее, или применение синтезированной версии, если шрифт не поддерживает подстрочное начертание.
- **Надстрочный (синтезированный)**: применение синтезированной версии надстрочного начертания, которое выглядит так же, как и в предыдущих версиях CorelDRAW
- **Подстрочный (синтезированный)**: применение синтезированной версии подстрочного начертания, которое выглядит так же, как и в предыдущих версиях CorelDRAW

Некоторые шрифты OpenType могут содержать возможности, которые не поддерживаются. Например, надстрочное и подстрочное начертания могут быть доступны, но не применимы. В случае применения одного из таких шрифтов OpenType программа CorelDRAW не поддерживает синтезированную версию надстрочного и подстрочного начертаний.

Подчеркивание, надчеркивание или зачеркивание текста

1 С помощью инструмента **Текст** выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку со стрелкой в нижней части области **Символ**, чтобы отобразить дополнительные параметры символов.

4 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Подчеркивание текста	Нажмите кнопку **Подчеркивать** и выберите стиль в списке.
Проведение линии через выделенный текст	Выберите стиль в списке **Зачеркнутый символ**.
Создайте линию над выделенным текстом.	Выберите стиль в списке **Надчеркивание символа**.

Изменение цвета текста

Можно быстро изменить цвет заливки и абриса текста. Можно изменить цвет заливки, абриса и фона текста. Можно изменить цвет отдельных символов, блока текста или всех символов в текстовом объекте.



Слева направо: Цвет фона применяется к фигурному тексту, простому тексту и выбранным символам

Быстрое изменение цвета текстового объекта

1 С помощью инструмента **Указатель** щелкните текстовый объект для его выделения.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Заполнение символов текстового объекта с помощью одного цвета	Щелкните любой образец цвета на цветовой палитре по умолчанию или перетащите образец цвета на текстовый объект.
Применение цвета абриса ко всем символам в текстовом объекте	Щелкните правой кнопкой мыши любой образец цвета на цветовой палитре по умолчанию или перетащите образец цвета к краю символа в текстовом объекте.

Изменение цвета выбранного текста

1 С помощью инструмента **Текст** выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** выполните одну или несколько операций из следующей таблицы.

Цель	Действие
Выберите заливку.	В области цвета текста выберите тип заливки в списке **Тип заливки**, откройте меню выбора **Заливка**, а затем выберите цвет заливки.

Цель	Действие
Изменение параметров заливки	В области цвета текста нажмите кнопку **Параметры заливки** и измените параметры в диалоговом окне.
Выбор цвета фоновой заливки	В области цвета фона текста выберите тип заливки в списке **Тип заливки фона**, откройте меню выбора **Заливка**, а затем выберите цвет заливки.
Изменение параметров фоновой заливки	В области фонового цвета текста нажмите кнопку **Параметры заливки** и измените параметры в диалоговом окне.
Выбор толщины абриса	В области цвета абриса нажмите кнопку **Толщина абриса** и выберите необходимый параметр в списке.
Выбор цвета абриса	В области выбора цвета абриса текста щелкните палитру **Цвет абриса** и выберите цвет.
Изменение параметров линии абриса	В области цвета абриса текста нажмите кнопку **Параметры заливки** и измените параметры в диалоговом окне **Перо абриса**.

Кернинг диапазона символов

Кроме того, можно изменить кернинг пар выбранных символов. Кернингом называется изменение расположения двух символов, чтобы отрегулировать оптический пробел между ними. Например, кернинг часто применяют, чтобы уменьшить интервал между такими символьными парами как AW, WA, VA или TA. Такие символьные пары называют парами для кернинга. Кернинг позволяет улучшить читаемость текста. После применения кернинга буквы начинают выглядеть более сбалансировано и пропорционально, особенно при использовании шрифта больших размеров.



Уменьшение кернинга между двумя символами

Применение кернинга для текста

1 С помощью инструмента **Текст** выберите символы, к которым необходимо применить кернинг. Выбранные символы будут выделены.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов.

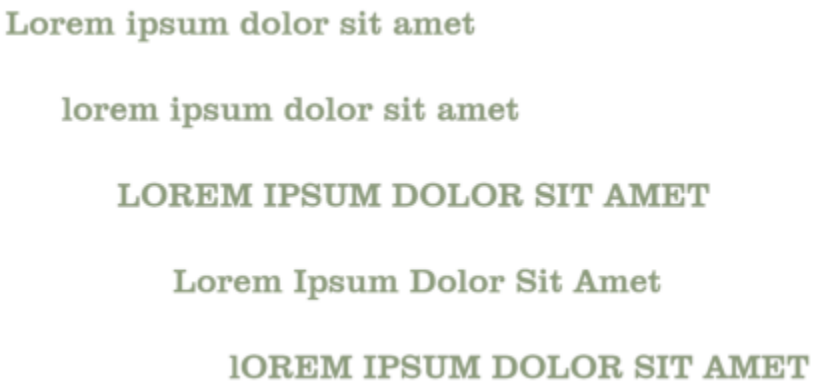
3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** введите значение в поле **Кернинг**.

Отрицательные значения уменьшают интервал между символами; положительные значения увеличивают интервал между символами.

Изменение регистра и прописных букв

Можно контролировать регистр слов, предложений или абзацев выбранного текста. Например, к выделенному тексту можно применить режим начальных прописных, чтобы сделать заглавной первую букву каждого слова. Данный способ форматирования полезен для заголовков, например заголовков книг или глав.

Регистр текста можно изменить на нижний или верхний без удаления или повторного ввода букв. Например, можно быстро выделить метку или заголовок документа, преобразовав его во все прописные буквы (верхний регистр).



(Сверху вниз) К объекту фигурного текста применяются следующие параметры текстового регистра: как в предложениях, нижний регистр, ВЕРХНИЙ регистр, Начальные Прописные и иЗМЕНИТЬ регистр.

CorelDRAW позволяет изменять прописные буквы фигурного и простого текста. Например, можно применить капители к сокращениям, чтобы они визуально гармонировали с текстом. Использование прописных букв по умолчанию может привести к чрезмерному выделению текста среди других, что повлияет на читаемость. В следующем примере аббревиатура «A.M.» показана в виде прописных и капителей.

Прописные по умолчанию	**Капители**
Занятие начинается в 9:00 A.M. в аудитории 132.	Занятие начинается в 9:00 a.m. в аудитории 132.

Для текста в верхнем регистре можно изменить расстояние между заглавными буквами, что повысит удобочитаемость, если, конечно, шрифт поддерживает заглавные буквы.

Изменение регистра текста

1 С помощью инструмента **Указатель** щелкните текстовый объект для его выделения.

2 Выберите **Текст** ▸ **Регистр.**

3 В диалоговом окне **Регистр** выберите один из следующих параметров.

- **Как в предложениях**: прописная первая буква первого слова в фигурном тексте или первая буква первого слова в каждом предложении простого текста

- **нижний регистр**: замена прописных символов строчными
- **ВЕРХНИЙ РЕГИСТР**: замена строчных символов прописными
- **Начальные прописные**: первая буква каждого слова прописная.
- **иЗМЕНИТЬ регистр**: изменение регистра всех символов — символы в нижнем регистре заменяются на верхний, а в верхнем регистре — на нижний регистр

Изменение капитализации символов

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** A для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку **Прописные** и выберите один из следующих параметров.

- **Нет**: отключение всех функций в списке.
- **Все прописные**: замена символов нижнего регистра на их эквиваленты верхнего регистра.
- **С прописной буквы**: применяет возможности шрифта OpenType, если шрифт поддерживает их.
- **Капители (автоматически)**: применяет возможности шрифта OpenType, если шрифт поддерживает их.
- **Все капителями**: заменяет символы на символы верхнего регистра, уменьшенного масштаба.
- **Капители с прописной буквы**: применение возможностей OpenType, если шрифт поддерживает их.
- **Капители (синтезированные)**: применяет синтезированную версию **капителей**, отображаемых так же, как и в предыдущих версиях CorelDRAW.

Если шрифт поддерживает расстояние между прописными буквами, можно нажать кнопку **Расстояние между прописными** A, чтобы увеличить расстояние между прописными символами и повысить удобочитаемость.

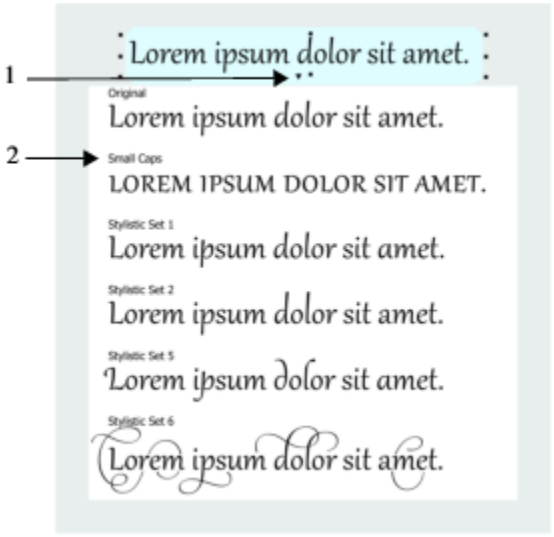
Если выбран другой шрифт (не OpenType), поддерживающий стили прописных, CorelDRAW предоставляет синтезированную версию стилей капителей.

Некоторые шрифты OpenType могут содержать возможности, которые не поддерживаются.

Функции OpenType

CorelDRAW поддерживает шрифты OpenType, что позволяет воспользоваться преимуществами их дополнительных типографских возможностей. Шрифты OpenType позволяют выбрать альтернативное представление для отдельного символа или последовательности символов, называемое глифом. Например, можно выбрать альтернативные глифы для чисел, дробей или наборов лигатур.

Команды и параметры OpenType доступны в области «Символ» окна настройки **Свойства**. Установив флажок «Интерактивный OpenType», можно также настроить CorelDRAW на оповещение о доступных для применения возможностях OpenType. Если доступны возможности OpenType, ниже выбранного текста появится стрелка индикатора. Щелкните индикатор, чтобы открыть список самых популярных возможностей OpenType, которые доступны для выбранного текста.



Щелчок по стрелке индикатора «Interactive OpenType» (1) открывает список самых популярных возможностей OpenType, которые доступны для выбранного текста.

Спецификация шрифтов OpenType совместно разработана компаниями Apple и Microsoft. Шрифты OpenType, основанные на кодировке Юникод, расширяют возможности прежних технологий шрифтов. Шрифты OpenType обладают следующими важными преимуществами:

- кросс-платформенная поддержка (Windows и macOS);
- расширенные наборы символов, обеспечивающие улучшенную языковую поддержку и расширенные типографские функции;
- сосуществование со шрифтами Type 1 (PostScript) и TrueType
- поддержка более крупных пределов для глифов (64k).

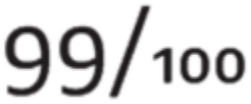
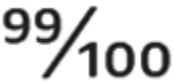
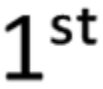
Функции OpenType

В следующей таблице содержится описание возможностей OpenType, доступных для применения в CorelDRAW при условии, что эти возможности поддерживаются шрифтом.

Кроме того, CorelDRAW также предоставляет синтезированные версии некоторых прописных букв и положений для шрифтов OpenType. Например, если шрифт не поддерживает какую-либо возможность, такую как капители, CorelDRAW создает свою собственную версию глифа путем масштабирования шрифта.

Функция OpenType	Описание	Пример
Прописные	Изменяет регистр текста, что удобно использовать для вставки заголовков и сокращений.	LOREM Капители
Положение	Можно отобразить символы в надстрочном или подстрочном начертании, что удобно для вставки сносок или математических символов. Если выбранный шрифт OpenType не поддерживает подстрочное и надстрочное начертание или используется другой тип шрифта	Lore^{m} Надстрочный

Функция OpenType	Описание	Пример
	(не OpenType), можно применить синтезированный глиф.	
Стили нумерации	Предоставляет возможности для контроля отображения числовых значений.	См. примеры ниже
Стили нумерации — пропорциональное выравнивание	Отображает числовые значения переменной ширины, что лучше всего подходит для вставки числовых значений в основной текст. Однако числовые значения обладают постоянной высотой, которая в общем случае соответствует высоте заглавных букв.	123
Стили нумерации — выравнивание в таблице	Отображает числовые значения одинаковой ширины, интервала и высоты, что удобно использовать для выравнивания текста и его отображения в таблице.	123
Стили нумерации — пропорциональный старый стиль	Отображает числовые значения переменной ширины и высоты. Стиль лучше всего подходит для перетекающих числовых значений со смешанным регистром текста.	123
Стили нумерации — табличный старый стиль	Отображает числовые значения одинаковой ширины, но переменной высоты.	123
Рациональные дроби	Использует косую черту для отображения дробной части числового значения. Количество доступных дробей зависит от конкретного шрифта. Данную возможность следует применять только к числовым значениям, которые необходимо представить вместе с дробной частью.	См. примеры ниже
Рациональные дроби — числитель дроби	Отображает числитель дроби, например 456/, в виде глифа дроби. Это удобно при отображении нестандартных дробей, таких как 456/789. Для отображения нестандартных дробей следует	99/100

Функция OpenType	Описание	Пример
	использовать числитель дроби совместно со знаменателем дроби.	
Рациональные дроби — знаменатель	Отображает знаменатель, например /789, в виде глифа знаменателя. Это удобно при отображении нестандартных дробей, таких как 456/789. Для отображения нестандартных дробей следует использовать знаменатель дроби совместно с числителем дроби.	
Рациональные дроби — рациональные дроби	Отображает стандартные дроби в виде глифов дробей.	
Рациональные дроби — альтернативное представление	Отображает дроби с помощью горизонтальной линии раздела, а не наклонной или косой черты.	Недоступно
Порядковые числительные	Отображает порядковые числительные с помощью числа и суффикса в надстрочном начертании. Например, можно отобразить «первый» как 1-ый или «второй» как 2-ой. Данную функцию следует применять только к тексту, который необходимо представить в виде порядковых числительных.	
Перечеркнутый ноль	Отображает нули с диагональной косой чертой, которая позволяет легче отличить их от буквы O. Данная функция полезна для использования отображения числовых значений в финансовых отчетах.	
Орнаменты	Заменяет символ на орнамент, созданный разработчиком шрифта, чтобы соответствовать стилю шрифта.	Недоступно
Стилистические варианты начертания	Применяет к символам альтернативные стили начертания.	

Функция OpenType	Описание	Пример
Стилистические наборы	Применяет к выбранному тексту альтернативные стили начертания.	
Варианты орнаментов	Вставляет декоративные символы каллиграфического типа.	
Контекстные начертания	Позволяет точно настроить текст с помощью альтернативных начертаний одиночного символа или последовательности символов с учетом их смежных символов. Например, можно применить эту функцию к тексту на основе сценария, чтобы сделать отображение более естественным.	Недоступно
Формы с учетом регистра	Смещает положение знаков препинания, чтобы выровнять их с прописными буквами или числовыми значениями.	Недоступно
Стандартные лигатуры	Заменяет пару символов (или последовательность символов) на один глиф, который называется лигатурой. Многие шрифты OpenType содержат стандартные лигатуры для таких сочетаний символов, как fi, fl, ff, ffi и ffl. Они предназначены для улучшения читабельности текста.	
Дополнительные лигатуры	Заменяет нестандартные сочетания символов на лигатуры. Дополнительные лигатуры созданы для декоративных целей и не поддерживаются подавляющим большинством шрифтов OpenType.	
Контекстные лигатуры	Вставляет глиф, который наилучшим образом подходит расположенным рядом символам. Контекстные лигатуры предназначены для улучшения читабельности за счет регулировки расстояния между символами лигатуры.	Недоступно

Функция OpenType	Описание	Пример
Канонические лигатуры	Заменяет пару символов или последовательность символов на лигатуру, основанную на каноническом использовании. Канонические лигатуры созданы для декоративных целей и не поддерживаются подавляющим большинством шрифтов OpenType. Наиболее часто используются канонические лигатуры, представляющие собой сочетание буквы s с другим буквами, например sh si sl ss и st.	Недоступно
Канонические формы	Заменяет современные символы на символы, которые широко использовались в исторических документах. Канонические формы полезны для воссоздания исторических текстов.	Недоступно

Применение возможностей OpenType к тексту

1 С помощью инструмента **Текст** выделите символ или последовательность символов.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку OpenType и выберите необходимый вариант в списке.

Некоторые шрифты OpenType могут содержать возможности, которые не поддерживаются.

Отображение индикатора возможностей OpenType

- Выберите инструмент **Текст** и на панели свойств нажмите кнопку **Интерактивный OpenType** .

Если для выбранного текста доступны возможности OpenType, ниже текста отображается стрелка .

Дополнительные возможности

Просмотр списка наиболее популярных возможностей OpenType	Щелкните стрелку вниз под текстом в окне документа.
Применение возможностей OpenType к выбранному тексту	В списке возможностей OpenType выберите возможность.

Вариативные шрифты

CorelDRAW поддерживает вариативные шрифты OpenType. Вариативный шрифт может включать все семейство шрифтов в одном файле шрифта, предоставляя доступ ко множеству вариаций толщины, ширины и стилей.

Изменяемое свойство вариативного шрифта называется осью вариативности. Вариативный шрифт можно изменять по одной или нескольким осям, таким как ширина, толщина и наклон, а также по собственным осям шрифтовых дизайнеров. Экземплярами называют именованные вариации шрифта, измененного по оси. Именованные экземпляры аналогичны заготовкам. Например, вариативный шрифт Gingham можно изменять по двум осям: толщина и ширина. У этого шрифта есть несколько именованных экземпляров, у них разные значения толщины и ширины, например Light, Light Condensed Regular, Bold, Condensed Bold, Condensed Light, Condensed Regular, Wide Bold и другие. Значения Light и Bold находятся на противоположных концах оси толщины, а значения Condensed и Wide на противоположных концах оси ширины.



На данном изображении представлено несколько экземпляров вариативного шрифта Gingham.

Чтобы получить дополнительные вариации стиля, можно настроить доступные свойства (оси) экземпляра вариативного шрифта. Если требуется сохранить вариацию стиля для дальнейшего использования, можно сохранить ее в стиль текста или абзаца. Дополнительные сведения о сохранении свойств объекта в стиль см. в разделе «Создание стиля на основе объекта» на стр. 732.

Для обозначения вариативных шрифтов используется значок . Чтобы быстро найти вариативный шрифт, можно использовать фильтр. Дополнительные сведения см. в разделе «Фильтрация шрифтов» на стр. 695.



Для обозначения вариативных шрифтов может использоваться значок.

Чтобы сохранить вид текста, форматирование которого выполнено с помощью вариативного шрифта, на разных устройствах и редактировать его как объект типа кривая, можно преобразовать его в совокупность кривых. Дополнительные сведения см. в разделе «Поиск, редактирование и преобразование текста» на стр. 634.

Вариативные шрифты принадлежат к формату OpenType версии 1.8, в котором действуют алгоритмы OpenType Font Variations.

Можно использовать вариативные шрифты для форматирования текста, чтобы сделать его более удобным для чтения. Например, заголовки разных размеров можно сделать разными по толщине, а плотный текст сузить, выставив малое значение параметра ширины.

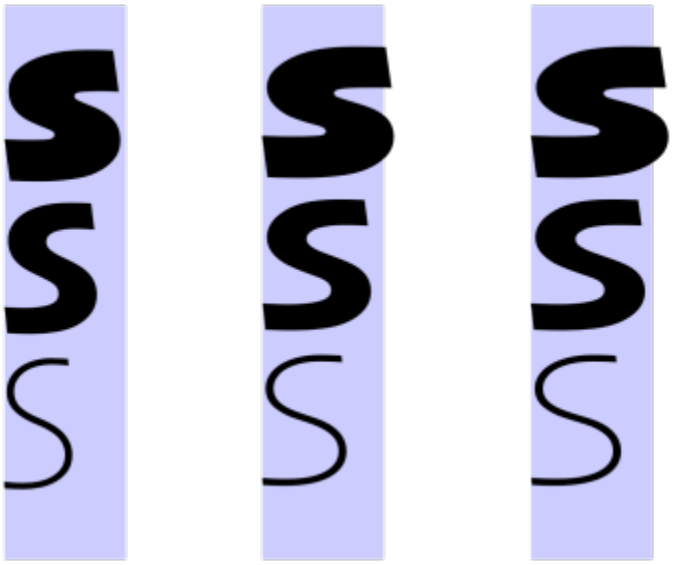
Часто вариативные шрифты на веб-страницах позволяют уменьшить размер данных шрифта и, таким образом, сократить время загрузки страницы.

Обширный диапазон вариаций стиля позволяет создавать более адаптивный дизайн.

Настройка свойств вариативного шрифта

1 С помощью инструмента **Текст** выберите символ или текстовый блок, в котором используется вариативный шрифт.

2 Нажмите кнопку **Вариативные шрифты** на панели свойств и настройте доступные свойства шрифта.



Настройка вариативного шрифта по двум осям: ширина (слева направо) и толщины (сверху вниз).

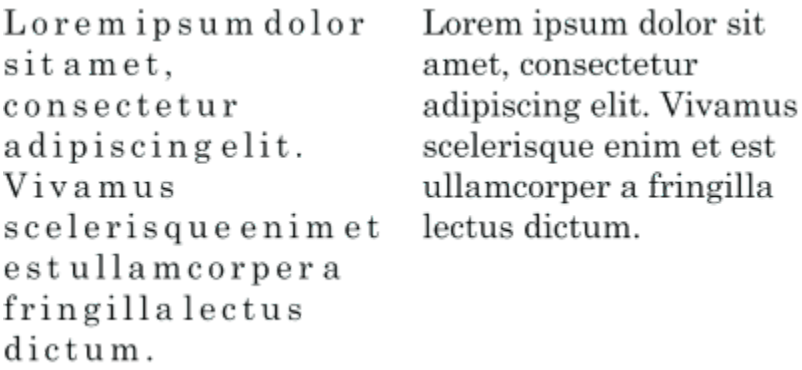
Кнопку **Вариативные шрифты** можно найти в окне настройки **Свойства** и в окне настройки **Текст**.

Регулировка интервала между символами и словами

Читабельность текста можно улучшить путем регулировки интервала между символами и словами. Когда буквы или слова расположены слишком близко или слишком далеко друг от друга, текст становится трудным для чтения. CorelDRAW предоставляет различные инструменты для управления интервалами в тексте.

Интервал между символами

Можно изменить интервал между символами (также называется межбуквенным интервалом) в целом блоке текста. Например, в выровненном по ширине блоке текста может образоваться чрезмерное расстояние между символами, что создает визуальный дисбаланс. Для улучшения читабельности можно уменьшить интервал между символами.

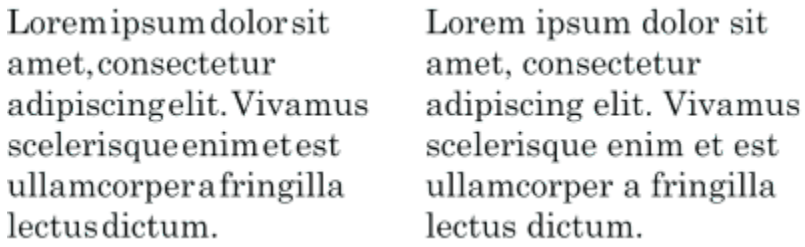


Увеличение интервала между символами (слева) затрудняет чтение текста. Уменьшение интервала между символами (справа) улучшает читабельность.

Для изменения интервала между несколькими символами необходимо отрегулировать кернинг. Дополнительные сведения см. в разделе «Кернинг диапазона символов» на стр. 655.

Интервал между словами

Можно также настроить интервал между словами.



Уменьшение интервала между словами затрудняет чтение отдельных слов в абзаце (слева). Повышение интервала между словами (справа) облегчает чтение абзаца.

Настройка интервала между символами

1 Выполните одно из следующих действий.

- С помощью инструмента **Текст** A расположите курсор в текстовом блоке.
- С помощью инструмента **Указатель** выберите объект фигурного текста или текстовый фрейм.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** введите значение в поле **Интервал между символами**.

Если поле **Интервал между символами** не отображается, нажмите стрелку, чтобы отобразить дополнительные параметры, связанные с абзацами.

Значения, на которые изменяются интервалы, представляют собой интервал между символами, выраженный в процентах. Значения в поле **Символ** могут составлять от -100 до 2000 %. Все остальные значения могут составлять от 0 до 2000 %.

Кроме того, можно пропорционально изменить интервал между символами, если выбрать текстовый объект с помощью инструмента **Фигура** и перетащить **стрелку интерактивного изменения интервала** по горизонтали в правом нижнем углу текстового объекта.

Можно увеличить расстояние между символами текста в верхнем регистре с помощью функции изменения расстояния между прописными буквами. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение капитализации символов» на стр. 657.

Настройка интервала между словами

1 Выполните одно из следующих действий.
- С помощью инструмента **Текст** расположите курсор в текстовом блоке.
- С помощью инструмента **Указатель** выберите объект фигурного текста или текстовый фрейм.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

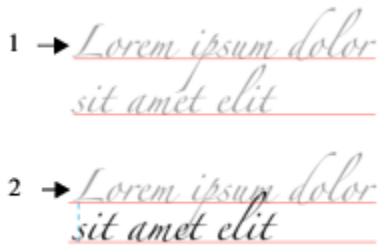
3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** введите значение в поле **Интервал между словами**.

Если поле **Интервал между словами** не отображается, нажмите стрелку, чтобы отобразить дополнительные параметры, связанные с абзацами.

Кроме того, можно пропорционально изменить интервал между словами, если выбрать текстовый объект с помощью инструмента **Фигура**, удерживая нажатой клавишу **Shift**, и перетащить стрелку **интерактивного изменения интервала по горизонтали** в правом нижнем углу текстового объекта.

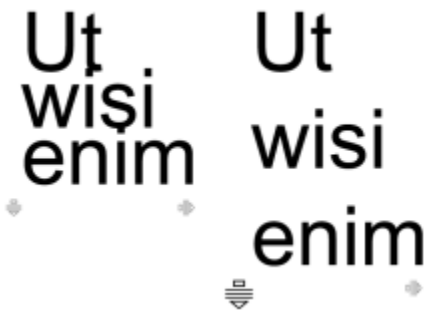
Регулировка интервала между строками и абзацами

Можно изменить интервал между строками текста, который также называется междустрочие или «межстрочный интервал».



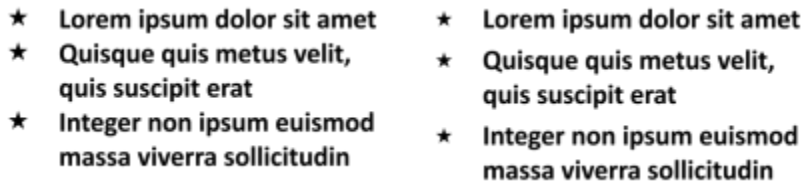
Хорошо сбалансированные межстрочные интервалы (1) могут улучшить читабельность текста. Слишком малый межстрочный интервал может ухудшить читабельность из-за перекрытия отдельных букв друг с другом (2).

В CorelDRAW можно также настроить межстрочный интервал текстового объекта с помощью инструмента **Фигура**.



Настройка пропорциональных интервалов текста с помощью инструмента Фигура

Можно изменить интервал между абзацами, что удобно использовать для автоподгонки текста. Если абзац располагается вверху или внизу фрейма, интервал не применяется к расстоянию между текстом абзаца и фреймом.



Интервал между строками в маркированном списке (слева) увеличен путем регулировки интервалов до и после абзаца (справа).

Настройка межстрочного интервала

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст абзаца.

   Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.
3. В области **Абзац** окна настройки **Свойства объекта** выберите одну из следующих единиц измерения в поле списка **Единицы интервала по вертикали**:
   - **Процент высоты символов** — позволяет использовать процентное значение относительно высоты символов.
   - **Точки** — позволяет использовать единицу измерения «точки».
   - **Процент размера в пунктах** — позволяет использовать процентное значение относительно размера символов в пунктах.
4. Введите значение в поле **Межстрочные интервалы**.

Кроме того, можно пропорционально изменить интервал между строками, если выбрать объект текста с помощью инструмента **Фигура** и перетащить **стрелку интерактивного изменения интервала по вертикали** в левом нижнем углу текстового объекта.

Настройка интервалов между абзацами

1. С помощью инструмента **Текст** выделите текст абзаца.

   Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** выберите единицу измерения в списке **Единицы интервала по вертикали** для межстрочного интервала.

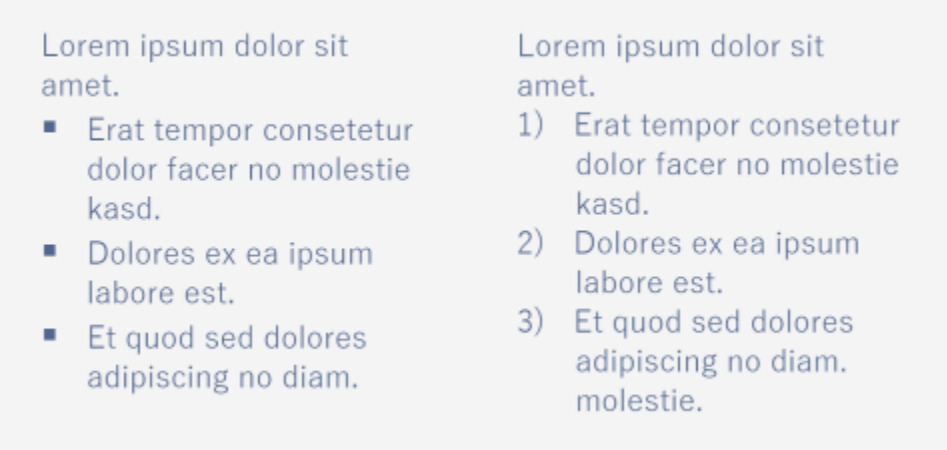
4 Введите значение в одном из следующих полей.

- **Интервал перед абзацем —** позволяет задать интервал над текстом абзаца.
- **Интервал после абзаца —** позволяет задать интервал под текстом абзаца.

Можно также использовать эту процедуру для изменения интервала между элементами маркированного списка.

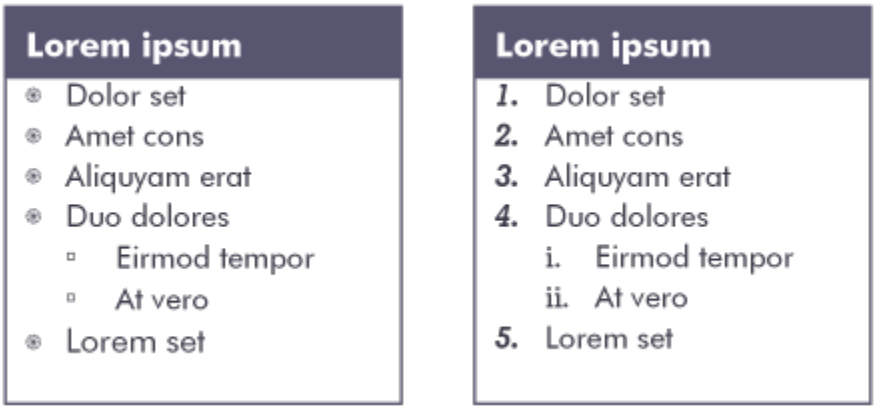
Создание маркированных и нумерованных списков

Можно использовать маркированные и нумерованные списки для форматирования текста абзаца, а также создавать списки внутри списков (многоуровневые списки).



Три абзаца были преобразованы в маркированный список (слева) и нумерованный список (справа).

Кроме того, можно настраивать списки и уровни (один или несколько) в многоуровневых списках. CorelDRAW позволяет редактировать маркеры и цифры, изменяя их размер, положение, расстояние от текста и текстового фрейма. По умолчанию первый уровень в списках наследует свойства шрифта текста абзаца. Однако шрифт маркеров и цифр можно изменить. В качестве маркеров можно использовать любой глиф из широкого набора глифов. Чтобы изменить форматирование цифр, можно выбрать один из множества готовых стилей. Кроме того, для цифр можно указать суффикс и префикс.



Настроенный маркированный список (слева) и нумерованный список (справа)

Для повторного использования настроенных списков можно сохранить их как стиль абзаца. Форматирование маркированного и нумерованного списка можно удалить в любое время.

Можно также изменить интервал между элементами списка. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка межстрочного интервала» на стр. 667.

Создание маркированного и нумерованного списка

1 С помощью инструмента **Текст** A перетащите текст абзаца, который необходимо отформатировать как маркированный или нумерованный список.

2 Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.

- **Маркированный список**
- **Нумерованный список**

Дополнительные возможности

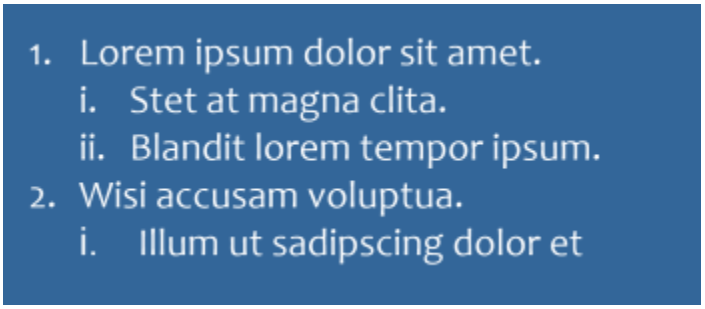
Создание многоуровневого списка

Чтобы сделать отступ для элемента списка, нажмите на элемент с помощью инструмента **Текст** A и нажмите кнопку **Увеличить отступ** на панели свойств.

Чтобы уменьшить отступ элемента списка, нажмите кнопку **Уменьшить отступ**.

Чтобы изменить отступ нескольких элементов списка одновременно, перетащите их с помощью инструмента **Текст** и нажмите кнопку отступа.

Дополнительные возможности



Многоуровневый нумерованный список

Изменение цвета маркера или цифры в списке	Выберите маркер или цифру с помощью инструмента **Текст** A и нажмите на цвет в цветовой палитре.

Кнопки **Маркированный список** и **Нумерованный список** можно также найти в разделе **Абзац** в окне настройки **Свойства**, окне настройки **Текст** и диалоговом окне **Редактирование текста**.

Вы также можете сделать маркированный или нумерованный список с нуля, создав простой текст и нажав кнопку **Маркированный список** или **Нумерованный список** на панели свойств.

Настройка маркированного и нумерованного списка

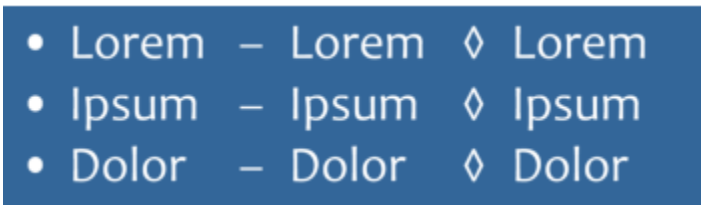
1 С помощью инструмента **Текст** A выберите маркированный или нумерованный список, который вы хотите настроить.

2 Выберите **Текст** ▸ **Маркеры и нумерация**.

В поле **Уровень** в диалоговом окне **Маркеры и нумерация** отображается уровень настраиваемого списка. Начало нумерации с 1. Чтобы настроить два или более уровней списка одновременно, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** и выберите нужные уровни в поле **Уровень**, чтобы выделить их.

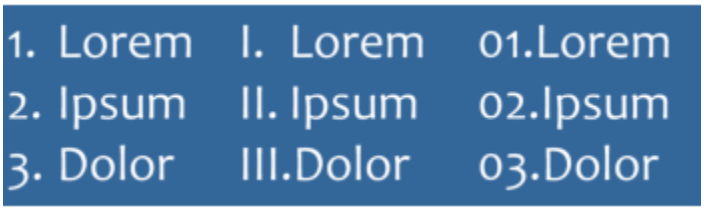
3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Выберите шрифт для маркеров или цифр	Снимите флажок **Использовать шрифт абзаца** и выберите шрифт из списка **Шрифт**.
Выбор глифа в качестве маркера	Откройте меню выбора **Глиф** и щелкните глиф.



Выберите форматирование цифр	Выберите готовый стиль нумерации из списка **Стиль**.

Цель	Действие
	Чтобы добавить символ перед цифрой, введите префикс в поле **Префикс**. Чтобы добавить символ после цифры, введите префикс в поле **Суффикс**.



Примеры стилей нумерации. Префикс и суффикс добавлены к цифрам третьего списка.

Изменение размера маркера или цифры	Укажите значение в поле **Размер**. **Примечание.** Этот элемент управления недоступен, если установлен флажок **Использовать шрифт абзаца**. В этом случае маркер или цифра будет соответствовать шрифту и размеру текста абзаца.
Настройка положения маркера или цифры относительно базовой линии текста	Введите значение в поле **Смещение базовой линии**.



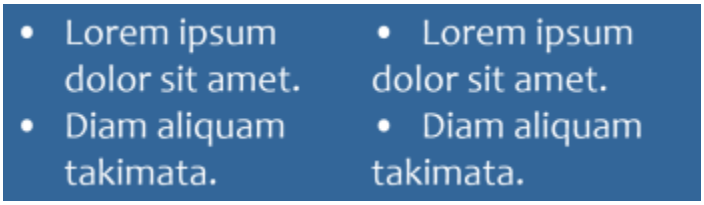
Значения смещения базовой линии в точках слева направо: 0, -3, 3

Настройка расстояния между маркером или цифрой и текстом	Укажите значение в поле **От глифа до текста**.



Настройка расстояния между маркерами и текстом

Выравнивание всех строк в элементе списка по первой строке	Установите флажок **Выравнивание строк в элементе списка**.

Цель	Действие
	 *Слева: Установлен флажок Выравнивание строк в элементе списка. Справа: Этот же флажок снят.*
Настройка расстояния между маркерами или цифрами и текстовым фреймом	Укажите значение в поле **От текстового фрейма до списка**, которое находится в правом верхнем углу диалогового окна.
Просмотр списка в окне рисования	Обязательно установите флажок **Просмотр**.
Переключите тип списка	Включите параметр **Маркеры** или **Цифры**.

Маркеры или цифры вставляются в начале каждой новой строки, перед которой стоит символ перевода.

Можно также создать настроенный список из текста абзаца, который еще не отформатирован как список. Выделите текст абзаца, установите флажок **Список** в диалоговом окне **Маркеры и нумерация**, затем включите параметр **Маркеры** или **Цифры**. Выполните любой шаг из предыдущей таблицы.

Интервал между маркерами можно настроить путем увеличения или уменьшения пространства до и после абзаца. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка интервалов между абзацами» на стр. 667.

Сохранение списка как стиля абзаца

1. С помощью инструмента **Текст** перетащите элемент в маркированном или нумерованном списке, чтобы выбрать его.
2. Щелкните правой кнопкой мыши и выберите **Стили объектов** ▸ **Источник нового стиля** ▸ **Абзац**.
3. В появившемся диалоговом окне введите имя стиля в поле **Имя нового стиля**.

Удаление форматирования маркированного и нумерованного списка

1. С помощью инструмента **Текст** перетащите маркированный или нумерованный список, чтобы выбрать его.
2. Нажмите одну из следующих кнопок на панели свойств.
   - **Маркированный список**
   - **Нумерованный список**

Буквицы

Применение буквиц (первых прописных букв) к абзацам увеличивает первую букву, которая вставляется в основной текст. Можно настроить буквицу путем изменения ее различных параметров. Например, можно изменить расстояние между буквицей и основным текстом или указать число строк текста, которые должны отобразиться рядом с буквицей. Можно удалить буквицу в любой момент без удаления самой буквы.



Можно добавить буквицу (слева) или буквицу обратного отступа (справа).

Буквицу можно просмотреть перед добавлением на рисунок. Выполняемые изменения временно применяются к тексту в окне рисования, чтобы можно было видеть, как буквица будет выглядеть при ее добавлении.

Добавление буквицы

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите текст абзаца.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** щелкните кнопку **Параметры** и выберите пункт **Буквица**.

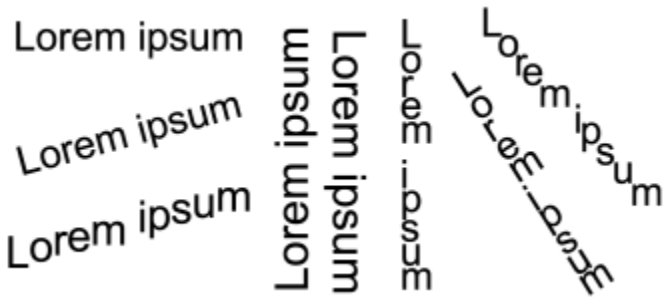
4 В диалоговом окне **Буквица** установите флажок **Использовать буквицу**, а затем выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Операция
Указание числа строк рядом с буквицей	В области **Оформление** введите значение в поле **Число строк**.
Указание расстояния между буквицей и основным текстом	В области **Оформление** введите значение в поле **Интервал после буквицы**. Благодаря этому можно задать отступ от буквицы справа.
Предварительный просмотр буквицы	Установите флажок **Просмотр**.
Смещение буквицы от основного текста	Установите флажок **Использовать стиль отступа для буквицы**.
Удаление буквиц	Снимите флажок **Использовать буквицу** или нажмите кнопку **Буквица** в области **Абзац** окна настройки **Свойства**.

Изменение положения и угла символа

Внешний вид текста можно изменить путем смещения символов по вертикали или горизонтали, при этом изменяется положение выбранных символов относительно расположенных рядом символов.

Кроме того, символы можно поворачивать, указав угол поворота.



Примеры поворота текста

Смещение символов

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** A для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** щелкните кнопку со стрелкой ▼ в нижней части области **Символ**, чтобы отобразить дополнительные параметры.

4 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Сдвиг символов по горизонтали	Введите значение в поле **Смещение символов по горизонтали**.
Сдвиг символов по вертикали	Введите значение в поле **Смещение символов по вертикали**.

Вращение символов

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите символ или блок текста.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

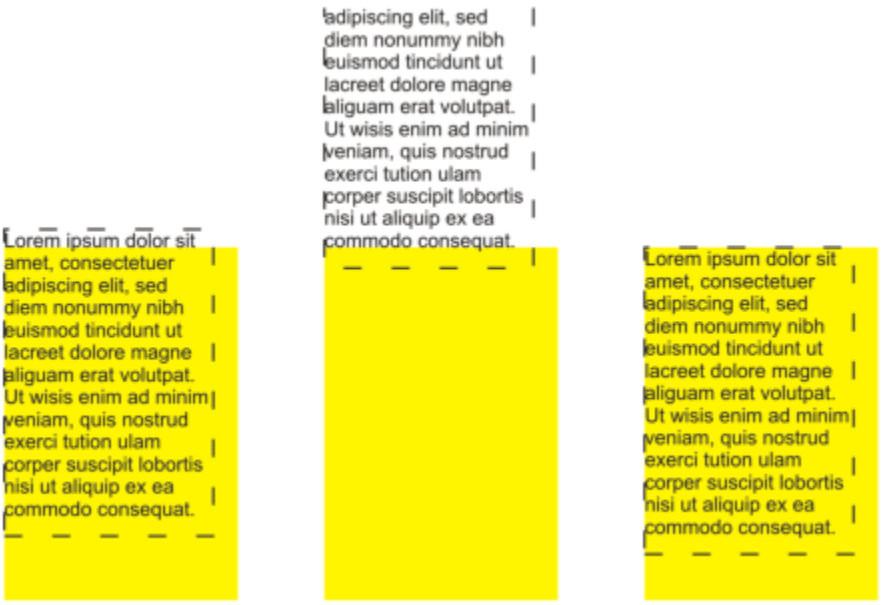
2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** A для отображения параметров настройки символов.

3 В области **Символ** окна настройки **Свойства** щелкните кнопку со стрелкой ▼ в нижней части области **Символ**, чтобы отобразить дополнительные параметры.

4 Введите значение в поле **Угол символа**.

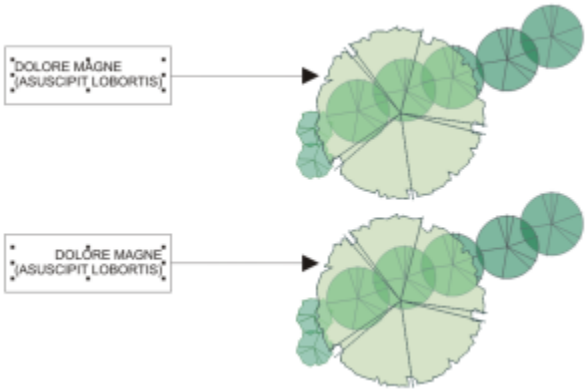
Выравнивание текста

CorelDRAW позволяет выравнивать текст различными способами. Текст абзаца можно выровнять по горизонтали и вертикали относительно его текстового фрейма. Простой текст можно выровнять с помощью базовой сетки. Дополнительные сведения см. в разделе «Выравнивание текста по базовой сетке» на стр. 632.. Текст можно также выровнять в выбранном объекте.



Можно выровнять текстовый объект в соответствии с другими объектами с помощью базовой линии первой линии, базовой линии последней линии или края текстового фрейма.

Фигурный текст можно выровнять по горизонтали, но не по вертикали. При выравнивании фигурного текста весь объект текста выравнивается относительно ограничивающего блока. Если символы не смещены по горизонтали и не применяется выравнивание, то получается результат, как при выравнивании по левому краю.



Выравнивание фигурного текста выполняется в пределах ограничивающего блока, который обозначается восемью маркерами выбора (черные квадраты). Текст в верхней части выравнивается по левому краю; текст в нижней части выравнивается по правому краю.

Выравнивание текста по горизонтали

1 Выполните одно из следующих действий.

- С помощью инструмента **Текст** A выберите текст, который необходимо выровнять.
- С помощью инструмента **Указатель** выберите объект фигурного текста или текстовый фрейм, содержимое которых необходимо выровнять.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** нажмите одну из следующих кнопок.

- **Нет горизонтального выравнивания** — применение варианта выравнивания по умолчанию.
- **Слева** — выравнивает текст по левой стороне текстового фрейма или ограничивающего блока фигурного текста.
- **По центру** — задает выравнивание текста по центру в пределах текстового фрейма.
- **Справа** — выравнивает текст по правой стороне текстового фрейма или ограничивающего блока фигурного текста.
- **По ширине** — выравнивание текста, кроме последней строки, по левой и правой сторонам текстового фрейма.
- **Полное** — выравнивание текста, в том числе последней строки, по левой и правой сторонам текстового фрейма.

Можно также выровнять текст по горизонтали, если на панели свойств нажать кнопку **Выравнивание по горизонтали** и выбрать в списке стиль выравнивания. На панели свойств отобразится значок, соответствующий текущему стилю выравнивания.

В текстовом фрейме можно выровнять несколько абзацев. Для этого выделите их с помощью инструмента **Текст** A, а затем выберите стиль выравнивания.

Вертикальное выравнивание простого текста

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите текстовый фрейм.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов.

3 В области **Фрейм** окна настройки **Свойства** выберите параметр выравнивания в списке **Выравнивание по вертикали**.

Выравнивание текста относительно объекта

1 Выберите инструмент **Указатель** и, удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните текстовый объект, а затем щелкните объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Выровнять и распределить** ▸ **Выровнять и распределить**.

3 В области **Текст** нажмите одну из следующих кнопок.

- **Базовая линия первой линии** Aa Bb: использование базовой линии первой строки текста для выравнивания объектов.
- **Базовая линия последней линии** Aa Bb: использование базовой линии последней строки текста для выравнивания объектов.
- **Ограничивающий блок** A: выравнивание текста по его ограничивающему блоку.

4 В области **Выровнять объекты относительно** нажмите кнопку **Активировать объекты**.

5 В области **Упорядочить** щелкните одну из нижеуказанных кнопок для выравнивания объектов по их границе или по центру.

- **Выровнять влево**: выравнивает левые границы объектов.
- **Выровнять горизонтально по центру**: выравнивает центры объектов по вертикальной оси.
- **Выровнять вправо**: выравнивает правые границы объектов.
- **Выровнять вверх**: выравнивает верхние границы объектов.
- **Выровнять вертикально по центру**: выравнивает центры объектов по горизонтальной оси.
- **Выровнять вниз**: выравнивает нижние границы объектов.

Для выравнивания объектов по их абрису нажмите кнопку **Абрис**.

Если объекты выбирались по одному, последний выбранный объект будет опорным для выравнивания остальных объектов. Если перед выравниванием выделить объекты рамкой, будет использован объект, расположенный в верхнем левом углу выбранной области.

Добавление табуляций и отступов

Существующие позиции табуляции можно изменить путем изменения их выравнивания. Можно также добавить символы заполнения выносных линий, при которых точки или другие символы автоматически предшествуют позициям табуляции. Кроме того, можно добавить новые и удалить существующие позиции табуляции.

При использовании отступов изменяется интервал между текстовым фреймом и текстом этого фрейма. Кроме того, можно удалить отступ, не удаляя или не набирая повторно текст. Можно сделать отступ для всего абзаца, первой строки абзаца или всех строк абзаца, кроме первой (обратный отступ). Кроме того, можно сделать отступ с правой страницы рамки текста.

Изменение позиции табуляции

1. Выберите **Окно** ▸ **Окно настройки** ▸ **Свойства**.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.
3. В области **Абзац** окна настройки **Свойства** щелкните кнопку со стрелкой в нижней части области **Абзац**, чтобы отобразить дополнительные параметры.
4. Нажмите кнопку **Параметры табуляции**.
5. В диалоговом окне **Параметры табуляции** выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Изменение выравнивания позиций табуляций	Щелкните ячейку в столбце **Выравнивание** и выберите параметр выравнивания в списке.
Установка позиций табуляций с символами заполнения выносных линий	Щелкните ячейку в столбце **Выносные линии** и выберите в списке **Вкл.**.
Удаление позиции табуляции	Щелкните ячейку и нажмите кнопку **Удалить**.
Изменение символа выносной линии по умолчанию	Щелкните **Параметры выносной линии**, откройте меню выбора **Символ** и выберите символ.
Изменение интервала выносной линии по умолчанию	Щелкните **Параметры выносной линии** и введите значение в поле **Интервал**.

Кроме того, можно добавлять, перемещать или удалять позиции табуляции, используя горизонтальную линейку в верхней части окна рисования. Щелкните, чтобы добавить позицию табуляции, перетащите маркер, чтобы ее переместить, или перетащите маркер с линейки, чтобы ее удалить. Для получения сведений о линейках см. раздел «Линейки» на стр. 775.

Добавление позиции табуляции

1 С помощью инструмента **Текст** выделите текст абзаца.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

4 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** щелкните кнопку со стрелкой в нижней части области **Абзац**, чтобы отобразить дополнительные параметры.

5 Нажмите кнопку **Параметры табуляции**.

6 Нажмите кнопку **Добавить**.

7 Щелкните новую ячейку в столбце **Табуляция** и введите значение.

Создание отступа в простом тексте

1 С помощью инструмента **Текст** выделите текст абзаца.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

4 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** введите значения в следующие поля.

- **Отступ первой строки** — отступ первой строки текста относительно левой стороны фрейма.
- **Отступ строки слева** — создает обратный отступ относительно левой стороны текстового фрейма, т. е. отступ применяется ко всем строкам, кроме первой строки.
- **Отступ строки справа** — отступ текста относительно правой стороны фрейма.

Можно удалить отступы, если ввести значение **0** в полях **Отступ первой строки**, **Отступ строки слева** и **Отступ строки справа**.

Можно создать отступ для всего абзаца, если ввести одинаковые значения в поля **Отступ первой строки** и **Отступ строки слева**.

Текстовые стили

CorelDRAW предоставляет расширенные возможности работы со стилями, которые позволяют быстро, легко и последовательно форматировать текст документов. Стиль — это набор атрибутов форматирования, определяющих свойства объекта, например свойства фигурного и простого текста. Например, чтобы задать стиль символов, можно указать тип шрифта, стиль и размер шрифта, цвет текста и фона, положение символов, прописные и многое другое. Для текста можно создать стили и наборы стилей. Кроме того, можно изменить стиль текста по умолчанию, чтобы ко всему новому фигурному или простому тексту применялись те же самые свойства. Например, можно изменить тип и размер шрифта или сделать текст жирным или курсивным. Дополнительные сведения см. в разделе «Стили и наборы стилей» на стр. 731.

Перенос текста

Можно использовать возможность переноса, чтобы разделить последнее слово строки, если оно не помещается целиком. Можно установить автоматический перенос с помощью предустановленного определения переноса в сочетании с параметрами переноса, заданными пользователем. Можно установить минимальное число символов до и после переноса. Кроме того, можно установить допустимое число символов зоны переноса: области в конце строки, для которой может потребоваться выполнить перенос.

Можно вставить дополнительный перенос в слово, чтобы произвести определенное разбиение слова в конце строки. Можно также создать пользовательское определение, задающее положение дополнительных переносов в определенных словах при их наборе, вставке или импорте в приложение.

Автоматические переносы в простом тексте

1 С помощью инструмента **Текст** выберите текстовый фрейм или обычный текст.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац** для отображения параметров настройки абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** щелкните кнопку **Параметры** и выберите пункт **Параметры переносов**.

4 В диалоговом окне **Переносы** установите флажок **Автоматические переносы в простом тексте**.

5 Чтобы изменить параметры переноса, выполните одно или несколько заданий из следующей таблицы.

Цель	Действие
Перенос слов с прописных букв	Установите флажок **Переносы в словах с Прописных букв**.
Перенос слов, все буквы которых прописные	Установите флажок **Перенос слов из ПРОПИСНЫХ БУКВ**.
Установка минимальной длины слова для автоматического переноса	В области **Критерий переноса** введите значение в поле **Минимальная длина слова**. Это значение определяет минимальное число символов, которое должно содержать перенесенное слово.
Установка минимального числа символов, предшествующих переносу	В области **Критерий переноса** введите значение в поле **Минимальное число символов до переноса**.
Установка минимального числа символов после переноса	В области **Критерий переноса** введите значение в поле **Минимально число символов после**.
Установка «зоны переноса»	В области **Критерий переноса** введите значение в поле **Расстояние переноса от правого поля**. Это значение определяет число символов в зоне переноса. Слово, которое не помещается в этой зоне, переносится или перемещается на следующую строку.

Функция переноса может быть использована для любого языка, для которого в приложении установлены средства проверки правописания. Для получения дополнительных сведений о языковых модулях см. раздел «Работа с языками» на стр. 706.

Если после применения переноса слов в абзаце не появились переносы слов, может потребоваться изменение параметров переноса.

Вставка дополнительного переноса

1 С помощью инструмента **Текст** щелкните слово, в котором требуется дополнительный перенос.

2 Выберите **Текст** ▸ **Вставить код форматирования** ▸ **Дополнительный перенос**.

Можно вставить дополнительный перенос, нажав комбинацию клавиш **Ctrl + «-»**.

Создание специального определения для дополнительного переноса

1 Выберите **Текст** ▸ **Вставить код форматирования** ▸ **Специальные дополнительные переносы**.

2 Введите слово, для которого требуется создать определение переноса, в поле **Слово**.
При вводе в поле **Слово** в поле **Перенесенное слово** будет вводиться такой же текст.

3 В поле **Перенос слова** щелкните в том месте, где требуется вставить дополнительный перенос, и нажмите клавишу вставки **дефиса** (-).

4 Нажмите кнопку **Добавить определение**.

Дополнительные возможности

Создание определения специального переноса для клавиатуры определенного языка	Установите флажок **Показать все языки** и выберите язык в списке **Язык**.
Автоматическая вставка специальных дополнительных переносов при вводе текста	Установите флажок **При вводе**.
Автоматическая вставка специальных дополнительных переносов при вводе, вставке или импорте текста	Установите флажок **При вставке и импорте текста**.
Удаление определения специального дополнительного переноса	Нажмите кнопку **Удалить определение**.

Определение специального переноса действует только в отношении языка, указанного в списке **Язык**. Можно выбрать другой язык, это не повлияет на раскладку клавиатуры.

Можно создать определение специального дополнительного переноса, выбрав слово в документе. Слово отобразится в поле **Слово** диалогового окна **Специальные дополнительные переносы**. После вставки дополнительного переноса в поле **Перенесенное слово** его можно применить, нажав кнопку **Применить для выбранного**.

Дополнительные переносы можно найти и заменить. Дополнительные сведения см. в разделах «Поиск текста» на стр. 634 и «Поиск и замена текста» на стр. 634.

Коды форматирования

Можно вставлять коды форматирования, например длинные тире и неразрывные пробелы. В некоторых программах коды форматирования называются также «символами». В следующей таблице приведены доступные коды форматирования и соответствующие им клавиши быстрого вызова.

Код форматирования	Клавиша быстрого вызова
Длинный пробел	**Ctrl + Shift + M**
Короткий пробел	**Ctrl + Shift + N**
1/4 длинного пробела	**Ctrl + Alt + Space**
Неразрывный пробел	**Ctrl + Shift + Space**
Табуляция	**Табуляция**
Перенос столбца или рамки	**Ctrl + Enter**
Длинное тире	**Alt + _**
Короткое тире	**Alt + -**
Неразрывный перенос	**Ctrl + Shift + -**
Дополнительный перенос	**Ctrl + -**

Все сочетания клавиш для кодов форматирования можно настроить. Для получения дополнительных сведений о настройке клавиш быстрого вызова см. категорию команд **Текст** в разделе «Назначение клавиши быстрого вызова для команды» на стр. 1006.

Можно найти и заменить коды форматирования. Дополнительные сведения см. в разделах «Поиск текста» на стр. 634 и «Поиск и замена текста» на стр. 634.

Вставка кода форматирования

1 С помощью инструмента **Текст** A щелкните, чтобы разместить курсор в том месте, где требуется вставить символ или пробел.

2 Выберите **Текст** ▸ **Вставить код форматирования** и выберите код форматирования в меню.



Меню **вставки кода форматирования** недоступно, если инструмент **Текст** неактивен.



Можно вставить символ, не представленный в меню **Вставить символы форматирования**, выбрав **Текст** ▸ **Глифы** и нажав символ в окне настройки **Глифы**.

Служебные символы

Можно отобразить такие служебные символы, как пробел, табуляция и коды форматирования. Например, если отобразить служебные символы, пробел будет представлен небольшой черной точкой, неразрывный пробел будет представлен кружком, а длинный пробел — линией. Если включить этот параметр, то служебные символы будут отображаться только при добавлении или редактировании текста.

Отображение служебных символов

- Выберите **Текст** ▸ **Показать служебные символы**.

Работа с текстом на разных языках

В приложении CorelDRAW можно работать с текстом на разных языках. Например, если приложение CorelDRAW запущено на компьютере с операционной системой на каком-либо азиатском языке или с другой ОС, поддерживающей азиатские языки, то можно воспользоваться функциями форматирования азиатского текста, доступными в приложении CorelDRAW.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Форматирование азиатского текста» (стр. 683)
- «Правила переноса строк в азиатском тексте» (стр. 684)
- «Поддержка шрифтов OpenType для азиатского текста» (стр. 685)
- «Форматирование многоязычного текста» (стр. 686)
- «Правильное отображение текста на любом языке» (стр. 687)

Форматирование азиатского текста

Ввод азиатских символов поддерживается в CorelDRAW только при работе в подходящей операционной системе с поддержкой азиатских языков. При вводе текста можно выбрать шрифт и ориентацию текста (горизонтальную или вертикальную) по умолчанию. Для набора фигурного или простого текста программа использует стиль набора фигурного или простого текста, заданный по умолчанию.

При вставке азиатского или ближневосточного текста в существующий латинский текст приложение автоматически подбирает шрифт на соответствующем языке, совпадающий с шрифтом латинского текста, если он доступен. Однако можно отключить параметр сопоставления шрифтов, чтобы при вставке текста использовался шрифт по умолчанию, установленный для азиатских или ближневосточных языков. Дополнительные сведения см. в разделе «Отключение сопоставления шрифтов в многоязычном тексте» на стр. 686.

Выбор шрифта по умолчанию для азиатского текста

1. Выберите инструмент **Текст** A.
2. Нажмите клавишу **Esc**, чтобы отменить выбор объектов.
3. Выберите способ ввода в строке состояния редактора способа ввода (IME) операционной системы Windows.
   Если в Windows отображается **языковая** панель, можно выбрать способ ввода с помощью **языковой** панели.
4. Выберите шрифт в поле **Список шрифтов** на панели свойств.
5. Выберите стиль шрифта в списке **Стиль шрифта**.

Выбор ориентации азиатского текста

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите фрейм с текстом, ориентацию которого необходимо изменить.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

3 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Фрейм** для отображения параметров настройки фреймов.

4 В списке **Ориентация текста** выберите один из следующих параметров ориентации.

- **По горизонтали**
- **По вертикали**

Для азиатского текста по умолчанию установлена ориентация по горизонтали.

При изменении ориентации текста с горизонтальной на вертикальную нижние границы текста становятся левыми границами, а верхние — правыми.

Настройка ориентации текста применяется для всего текстового объекта. В рамках одного текстового объекта нельзя одновременно настроить вертикальную и горизонтальную ориентацию.

Если в настройках операционной системы включена поддержка азиатского текста, то ориентацию текста можно также изменить с помощью кнопок **Вертикальная ориентация текста** или **Горизонтальная ориентация текста** на панели свойств, когда активен инструмент **Текст** .

Правила переноса строк в азиатском тексте

CorelDRAW содержит правила переноса строк в азиатском тексте для работы в азиатской операционной системе. В большинстве азиатских языков строки текста могут разбиваться между любыми двумя символами, за исключением некоторых случаев. Некоторые символы не могут стоять в начале строки. Эти символы называются «начальными». Другие символы, которые называются «следующими», не могут стоять в конце строки. Строка может разбиваться либо после следующего символа, либо перед символом, предшествующим следующему. Существуют также так называемые лишние символы, которые являются неразрывными. Они могут выходить за правые или нижние поля.

Чтобы активировать одно или несколько правил переноса строк, установите флажки в соответствующих полях. Правила можно изменять путем добавления или удаления символов. Можно восстановить правила, заданные по умолчанию.

Отключение или включение правил переноса строк

1 Выберите пункт **Текст** ▸ **Правила переноса строк**.

2 В диалоговом окне **Азиатские правила переноса строк** установите один из флажков, указанных ниже.

- **Начальные символы** — строка не будет разбиваться перед указанными в списке символами.
- **Следующие символы** — строка не будет разбиваться после указанных в списке символов.
- **Лишние символы**: указанные в списке символы смогут выходить за поля.

Чтобы отобразить элемент меню **Правила переноса строк**, операционная система компьютера должна поддерживать азиатский текст.

Добавление и удаление символов в правилах переноса строк

1. Выберите пункт **Текст** ▸ **Правила переноса строк**.
2. Введите или удалите символы в соответствующем поле.



Чтобы отобразить элемент меню **Правила переноса строк**, операционная система компьютера должна поддерживать азиатский текст.

Восстановление правила переноса строк, заданного по умолчанию

1. Выберите пункт **Текст** ▸ **Правила переноса строк**.
2. Нажмите кнопку **Сброс**, которая находится рядом с правилом.



Чтобы отобразить элемент меню **Правила переноса строк**, операционная система компьютера должна поддерживать азиатский текст.

Поддержка шрифтов OpenType для азиатского текста

Можно применять расширенный набор типографских функций OpenType для азиатского текста. Функции OpenType доступны в области **Символ** в окне настройки **Текст** (**Текст** ▸ **Текст**). В следующей таблице перечислены функции OpenType, доступные для применения в азиатских текстах при условии, что эти функции поддерживаются шрифтом.

Функция OpenType	Описание
Ширина азиатских символов	Изменяет ширину при помощи интервалов и замены глифов Функция выравнивания знаков препинания по центру для китайского, японского и корейского языков помещает знаки препинания горизонтально и вертикально по центру.
Формы азиатских символов	Заменяет выделенные символы глифами другой формы. Формы не могут сочетаться.
Вертикальная размерность азиатских символов	Функция дополнительной вертикальной размерности выравнивает более мелкие символы вертикально по центру относительно полноразмерных символов. Эта функция также применима к глифам латинских полноразмерных шрифтов. Функция дополнительной вертикальной размерности выравнивает символы вертикально по центру относительно полуразмерных символов.
Дополнительные горизонтальные символы каны	Заменяет стандартные глифы каны горизонтальными.
Дополнительные вертикальные символы каны	Заменяет стандартные глифы каны вертикальными.

Функция OpenType	Описание
Дополнительные вертикальные символы и вращение	Изменяет форму символов для соответствия тексту с вертикальной ориентацией, зачастую вращая их на 90 градусов.
Дополнительные формы примечаний	Применяет форму примечаний для выделенных символов. Данная функция OpenType применяется для латинского и азиатского текста.

Форматирование многоязычного текста

При вставке азиатского или ближневосточного текста в существующий латинский текст приложение автоматически подбирает шрифт на соответствующем языке, совпадающий с шрифтом латинского текста, если он доступен. Однако можно отключить параметр сопоставления шрифтов, чтобы при вставке текста использовался шрифт по умолчанию, установленный для азиатских или ближневосточных языков.

CorelDRAW содержит элементы управления, позволяющие форматировать текст на различных языках. Путем выбора типа сценария любые изменения шрифтов, стилей и размеров можно ограничить только латинским, азиатским или ближневосточным текстом. Например, если необходимо изменить размер шрифта японского текста в документе, который содержит английский и японский текст, можно выбрать азиатский тип сценария, а затем изменить размер шрифта. В результате новый размер шрифта применяется только к японскому тексту, а размер шрифта английского текста остается без изменений. Можно также использовать направление текста справа налево при работе с двунаправленными языками, такими как ближневосточные языки. В одном текстовом объекте можно использовать азиатские или ближневосточные символы вместе с латинским текстом, задавая при этом интервал между двумя словами.

Отключение сопоставления шрифтов в многоязычном тексте

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В диалоговом окне **Параметры** нажмите **Текст** на панели слева, а затем выберите вкладку **Отображение**.
3. Снимите флажок **Сопоставление шрифта при вставке текста на другом языке**.

Ограничение изменений свойств шрифта многоязычного текста

1. С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.

   Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.
2. В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Символ** A для отображения параметров настройки символов.
3. В области **Символ** окна настройки **Свойства** выберите один из следующих параметров языка в списке **Сценарий**.
   - **Все сценарии**
   - **Латинский**
   - **Азиатский**
   - **Ближневосточный**
4. Измените нужные свойства шрифта.



Поле **Сценарий** доступно только при использовании операционной системы с включенной поддержкой азиатских или ближневосточных языков.

Выбор направления текста справа налево для текстового фрейма

1 Выполните одно из следующих действий.

- С помощью инструмента **Текст**  расположите курсор в текстовом блоке.
- С помощью инструмента **Указатель**  выберите объект фигурного текста или текстовый фрейм.

Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** .

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац**  для отображения параметров настройки абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** выберите параметр в списке **Направление текста**.



Параметр **Направление текста** доступен и отображается только при работе в подходящей операционной системе с поддержкой ближневосточных языков.

Кроме того, можно изменить направление текста в столбцах. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение направления двунаправленного текста в столбцах» на стр. 629.

Указание интервала между латинскими и азиатскими словами

1 С помощью инструмента **Текст**  выделите абзац, содержащий латинский и азиатский текст.

2 В окне настройки **Свойства** нажмите кнопку **Абзац**  для отображения свойств абзаца.

3 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** введите значения в поле **Интервал между языками**.



Межъязыковой интервал указывается на основании процентного соотношения со стандартным пробелом. Например, двойной пробел задается путем ввода значения 200.

Правильное отображение текста на любом языке

В приложении CorelDRAW весь текст, добавляемый в документ, кодируется с помощью набора символов Юникода. Во время открытия или импорта рисунка, содержащего текст, приложение CorelDRAW преобразует в Юникод систему кодирования, использованную в файле. Например, в случае импорта ранее созданного документа, содержащего 8-разрядный текст ANSI и использующего определенную кодовую страницу (например, 949 ANSI/OEM — Корейский), CorelDRAW преобразует кодовую страницу 949 в Юникод. Если кодовая страница не задана во время открытия документа, CorelDRAW использует для преобразования текста кодовую страницу по умолчанию. Вследствие этого текст может отображаться неправильно в CorelDRAW. Однако текст можно отобразить правильно путем его выбора и преобразования обратно в Юникод с помощью подходящей кодовой страницы.

Параметры кодировки не влияют на отображение текста вне окна рисования, например ключевых слов, имен файлов и текстовых элементов в окнах настройки **Объекты** и **Данные объектов**. Для этих типов текста необходимо использовать параметры кодовой страницы диалогового окна **Открыть** или **Импорт**. Для получения сведений об использовании параметров кодовой страницы см. раздел «Создание и открытие рисунков» на стр. 60.

Правильное отображение текста на любом языке

1 С помощью инструмента **Текст**  выберите неправильно отображаемый текстовый объект.

2 Выберите **Текст** ▸ **Кодировать**.

3 В диалоговом окне **Кодировка текста** выберите параметр **Другая кодировка**.

4 В списке **Другая кодировка** выберите параметр кодировки, при использовании которого можно прочитать текст.

Текст в окне предварительного просмотра примет вид, соответствующий выбранному параметру кодировки.



Изменение кодировки позволяет использовать шрифты Юникода, даже если в исходном тексте использовались шрифты, не поддерживающие Юникод.

Управление шрифтами

CorelDRAW позволяет управлять шрифтами и просматривать их.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Изменение шрифта по умолчанию» (стр. 689)
- «Подстановка шрифтов» (стр. 690)
- «Встроенные шрифты» (стр. 691)
- «Просмотр шрифтов» (стр. 692)
- «Фильтрация шрифтов» (стр. 694)
- «Поиск шрифтов» (стр. 695)
- «Приобретение дополнительных шрифтов» (стр. 697)
- «Выбор шрифтов» (стр. 697)
- «Corel Font Manager» (стр. 699)

Изменение шрифта по умолчанию

Можно изменить шрифт по умолчанию, используемый для фигурного текста, выносок, размеров и простого текста.

Изменение шрифта по умолчанию

1. Щелкните инструмент **Текст** и, не щелкая в окне документа, выберите шрифт на панели свойств в списке **Шрифт**.
2. В диалоговом окне **Изменить стандартные значения документа** установите любой из следующих флажков, чтобы изменить шрифт по умолчанию для соответствующих типов текста.
   - **Фигурный текст**
   - **Выноска**
   - **Размеры**
   - **Простой текст**

   Данное действие изменяет шрифт по умолчанию в активном документе. Если хотите изменить шрифт по умолчанию для всех создаваемых новых документов, нажмите **Инструменты** ▸ **Сохранить как настройки по умолчанию.**

Шрифт по умолчанию также можно изменить в окне настройки **Стили объектов**. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение свойств объекта по умолчанию» на стр. 737.

Подстановка шрифтов

Параметр Сопоставление шрифтов PANOSE можно использовать для доступа к списку шрифтов, которые могут применяться для подстановки вместо тех шрифтов, которые имеются в документе, но не найдены на компьютере.

Можно задать параметры сопоставления шрифтов. Сопоставление шрифтов используется только в тексте или в тексте и текстовых стилях. Сопоставление шрифтов можно также отключить. При подстановке шрифтов без сопоставления шрифтов PANOSE можно принять подстановочный шрифт по умолчанию или выбрать для подстановки любой доступный шрифт.

Подставляемый шрифт можно применить временно или на постоянной основе.

Можно создать список исключений для подстановки шрифтов. Эти исключения будут переопределять настройки подстановки шрифтов, рекомендованные функцией сопоставления шрифтов PANOSE. Список исключений удобно использовать при совместной работе с рисунками и документами на разных платформах, где иногда один шрифт может называться по-разному.

Задание параметров сопоставления шрифтов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Текст**.
3. Выберите пункт **Шрифты**.
4. Выберите пункт **Сопоставление шрифтов PANOSE**.
5. В диалоговом окне **Параметры сопоставления шрифтов PANOSE** выберите один из следующих параметров.
   - **Текст**: позволяет выбирать подставляемые шрифты для текста в документе и применяет подставляемые шрифты по умолчанию к текстовым стилям.
   - **Текст и стили**: позволяет выбирать шрифты подстановки для текста в документе и текстовых стилей.
   - **Никогда не показывать**: применяет подставляемые шрифты по умолчанию для текста в документе и для текстовых стилей.

Использование функции сопоставления шрифтов PANOSE

1. Откройте или импортируйте документ.

   Если документ содержит отсутствующие шрифты, то откроется диалоговое окно **Подстановка отсутствующих шрифтов**. Это диалоговое окно также отображается, если установлен шрифт документа, но версия установленного шрифта отличается от версии шрифта документа (например, Ariel-Normal версии 6.98 и Ariel-Normal версии 7.00).

   Имя отсутствующего шрифта появится в списке **Отсутствующий шрифт**, а шрифт, рекомендованный для подстановки, появится в списке **Шрифт для подстановки**.
2. Включите параметр **Использовать предлагаемое соответствие PANOSE**.
3. Выберите один из следующих параметров.
   - **Постоянно**: навсегда заменяет отсутствующий шрифт подставляемым. То есть при сохранении файла и его повторном открытии будет использоваться новый шрифт.
   - **Временно**: заменяет отсутствующий шрифт подставляемым во время текущего сеанса работы с документом.

Подстановка отсутствующего шрифта

1. Откройте или импортируйте документ.

   Если документ содержит отсутствующие шрифты, откроется диалоговое окно **Результаты сопоставления шрифтов**.
2. Выберите отсутствующий шрифт в списке **Отсутствующий шрифт**.
3. Включите параметр **Заменить шрифт на**.

4 Выберите шрифт в списке **Заменить шрифт на**.

Чтобы изменить выбор доступных шрифтов, можно включить один из следующих параметров:

- **Показывать шрифты на этой же кодовой странице как отсутствующие**: отображает только шрифты, которые поддерживают кодовую страницу активного документа.
- **Показать все шрифты:** отображение всех доступных шрифтов

5 Выберите один из следующих параметров.

- **Постоянно**: навсегда заменяет отсутствующий шрифт подставляемым. То есть при сохранении файла и его повторном открытии будет использоваться новый шрифт.
- **Временно**: заменяет отсутствующий шрифт подставляемым во время текущего сеанса работы с документом.



Подставляемые шрифты можно сохранить, установив флажок **Сохранить это исключение для будущего сопоставления шрифтов**.

Можно заменить несколько отсутствующих шрифтов одним шрифтом, удерживая нажатой клавишу **Shift** и выбирая шрифты в списке **Отсутствующий шрифт**.

Создание списка исключений для подстановки шрифтов

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Текст**.

3 Выберите пункт **Шрифты**.

4 Выберите пункт **Сопоставление шрифтов PANOSE**.

5 В диалоговом окне **Параметры сопоставления шрифтов PANOSE** выберите пункт **Исключения**.

6 В диалоговом окне **Сопоставление отсутствующих шрифтов PANOSE** введите имя отсутствующего шрифта в поле **Отсутствующий шрифт**.

7 В списке **Шрифт для подстановки** выберите шрифт, который установлен на компьютере.

8 Нажмите кнопку **Добавить исключение**.

Встроенные шрифты

Встраивание шрифтов позволяет предоставлять доступ к своим рисункам, чтобы другие пользователи могли просматривать, печатать и даже редактировать их без необходимости установки или подмены шрифтов. По умолчанию CorelDRAW встраивает шрифты, которые используются в рисунках при сохранении файла, однако можно отключить встраивание шрифтов для определенного рисунка. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение рисунка» на стр. 76.. Можно изменить параметр по умолчанию для шрифтов, встроенных в рисунки.

Обратите внимание, что CorelDRAW соблюдает разрешения, свойственные каждому шрифту. Некоторые шрифты поддерживают встраивание для печати и предварительного просмотра, но не для редактирования текста; другие шрифты могут не допускать встраивания. Следующие встраиваемые разрешения для шрифтов соблюдаются в CorelDRAW:

- **Редактируемый** — позволяет встраивать шрифты в электронные документы и использовать их получателями документов для правки текста.
- **Устанавливаемый** — идентично разрешению **Редактируемый**. Кроме того, данное разрешение позволяет шрифтам быть навсегда установленными на компьютере получателя и использоваться для создания новых документов.
- **Без внедрения** — не позволяет встраивать шрифты в электронные документы
- **Просмотр и печать** — позволяет встраивать шрифты в электронные документы только для целей печати и просмотра. Такие шрифты невозможно установить и использовать для правки документа на других компьютерах.

Если чертеж содержит шрифты, которые не могут быть встроены, отобразится предупреждение. Данное предупреждение отключить невозможно.

Можно импортировать файлы, содержащие встроенные шрифты. Если встроенный шрифт не поддерживает редактирования, рядом с именем шрифта в окне настройки **Объекты** отображается визуальный индикатор. При попытке редактирования текста, в котором используется этот шрифт, появляется запрос на выбор шрифта для подмены. Дополнительные сведения см. в разделе «Подстановка шрифтов» на стр. 690.

Изменение параметра по умолчанию для встроенных шрифтов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Сохранить**.
3. Установите или снимите флажок **Встраивать шрифты при сохранении файлов**.

Включение или отключение предупреждения для шрифтов, встраивание которых невозможно

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Предупреждения**.
3. В поле **Показывать предупреждения при** установите или снимите флажок **Невозможно встроить шрифты**.



Предупреждение выводит список максимум из 7 шрифтов, которые невозможно встроить. Если документ содержит больше 7 шрифтов, которые невозможно встроить, в нижней части списка отображается эллипс.

Просмотр шрифтов

Для облегчения поиска шрифтов предусмотрена возможность настройки меню **Список шрифтов**. Например, можно менять размер имен шрифтов, отображаемых в поле **Список шрифтов**. Можно сгруппировать шрифты по семейству или показать их в виде простого списка. Если у вас установлены нелатинские шрифты, можно отобразить их названия латиницей или на языке оригинала. Кроме того, можно отобразить недавно использованные шрифты в верхней части списка или скрыть их, а также задать количество недавно использованных шрифтов, показываемых в этом списке.

Названия могут отображаться как соответствующими шрифтами (настройка по умолчанию), так и одним общим шрифтом.

CorelDRAW позволяет предварительно просматривать шрифты в области **Просмотр** в нижней части списка шрифтов или окна рисования. Кроме того, шрифт можно просмотреть в любых имеющихся стилях, например жирным или курсивом.

Размер меню **Список шрифтов** настраивается: можно изменить его ширину и высоту, а также скрыть или отобразить область просмотра.

Настройка списка шрифтов

1. Выберите инструмент **Текст** в наборе инструментов и откройте список **Шрифт** на панели свойств.
2. Чтобы изменить размер названий шрифтов, переместите регулятор **Изменить размер**.
3. Нажмите кнопку **Параметры шрифтов** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Группировка шрифтов по семействам или отображение в виде простого списка	Выберите **Группировать по семействам**, чтобы включить или отключить эту команду.
Отображение названий нелатинских шрифтов латиницей или на языке оригинала	Выберите **Показывать латинские названия**, чтобы включить или отключить эту команду.

Цель	Действие
	Данная опция полезна при работе с кириллическими, арабскими и азиатскими шрифтами.
Отображение названий соответствующими шрифтами	Выберите **Использовать шрифт для отображения имени**, чтобы включить или отключить эту команду.
Отображение или скрытие недавно использованных шрифтов	Выберите **Показывать недавно использованные шрифты**, чтобы включить или отключить эту команду.
Указание количества недавно использованных шрифтов, показываемых в меню «Список шрифтов»	Выберите **Список шрифтов Параметры** и на странице **Шрифты** в появившемся диалоговом окне введите нужное значение в поле **Число использованных шрифтов для отображения**. Максимальное число последних использованных шрифтов, которое можно задать для отображения — 20.

Предварительный просмотр шрифта

1 Выберите инструмент **Текст** A на панели инструментов.

Если необходимо просмотреть шрифт в окне рисования, выберите нужный текст.

2 На панели свойств щелкните поле **Список шрифтов**.

Имя шрифта отображается данным шрифтом.

Чтобы просмотреть выбранный текст, применив к нему нужный шрифт, наведите указатель мыши на имя шрифта в поле **Список шрифтов**.



Имена специальных шрифтов отображаются шрифтом интерфейса пользователя по умолчанию с примерами специального шрифта, которые отображаются справа от его имени в области «Просмотр».



Если шрифт имеет другие стили, например жирный и курсив, то шрифт можно просмотреть, нажав на раскрывающую стрелку ▸ рядом с именем шрифта.

Изменение размера списка шрифтов

1 Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов и откройте список **Шрифт** на панели свойств.

2 Выполните одно из следующих действий.

- чтобы скрыть область просмотра, нажмите кнопку **Скрыть область просмотра** A;
- чтобы настроить ширину области **Список шрифтов**, наведите курсор на вертикальную зону захвата (правый край) и, когда появится двунаправленная стрелка, перетащите его;
- Чтобы настроить высоту меню, наведите указатель на горизонтальную зону захвата (над регулятором **Изменить размер**) и, когда появится двунаправленная стрелка, перетащите курсор.

Фильтрация шрифтов

Можно отфильтровать список шрифтов, чтобы отображать только те шрифты, которые соответствуют определенным требованиям. Например, можно отобразить только шрифты, используемые в документе, или только символьные шрифты. Шрифты можно фильтровать по формату, толщине, ширине, стилю, поддерживаемым языкам, функциям OpenType и другим параметрам. Кроме того, можно применять одновременно несколько фильтров.

В приведенной ниже таблице представлены доступные фильтры и категории фильтров шрифтов.

Категория фильтров шрифтов	**Описание**
Шрифты документа	Отображение только шрифтов, используемых в документе
Состояние шрифта	Фильтрация шрифтов по состоянию: установлен, не установлен и защищенные системные шрифты.
Права	Позволяет фильтровать шрифты на основе прав: встраивание шрифтов, установка и просмотр. Доступные фильтры: редактируемый, устанавливаемый, без внедрения, просмотр и печать. Для получения сведений о правах встраивания см. раздел «Встроенные шрифты» на стр. 691. Если шрифты с определенными правами недоступны, соответствующий фильтр не отображается. Например, если все ваши шрифты можно встроить в документ, фильтр **Без внедрения** не отображается.
Формат шрифтов	Фильтрация шрифтов по формату: OpenType — TrueType, OpenType — PostScript, TrueType, Type1 и вариативные шрифты (OpenType Font Variations) Если технология шрифта не поддерживается вашим компьютером, она не появится в списке фильтров.
Толщина	Отображение шрифтов определенной толщины: тонкие, средние или жирные.
Ширина	Отображение шрифтов определенной ширины: сжатые, нормальные и расширенные.
Стиль	Отображение шрифтов определенного стиля: декоративные, экранные, моноширинные, гротесковые, рукописные, с засечками и символьные.
Диапазон символов	Фильтрация шрифтов по языку или набору символов. К этой группе относятся следующие фильтры: арабские, китайские упрощенные, китайские традиционные, кириллические, деванагари, греческие, ивритские, японские, корейские, латинские и турецкие.

Категория фильтров шрифтов	Описание
OpenType	Отображение шрифтов с определенными особенностями OpenType, например с расстоянием между прописными буквами, чувствительностью к регистру и т. д.

Фильтрация шрифтов

1 Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов.

2 Откройте список **Шрифт** на панели свойств и нажмите кнопку **Показать фильтры**.

3 Установите флажки для необходимых фильтров.

Дополнительные возможности

Снятие всех фильтров	Выберите **Снять фильтры**.
Закрытие списка фильтров	Нажмите кнопку **Скрыть фильтры**.

Использовать фильтры можно только для шрифтов, установленных на компьютере.

Также шрифты можно отфильтровать в **списке Шрифт** в окнах настройки **Свойства**, **Текст**, **Образцы шрифтов** и **Глифы**.

Поиск шрифтов

Для поиска локальных шрифтов в **Списке шрифтов** можно использовать ключевые слова. К ключевым словам относятся названия шрифтов, технология изготовления и другие метаданные, содержащиеся в шрифтах.

Когда вы начнете печатать название шрифта или другое ключевое слово, отобразится список подходящих результатов. По мере ввода этот список будет автоматически обновляться. Для уточнения критериев поиска можно ввести два ключевых слова и более. Например, чтобы найти все доступные шрифты Arial, имеющие жирное начертание, в меню **Список шрифтов** можно напечатать **Arial жирный**.

Поиск шрифтов по ключевым словам

1 Выберите инструмент **Текст** на панели инструментов.

2 Откройте **Список шрифтов** на панели свойств и введите ключевое слово, например название или формат шрифта.

3 Для уточнения критериев поиска можно поставить пробел и ввести дополнительное ключевое слово.

В представленной ниже таблице приводятся ключевые слова (по категориям), которые можно использовать для поиска.

Категория	Ключевые слова
Шрифты документа	Шрифты документа

Категория	Ключевые слова
Формат шрифтов	OpenType — TrueType, OpenType — PostScript, TrueType, Type1
Толщина	Сверхтонкий, особо тонкий, тонкий, обычный, средний, полужирный, жирный, особо жирный, черный
Ширина	Сверхсжатый, сильносжатый, сжатый, полусжатый, нормальный, полурасширенный, расширенный, сильнорасширенный и сверхрасширенный
Стиль	Декоративный, экранный, моноширинный, гротесковый, рукописный, с засечками, символьный
Диапазон символов	Арабский, армянский, китайский упрощенный, китайский традиционный, коптский, кириллический, деванагари, грузинский, греческий, гуджарати, ивритский, хирагана, японский, каннада, катакана, корейский, латинский, русский, сирийский, тамильский, телугу, тайский, турецкий, вьетнамский
Разработчик	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Права	Редактируемый, устанавливаемый, без внедрения, просмотр и печать, ограниченный
OpenType	Все малые прописные, дополнительные формы примечаний, дополнительные полуширины, дополнительные вертикальные размерности, дополнительные дроби, расстояние между прописными, чувствительные к регистру формы, выравнивания знаков препинания по центру для китайского, японского и корейского, варианты символов, контекстные начертания, контекстные лигатуры, знаменатели, дополнительные лигатуры, экспертные формы, дроби, половина ширины, каноничные формы, каноничные лигатуры, формы ходжо кандзи, дополнительные горизонтальные символы каны, формы JIS2004, формы JIS78, формы JIS83, формы JIS90, кернинг, прописные цифры, локализованные формы, NLC кандзи, числители, порядковые числительные, орнаменты, пропорциональная кана, пропорциональное выравнивание, пропорциональный старый стиль, пропорциональная ширина, четверть ширины, научные индексы, упрощенные формы, малые прописные перечеркнутого нуля, малые прописные из прописных, стандартные лигатуры, стилистические варианты начертания, стилистические наборы, подстрочный, надстрочный, варианты орнаментов, табличный, табличный

Категория	Ключевые слова
	старый стиль, треть ширины, наклон, традиционные формы, традиционные формы имен, дополнительные вертикальные символы и вращение

Приобретение дополнительных шрифтов

Дополнительные шрифты можно загрузить в поле **Список шрифтов** в CorelDRAW и Corel Font Manager. Эти шрифты обычно объединены в пакеты. Пакеты шрифтов могут быть платными и бесплатными. Можно получить информацию о пакетах шрифтов и их компонентах, а также просмотреть примеры шрифтов.

Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся шрифты. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение местоположений содержимого» на стр. 124.

Получение пакета шрифтов

1. Выберите инструмент **Текст** A на панели инструментов.
2. Откройте **Список шрифтов** на панели свойств.
3. Нажмите кнопку **Дополнительно** .
4. В диалоговом окне **Дополнительно** выберите пакет шрифтов.
5. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите **Купить** и следуйте инструкциям на экране, чтобы приобрести нужный пакет шрифтов.
   - Щелкните **Загрузить**, если пакет шрифтов бесплатный.

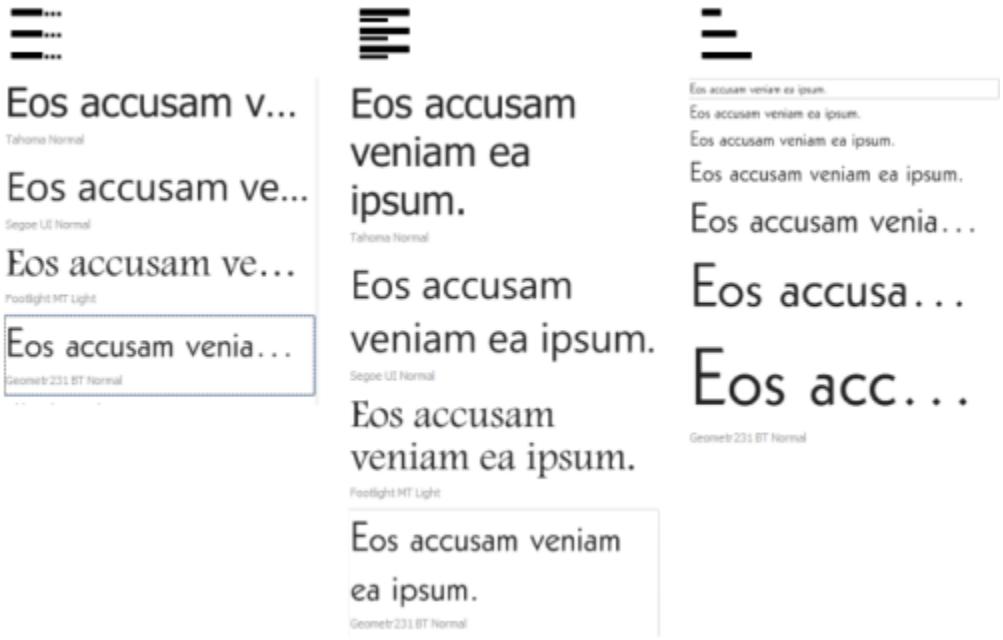
   Загруженный пакет шрифтов доступен в поле **Список шрифтов**. Кроме того, он появится в списке **Фильтры** в разделе **Мои коллекции**.

Выбор шрифтов

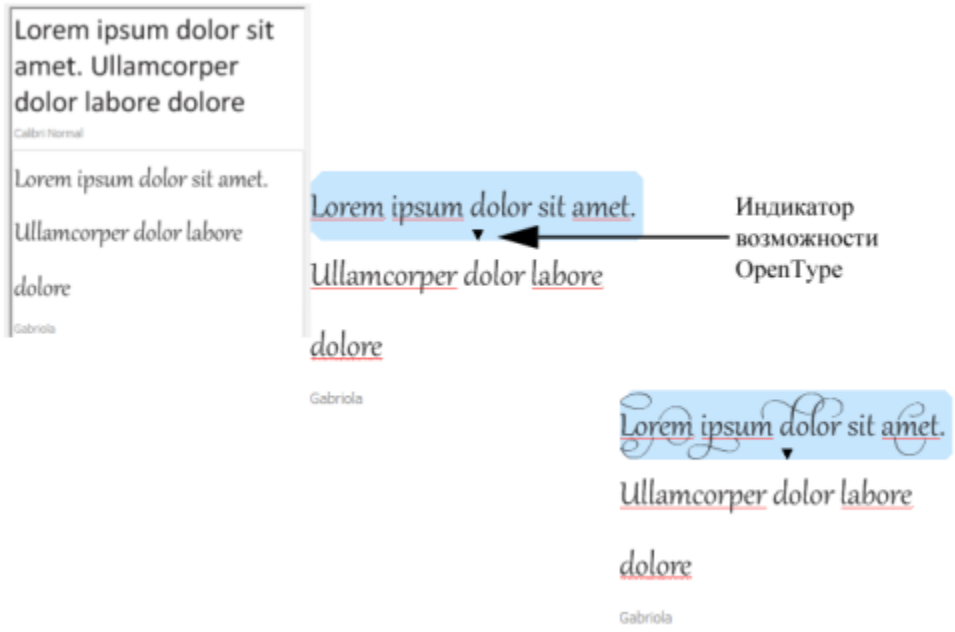
Окно «Образцы шрифтов» позволяет просматривать один и тот же образец текста с использованием разных шрифтов и размеров, что позволяет выбрать шрифты для вашего проекта.

Можно выполнить предварительный просмотр заготовленных образцов текста или ввести/вставить свой текст. Кроме того, можно просмотреть образцы в виде отдельных строк текста или в виде многострочного текста, а также можно просмотреть образец текста в виде отдельных строк текста с постепенно увеличивающимся размером шрифта.

Если для образца текста используется шрифт OpenType, можно просмотреть доступные возможности OpenType и применить их к образцу текста.



Представления слева направо: отдельная строка, несколько строк и водопад



Благодаря образцам текста с шрифтами OpenType можно выбрать текст для отображения индикатора возможности OpenType и применить соответствующую возможность OpenType. В этом примере к выбранному тексту был применен стилистический набор.

Чтобы просмотреть образец текста в контексте документа, можно вставить текст в нужное место окна рисунка.

Просмотр шрифтов с помощью средства «Образцы шрифтов»

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Образцы шрифтов**.

2 Чтобы изменить шрифт образца, щелкните образец, затем выберите шрифт в поле **Список шрифтов**.

Если необходимо изменить текст во всех образцах, дважды щелкните образец ,нажмите **Ctrl+A** для выбора текста, затем введите новый текст.

3 Чтобы выбрать параметр просмотра, нажмите одну из следующих кнопок:

- **Одна строка** : отображает образцы в виде отдельных строк текста
- **Несколько строк** : отображает образцы в качестве многострочного текста
- **Водопад** : отображает выбранный образец как отдельные строки текста с увеличивающимся размером

4 Для изменения размера текста образца, переместите регулятор точечного источника переместите регулятор **Масштаб**.

Если необходимо изменить размер текста с заранее заданным приращением, нажмите кнопки **Масштаб** рядом с регулятором **Масштаб**.

Дополнительные возможности

Добавление образца текста	
Вставьте в документ образец текста	Щелкните образец текста и выберите пункт **Копировать**. В инструменте **Текст** нажмите правой кнопкой мыши в месте, где следует разместить образец текста, затем выберите пункт **Вставить**. Можно также перетащить образец текста в окно документа.
Удаление образца текста	
Вставка текста в образец текста	Нажмите образец текста, затем сочетание клавиш **Ctrl+V**.
Изменение порядка образцов текста	Перетащите образец текста в новое место списка.

Corel Font Manager

Corel Font Manager — это отдельное приложение для управления шрифтами, входящее в состав CorelDRAW Graphics Suite. Corel Font Manager позволяет с легкостью упорядочивать, обрабатывать и просматривать коллекции гарнитур и шрифтов с помощью комплексных инструментов для управления рабочим процессом допечатной подготовки. Можно найти и предварительно просмотреть локальные шрифты, установить новые шрифты или отменить их установку, а также удалить те шрифты, которые больше не используются. Дополнительные сведения см. в справке по Corel Font Manager.

Запуск Corel Font Manager

- Нажмите кнопку **Программа запуска приложений** на стандартной панели инструментов, а затем нажмите Corel Font Manager.

Открытие справки Corel Font Manager

- В Corel Font Manager нажмите кнопку **Справка** в строке заголовка.



Средства проверки правописания

Средства проверки правописания можно использовать для исправления орфографических и грамматических ошибок, автоматического исправления ошибок и улучшения стиля документа.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Быстрое исправление» (стр. 701)
- «Проверка орфографии и грамматики» (стр. 703)
- «Тезаурус» (стр. 705)
- «Работа с языками» (стр. 706)
- «Настройка средств проверки правописания» (стр. 707)
- «Стили проверки» (стр. 708)
- «Списки слов» (стр. 709)
- «Проверка статистики» (стр. 711)

Пакет содержит средства проверки правописания, однако не все из них доступны для всех языков. Для получения дополнительных сведений о поддерживаемых языках см. раздел «Справочник: Средства проверки правописания» на стр. 711.

Быстрое исправление

Функция QuickCorrect™ автоматически исправляет орфографические ошибки и заменяет неправильно использованные прописные буквы. Функцию QuickCorrect можно настроить, указав типы ошибок, которые требуется исправлять автоматически.

В CorelDRAW вид кавычек, применяемых в тексте, зависит от выбранного языка. С помощью функции QuickCorrect можно настраивать кавычки для различных языков. Например, для определенного языка можно изменить стиль двойных, одинарных или прямых кавычек.

Добавление слов в функцию QuickCorrect позволяет заменять слова и аббревиатуры, в которых часто случаются ошибки при вводе. При следующем неправильном вводе слова функция QuickCorrect будет исправлять его автоматически. Эту функцию можно использовать для создания сочетаний клавиш для часто используемых слов и фраз. Например, можно сохранить фразу «для вашего сведения» под аббревиатурой «ДВС», чтобы при каждом вводе этой аббревиатуры и пробела она заменялась фразой.

С помощью функции QuickCorrect можно добавлять исправления, выполненные с помощью функции исправления орфографических ошибок, в собственный список слов, чтобы при следующей ошибке в слове оно исправлялось автоматически.

Кроме того, можно отменить исправление, выполненное функцией QuickCorrect.

Настройка функции QuickCorrect

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **QuickCorrect**.

2 Установите любой из следующих флажков.

- **Делать первые буквы предложений прописными**
- **Исправлять две прописные буквы в начале слова**
- **Делать названия дней недели прописными**
- **Автоматически создавать гиперссылки при вводе веб-адресов**



Параметр **исправления двух последовательных прописных букв в начале слова** не действует, если за прописной буквой вводится пробел или точка, а также если слово содержит другие прописные буквы.

Вместо установки флажка **Делать первые буквы предложений прописными** можно изменить регистр текста на регистр предложений. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение капитализации символов» на стр. 657.

Настройка кавычек для различных языков

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **QuickCorrect**.

2 Выберите язык в списке **Язык**.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Изменение прямых кавычек на парные (изогнутые)	Установите флажок **Заменять прямые кавычки на парные**.
Вставка прямых кавычек, если за ними следует цифра	Установите флажок **Использовать прямые кавычки после чисел**.
Изменение внешнего вида одинарных кавычек	Выберите стиль кавычек в списках **Открыть** и **Закрыть** в разделе **Одинарные кавычки** или введите соответствующий символ в каждом поле.
Изменение внешнего вида двойных кавычек	Выберите стиль кавычек в списках **Открыть** и **Закрыть** в разделе **Двойные кавычки** или введите соответствующий символ в каждом поле.



Прямые кавычки иногда используются для обозначения футов (') и дюймов (").

Добавление слов в функцию QuickCorrect

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ QuickCorrect.

2 В области **Замена текста** установите флажок **Заменять текст при вводе**.

3 В поле **Заменить** введите текст для замены.

4 Введите текст для замены в поле **на**.

5 Нажмите кнопку **Добавить**.

Эту функцию можно использовать для создания сочетаний клавиш для часто используемых слов и фраз. Введите аббревиатуру в поле **Заменить**, а затем слово или фразу в поле **на**.

Добавление орфографических исправлений в функцию QuickCorrect

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Настройки**.
2. Установите флажок **Добавлять исправления в QuickCorrect**.

Отмена исправления с помощью функции QuickCorrect

- Выберите **Правка** ▸ **Отменить QuickCorrect**.

Проверка орфографии и грамматики

Путем использования функции проверки орфографии и грамматики можно проверять орфографию и грамматику во всем рисунке, его части или только в выбранном тексте. Также можно проверить орфографию и грамматику дат, времени, символов валют, текста или выполнить просмотр слова на другом языке.

Можно вручную отредактировать текст, а затем возобновить проверку рисунка.

Проверка орфографии и грамматики позволяет заменить слова и фразы двумя способами: можно выбрать слово или определить автоматическую замену слова. Определение слов для автоматической замены удобно для тех слов, в которых часто делаются орфографические ошибки. Слова для автоматической замены хранятся в файле списка слов пользователя. Для получения дополнительных сведений о файлах списков пользователей см. раздел «Списки слов» на стр. 709.

Ошибку можно пропустить, но отменить все ее последующие вхождения, или игнорировать ошибку до конца корректуры.

Проверка орфографии или грамматики во всем рисунке

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**
2. Выберите **Документ** в списке **Проверка**.

   Чтобы проверить орфографию и грамматику на другом языке, щелкните **Параметры** ▸ **Язык** и выберите язык.

   По умолчанию для функции проверки орфографии и грамматики выключена команда **Автозапуск**. Если отключить команду **Автозапуск** (**Параметры** ▸ **Автозапуск**), для проверки рисунка потребуется нажать кнопку **Начать** в диалоговом окне **Средства проверки правописания**.

Проверка орфографии или грамматики в части рисунка

1. Выберите инструмент **Текст** A и щелкните текстовый фрейм.
2. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**
3. В списке **Проверка** выберите один из следующих пунктов.
   - **Абзац**
   - **Выбранный текст**
   - **Предложение**
   - **Слово**

Чтобы проверить орфографию и грамматику на другом языке, щелкните **Параметры** ▸ **Язык** и выберите язык.

По умолчанию для функции проверки орфографии и грамматики выключена команда **Автозапуск**. Если отключить команду **Автозапуск** (**Параметры** ▸ **Автозапуск**), для проверки рисунка потребуется нажать кнопку **Начать** в диалоговом окне **Средства проверки правописания**.



Набор параметров в списке **Проверка** зависит от типа проверяемого рисунка.

Проверка орфографии или грамматики в выбранном тексте

1. Выберите текст для проверки.
2. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**

   Чтобы проверить орфографию и грамматику на другом языке, щелкните **Параметры** ▸ **Язык** и выберите язык.

   По умолчанию для функции проверки орфографии и грамматики выключена команда **Автозапуск**. Если отключить команду **Автозапуск** (**Параметры** ▸ **Автозапуск**), для проверки рисунка потребуется нажать кнопку **Начать** в диалоговом окне **Средства проверки правописания**.

Редактирование текста вручную

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**
2. При остановке проверки орфографии или грамматики на слове щелкните поле **Заменить на** и исправьте текст.

Замена слова или фразы

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**
2. При остановке проверки орфографии или грамматики выберите слово или фразу в списке **Замены**.
3. Нажмите **Заменить**.



Если проверка орфографии не предлагает слова на замену, то текст можно отредактировать вручную в поле **Заменить на**.

Определение слов для автоматической замены

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**
2. При остановке проверки орфографии или грамматики на слове выберите **автоматическая замена**.

Пропуск орфографической или грамматической ошибки

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**

- **Грамматика**

2 При остановке проверки орфографии или грамматики выполните одну из следующих команд.
   - **Пропустить** — однократный пропуск ошибки.
   - **Пропустить все** — пропуск всех вхождений ошибки.



Кроме того, все вхождения слова можно пропустить для всех сеансов корректуры путем его добавления в список слов пользователя. Для получения дополнительных сведений о файлах списков пользователей см. раздел «Списки слов» на стр. 709.

Тезаурус

Функцию тезауруса можно использовать для улучшения стиля документа. Тезаурус позволяет выполнять просмотр таких вариантов, как синонимы, антонимы, а также связанные слова.

Кроме того, с помощью тезауруса слово можно заменить. При просмотре слова функция тезауруса отображает краткое определение, а также список выбранных параметров просмотра. Функция тезауруса не распознает формы глаголов, которые совпадают в настоящем и прошедшем времени, а также слова, которые используются как разные части речи. Функция тезауруса позволяет выбирать правильную форму слова для вставки в документ или замены. Функция тезауруса сохраняет список слов, поиск которых выполнялся. При каждом запуске функции тезауруса она создает новый список.

Кроме того, с помощью тезауруса можно вставлять слова.

Отказ от признания исков. Расширенный файл тезауруса и словаря содержит слова, которые могут быть оскорбительными для некоторых людей. Данные слова включены в этот файл для выполнения поиска родственных слов. В наши намерения не входит ни оскорбить кого бы то ни было, ни способствовать распространению этих терминов.

Замена слова

1 Выберите слово.

2 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Тезаурус**.

3 В списке найденных результатов дважды щелкните определение, чтобы увидеть список синонимов, антонимов и связанных слов.

4 Щелкните слово и выберите команду **Заменить**.

Дополнительные возможности

Просмотр слов, предложенных функцией тезауруса	Дважды щелкните слово. В области снизу отобразятся определения слова.
Просмотр любого слова	Введите слово в список в верхней части страницы **Тезаурус** и нажмите клавишу **Enter**.
Просмотр последних проверенных слов	Выберите слово в списке в верхней части страницы **Тезаурус**.



Иногда отображается запрос на выбор правильной формы слова, которую требуется вставить. Этот запрос отображается в том случае, если слово, которое требуется заменить, имеет одинаковые формы в настоящем и прошедшем времени (например, «read» в английском языке), или это слово может использоваться в качестве нескольких частей речи (например, слово «начал» в русском языке, которое может использоваться как существительное или глагол).



Щелкните стрелку вверх или вниз, чтобы прокрутить вверх или вниз список слов.

Вставка слова

1. Щелкните в том месте на рисунке, где требуется вставить слово.
2. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Тезаурус**.
3. Введите слово в поле в верхней части страницы **Тезаурус** и нажмите клавишу **Enter**.
4. Выберите слово в списке.
5. Выберите **Вставить**.



Иногда отображается запрос на выбор правильной формы слова, которую требуется вставить. Этот запрос отображается в том случае, если слово, которое требуется заменить, имеет одинаковые формы в настоящем и прошедшем времени (например, «read» в английском языке), или это слово может использоваться в качестве нескольких частей речи (например, слово «начал» в русском языке, которое может использоваться как существительное или глагол).

Работа с языками

Рисунок может содержать текст, который отличается в зависимости от языка. Например, если на компьютере в качестве языка операционной системы по умолчанию используется английский и установлена русская версия модуля, то средства проверки правописания можно использовать для проверки текста как на английском, так и на русском языке. При запуске проверки орфографии, грамматики или тезауруса CorelDRAW проверяет слова, фразы и предложения в соответствии с назначенным языком. При этом иностранные слова не помечаются как неправильно написанные. Поэтому средство проверки правописания можно использовать так, как будто весь текст написан на одном языке. Можно проверить орфографию и грамматику дат, времени, символов валют, текста или выполнить просмотр слова на другом языке.

Если доступно несколько языковых модулей, можно выбрать их в списке и задать язык средств проверки правописания по умолчанию.

Также можно выполнить проверку с учетом правил форматирования для другого языка. Например, с помощью функции проверки орфографии можно отформатировать все даты на рисунке в соответствии с правилами для русского языка (например «12 апреля 2005 г.»).

Многие языки поддерживают функцию переноса. Функция переноса позволяет выровнять текст по правому полю путем разделения слов, находящихся в конце строки, вместо переноса целого слова на следующую строку.

Можно также указать, какие кавычки будут использованы в различных языках. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка кавычек для различных языков» на стр. 702.

Назначение языка для текста

1. Выделите текст.

2 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Язык**.

3 В диалоговом окне **Язык текста** выберите в списке язык.



Можно назначить язык для выбранных слов, предложений или абзацев.

Для использования средств проверки правописания на языке, выбранном в диалоговом окне **Язык текста**, потребуется установить модуль для этого языка.



Можно проверить, какой язык был назначен для текста, выбрав текст и проверив трехбуквенный код языка, который отображается в строке состояния.

Настройка средств проверки правописания

Можно настроить режим проверки орфографии в рисунке. Например, можно выбрать режим запуска проверки орфографии, а также задать, будет ли эта функция выполнять поиск неправильно написанных слов, неверных прописных букв, повторяющихся слов или слов с цифрами.

Можно настроить режим проверки грамматики в рисунке. Например, функцию грамматики можно настроить для автоматического запуска, выдачи запросов перед автоматической заменой слов, а также для отображения предлагаемых замен для неправильно написанных слов.

Функцию тезауруса можно настроить для просмотра слов или автоматического закрытия. Функцию тезауруса можно также настроить для предложения замен неправильно написанных слов, а также отображения различных списков слов, например синонимов, антонимов и связанных слов.

Задание параметров проверки орфографии

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Орфография**.

2 Нажмите **Параметры**, а затем выберите один из следующих пунктов.

- **Автозапуск**
- **Звуковое предупреждение об ошибке**
- **Перепроверять весь текст**
- **Проверять слова с цифрами**
- **Проверять повторяющиеся слова**
- **Проверять на наличие неправильного использования прописных букв**
- **Запрашивать перед автозаменой**
- **Показывать варианты фонетической замены**



Выбранные параметры будут применены при следующем запуске функции проверки орфографии.

Задание параметров грамматики

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Грамматика**.

2 Выберите **Параметры**, а затем один из следующих пунктов.

- **Автозапуск**
- **Запрашивать перед автозаменой**
- **Предлагать замены при проверке орфографии**



Выбранные параметры будут применены при следующем запуске функции проверки грамматики.

Задание параметров тезауруса

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Тезаурус**.
2. Выберите **Параметры**, а затем один из следующих пунктов.
   - **Автоматический просмотр**
   - **Автоматическое закрытие**
   - **Помощник по правописанию**
   - **Синоним**
   - **Антоним**
   - **Связанные слова**
   - **Is a type of**
   - **Has types**
   - **Is a part of**
   - **Has parts**
   - **Пример**



Выбранные параметры будут применены при следующем запуске функции тезауруса.

Стили проверки

Стиль проверки — это заранее заданные правила стиля письма. Использование стиля проверки позволяет проверять рисунок, содержащий записи определенного типа. Например, можно выбрать стиль проверки рекламных объявлений для проверки рекламных текстов или маркетинговых материалов.

Выбор стиля проверки

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Грамматика**.
2. Щелкните **Параметры** ▸ **Стили проверки**, затем выберите один из следующих параметров.
   - **С одновременной проверкой орфографии**
   - **Быстрая проверка**
   - **Очень строгая**
   - **Официальная записка или письмо**
   - **Неофициальная записка или письмо**
   - **Научно-техническая документация**
   - **Документация или речь**
   - **Студенческая работа**
   - **Рекламное объявление**
   - **Художественная литература**
   - **Оперативная грамматическая проверка**



Стиль проверки будет использоваться до выбора другого стиля.

Списки слов

Список слов — это список слов или фраз, найденных во время проверки текста с помощью средств проверки правописания. Средства проверки правописания перебирают два списка слов: пользовательские списки слов и основные списки слов. Каждый языковой модуль поставляется со списком слов пользователя по умолчанию. Списки слов пользователя можно настроить путем добавления, удаления или замены слов. Основные списки слов — это списки специализированных слов, которые функция орфографии использует для определенного языка, компании или области.

Можно добавить список слов пользователя для проверки текста. Одновременно можно использовать до 10 списков слов пользователя. Например, если требуется использовать проверку орфографии для поиска в пользовательских списках слов для английского (США) и английского (Канада), добавьте оба списка. Если вы работаете в сфере медицины, то можете выбрать список медицинских терминов сторонних разработчиков для использования в средствах проверки правописания. Для каждого языка, который поддерживается функцией проверки орфографии, имеется основной список слов по умолчанию. Поиск в первую очередь осуществляется в активных списках слов пользователя. Если в них не удается найти слово или фразу, то поиск выполняется в основных активных списках слов. Кроме того, список слов можно удалить.

Можно добавить слово в список слов пользователя, чтобы оно не отмечалось как ошибочное. Кроме того, можно добавить слова на замену в список слов пользователя, что позволит выбрать замену, когда функция проверки орфографии или грамматики остановится на слове.

Всегда можно изменить или удалить слова в списке слов пользователя.

Добавление списка слов пользователя

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.
   - **Орфография**
   - **Грамматика**
2. Выберите **Параметры** ▸ **Списки слов пользователя**.
3. Выберите **Добавить список**.
4. В диалоговом окне **Добавить список слов пользователя** выберите список слов пользователя.
5. Нажмите кнопку **Открыть**.



Список слов пользователя имеет расширение имени файла **.uwl**.

При проверке рисунка списки слов пользователя проверяются в том порядке, в котором они отображаются в списке **Списки слов пользователя**.

Удаление списка слов пользователя

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** ▸ **Орфография**.
2. Выберите **Параметры** ▸ **Списки слов пользователя**.
3. Выберите список слов пользователя.
4. Выберите **Удалить список**.



Список слов по умолчанию нельзя удалить.

Добавление слова в список слов пользователя

1. Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.

- **Орфография**
- **Грамматика**

2 Выберите **Параметры** ▸ **Списки слов пользователя**.

3 В диалоговом окне **Списки слов пользователя** выберите список слов пользователя.

4 Введите слово в поле **Слово/фраза**.

Если требуется добавить слово на замену, введите его в поле **Заменить на**.

5 Нажмите кнопку **Добавить запись**.

6 Нажмите кнопку **Закрыть**.



При проверке орфографии слова на замену отображаются в поле **Замены**.



Выберите **Добавить** на страницах **Орфография** или **Грамматика**, чтобы добавить слово в текущий список слов пользователя.

Кроме того, в список слов пользователя можно добавлять короткие фразы.

Редактирование слова или фразы в списке слов пользователя

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.

- **Орфография**
- **Грамматика**

2 Выберите **Параметры** ▸ **Списки слов пользователя**.

3 Выберите список слов пользователя, содержащий слово или фразу, которую требуется отредактировать.

4 Выберите слово или фразу, которую требуется отредактировать.

5 Отредактируйте слово или фразу в поле **Заменить на**.

6 Нажмите кнопку **Заменить запись**.



Если список слов, который требуется отредактировать, не отображается в диалоговом окне **Списки слов пользователя**, выберите **Добавить список**, чтобы открыть список.

Удаление слова или фразы из списка слов пользователя

1 Выберите **Текст** ▸ **Средства проверки правописания**, а затем выберите один из следующих пунктов.

- **Орфография**
- **Грамматика**

2 Выберите **Параметры** ▸ **Списки слов пользователя**.

3 Выберите список слов для изменения.

4 Выберите слово или фразу, которую требуется удалить.

5 Нажмите кнопку **Удалить запись**.

Выбор, добавление или удаление основного списка слов

1 Щелкните **Текст** ▸ **Средства проверки правописания** и выберите **Орфография**.

2 Выберите **Параметры** ▸ **Основные списки слов**.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор основного списка слов	Установите флажок рядом с требуемым основным списком слов.
Добавление основного списка слов	Выберите **Добавить список**. В диалоговом окне **Редактор основного списка слов** выберите основной список слов. Нажмите кнопку **Открыть**.
Удаление основного списка слов	Выберите основной список слов. Выберите **Удалить список**.

Проверка статистики

Можно проверить статистику текста по следующим элементам: число строк, слов, символов, а также названия используемых шрифтов и стилей. Можно отобразить статистику для выбранных текстовых объектов или для всего рисунка. Если текст не выбран, то учитываются все текстовые элементы на рисунке, включая символы табуляции и пробела.

Подсчет элементов текста

1 Выполните одно из следующих действий.
- Для подсчета текстовых элементов для всего рисунка щелкните пустое место в окне рисования.
- Чтобы подсчитать текстовые элементы для выбранного текста, выберите блок текста.

2 Выберите **Текст** ▸ **Статистика текста**.

Дополнительные возможности

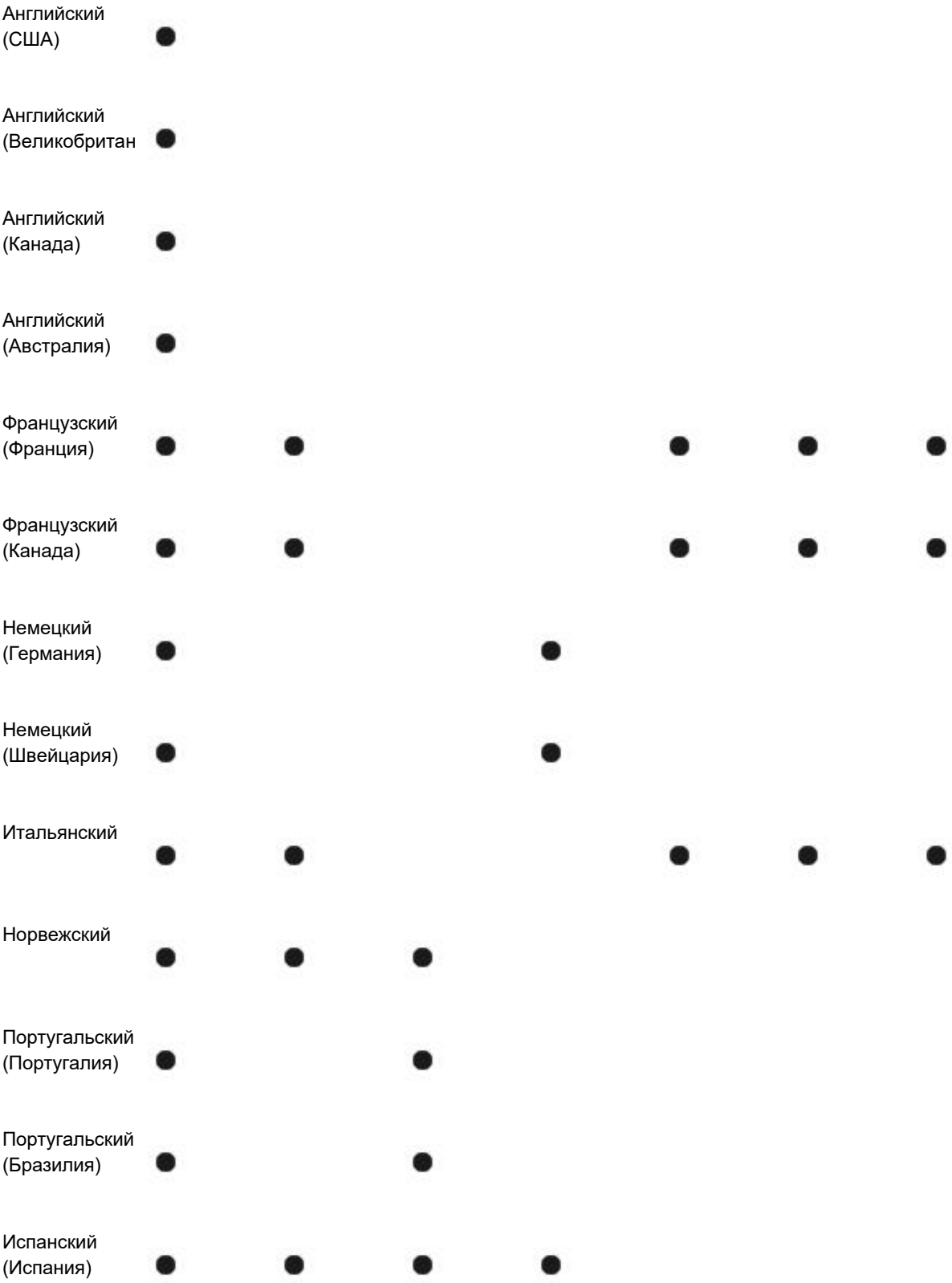
Отображение информации об используемых стилях	Установите флажок **Статистика по стилям**.

Справочник: Средства проверки правописания

Языки и поддерживаемые параметры поиска

В следующей таблице перечислены языки и поддерживаемые ими функции тезауруса.

Язык	Синоним	Антоним	Связанные слова	Дополнительная информация	Перекрестные ссылки	Гипероним	Гипоним	Фразы
Датский	●							
Нидерландский	●	●	●		●	●	●	●


Английский (США)
Английский (Великобритан
Английский (Канада)
Английский (Австралия)
Французский (Франция)
Французский (Канада)
Немецкий (Германия)
Немецкий (Швейцария)
Итальянский
Норвежский
Португальский (Португалия)
Португальский (Бразилия)
Испанский (Испания)

Испанский (Латинская Америка) ● ● ● ●

Шведский ● ● ●

Языки и доступные средства проверки правописания

В следующей таблице перечислены языки, коды и средства проверки правописания, для которых они доступны.

Язык	Код	Средство проверки орфографии	Грамматика	Тезаурус	Словарь	Перенос
Африкаанс	AF	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Каталанский	CA	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Чешский	CZ	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Датский	DK	Да	Нет	Да	Нет	Да
Нидерландский	NL	Да	Да	Да	Нет	Да
Английский (США)	US	Да	Да	Да	Да	Да
Английский (Великобритания)	UK	Да	Да	Да	Да	Да
Английский (Канада)	CE	Да	Да	Да	Нет	Да
Английский (Австралия)	OZ	Да	Да	Да	Нет	Да
Финский	SU	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Французский (Канада)	CF	Да	Да	Да	Нет	Да
Французский (Франция)	FR	Да	Да	Да	Нет	Да

Галицийский	GA	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Немецкий (Германия)	DE	Да	Да	Да	Нет	Да
Немецкий (Швейцария)	SD	Да	Да	Да	Нет	Да
Греческий	GR	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Исландский	IS	Да	Нет	Нет	Нет	Нет
Итальянский	IT	Да	Нет	Да	Нет	Да
Норвежский	NO	Да	Нет	Да	Нет	Нет
Польский	PL	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Португальский (Бразилия)	BR	Да	Нет	Да	Нет	Да
Португальский (Португалия)	PO	Да	Нет	Да	Нет	Да
Русский	RU	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Словацкий	SL	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Сото	ST	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Испанский (Америка)	EA	Да	Да	Да	Нет	Да
Испанский (Испания)	ES	Да	Да	Да	Нет	Да
Шведский	SV	Да	Нет	Да	Нет	Да
Тсвана	TN	Да	Нет	Нет	Нет	Да
Турецкий	TR	Да	Нет	Нет	Нет	Нет
Кхоса	XH	Да	Нет	Нет	Нет	Да

Зулу	ZU	Да	Нет	Нет	Нет	Да

Грамматика

В грамматике для обозначения частей речи или членов предложения используются следующие понятия.

Понятия, используемые в грамматике	Грамматический термин	Объяснение
3-е лицо	глагол в настоящем времени в третьем лице	В следующих английских предложениях использована форма глагола третьего лица настоящего времени (английский язык). «He waits». «She brushes her hair». «Does it sing?»
<>	пунктуация	Пунктуация проясняет смысл фразы или утверждения. Примеры: • точка (.) • запятая (,) • знак вопроса (?)
аббр.	аббревиатура	Аббревиатура — это сокращенная версия слова. Например, «стр.» является аббревиатурой слова «страница».
прил.	прилагательное	Прилагательное определяет существительное. Пример: «хорошая» книга.
нареч.	наречие	Наречие определяет глагол или прилагательное. Примеры: • «быстро» идти • «очень» хорошая книга
вспом.	вспомогательный глагол (в английском языке)	Вспомогательными в английском языке являются глаголы «be», «have» и «do». Пример • «is» coming • «had» not run • «did» he say
неопр. ф.	неопределенная форма глагола	Неопределенная форма глагола – это неизменяемая форма глагола, которой присущи только постоянные морфологические признаки, например «читать».

Понятия, используемые в грамматике	Грамматический термин	Объяснение
сравн./превосх.	сравнительная/превосходная	Прилагательные и наречия имеют две степени сравнения: сравнительную и превосходную. Примеры: • счастливее • счастливейший
союз	союз	Союзы соединяют слова, фразы или части предложения. Примеры: • книга «и» ручка • Я собираюсь уходить, «поскольку» уже поздно.
опред. слово	определяющее слово	Определяющее слово обладает свойствами прилагательного. Примеры: • некий • конкретный • тот • некоторый • эти • любой
прямое дополнение	прямое дополнение	Прямое дополнение — это лицо или предмет, на который направлено действие. Пример: Борис открыл «коробку».
межд.	междометие	Междометие — это восклицание. Примеры: • Привет! • Ах! • Эй!
косвенное дополнение	косвенное дополнение	Косвенное дополнение обозначает адресата действия и отвечает на вопросы косвенных падежей. Примеры: • Борис дал «ей» яблоко. • Я отправила «ему» открытку.
инф.	разделенная инфинитивная конструкция (в английском языке)	Разделенная инфинитивная конструкция — это инфинитив (to be, to run) с наречием между частицей to и самим инфинитивом. Например, в разделенной инфинитивной конструкции «to boldly go» наречие «boldly» разделяет инфинитив «to go».
главное предложение	главное предложение	Главное предложение может функционировать как полноценное высказывание отдельно от других

Понятия, используемые в грамматике	Грамматический термин	Объяснение
		частей сложного предложения. Примеры: • Давай устроим сегодня пикник, если не будет дождя. (Главное предложение: «Давай устроим сегодня пикник») • Когда дети не в школе, они играют. (Главное предложение: «они играют»)
мод.	модальный (в английском языке)	Модальный глагол — это вид вспомогательного глагола. (в английском языке) Примеры: • will • must • can • should • might
числ.	числительное	Числительное обозначает количество. Примеры: • «три» мальчика • «497» дней • «62» процента
фразовый	фразовый предлог (в английском языке)	Фразовым называется предлог, относящийся к фразовому глаголу, но отделенный от него. (в английском языке) Пример: put the book «down».
сущ. мн. ч.	существительное во множественном числе	Существительное во множественном числе — это категория числа существительного. Примеры: • книги • дети
прит.	притяжательный падеж существительного	Притяжательный падеж существительного показывает принадлежность. Существительное в притяжательном падеже играет роль прилагательного и определяет другое существительное. Примеры: • «мамина» сумка • машины «студентов» • сын «Ивана»
прич. прош. врем.	причастие прошедшего времени (в английском языке)	Причастие прошедшего времени — это форма глагола прошедшего времени. (в английском языке) Пример: The note was «written» in ink.

Понятия, используемые в грамматике	Грамматический термин	Объяснение
предл. гр.	Предложная группа (в английском языке)	Предложная группа — это дополнение с предлогом и другими определениями. (в английском языке) Предложные группы выступают в роли прилагательных, наречий или существительных. Пример: We came back «for the second show».
прич. наст. вр.	причастие настоящего времени (в английском языке)	Причастие настоящего времени — это форма глагола, которая может являться частью фразового глагола или выступать в роли прилагательного. (в английском языке) Она образуется путем добавления «ing» к неопределенной форме глагола. Примеры: • He is «writing» a book. • She is «going» to bed. • The lawyers presented «closing» arguments.
мест.	местоимение	Местоимение заменяет существительное. Примеры: • я • мне • ты • мой • сам • эти • кто • который
прош. вр.	прошедшее время	Прошедшее время используется для обозначения действий, которые уже произошли. Примеры: • Он «написал» книгу. • Он «пошел» в магазин.
определительное придаточное	определительное придаточное	Определительное придаточное предложение — это придаточное предложение, которое выполняет в предложении роль определения и описывает предшествующее ему существительное или местоимение. Определительные придаточные предложения вводится такими относительными местоимениями, как «кто», «кому», «который» и т.д. Пример: Работники, которые усердно трудились, получили премию.

Понятия, используемые в грамматике	Грамматический термин	Объяснение
относ. мест.	относительное местоимение	Относительное местоимение вводит придаточное предложение и связывает его с главным. Примеры: Шум, «который» вас напугал, донесся из соседней квартиры.
сущ. в ед. ч.	существительное в единственном числе	Существительное в единственном числе означает имя человека, название места, предмета или понятия. Примеры: • Петр • Канада • перо • здоровье
подлежащее	подлежащее	Подлежащее в предложении обозначает производителя действия. Подлежащее может состоять из одного или нескольких слов. Примеры: • «Иван» побежал. • «The cats» meowed. (английский язык) • «Матери вместе с детьми» легли отдохнуть.
придаточное предложение	придаточное предложение	Придаточное предложение, которое также называется подчиненным, не может функционировать отдельно. Придаточное предложение зависит от главного предложения и поясняет содержание последнего. Пример: Сегодня мы проведем собрание, «поскольку все присутствуют».
придаточное относительное	придаточное относительное	Придаточные относительные – это особый тип придаточных предложений, которые вводятся относительным местоимением «что». Пример: Мы были уверены, «что вы за нас заплатите».
глагол или фразовый глагол (в английском языке)	глагол или фразовый глагол (в английском языке)	Глаголы и фразовые глаголы обозначают действие. Глагол может состоять из одного или нескольких слов, однако в грамматике (английский язык) для обозначения глагола, состоящего из нескольких слов, используется термин «фразовый глагол». Примеры: • Иван «побежал». • Не «has gone». (английский язык)

Понятия, используемые в грамматике	Грамматический термин	Объяснение
придаточные предложения, начинающиеся с вопросительных слов	придаточные предложения, начинающиеся с вопросительных слов	Придаточные предложения, начинающиеся с вопросительных слов – это особые придаточные предложения, начинающиеся с относительных местоимений «когда», «как», «почему», «где» и т.д. Придаточное предложение, начинающееся с вопросительного слова, может выступать в предложении в роли существительного, наречия или прилагательного. Примеры: • Он знал, «куда она могла пойти». • Я сообщу тебе, «когда пойду».

Шаблоны и стили

Шаблоны **723**

Стили и наборы стилей **731**

Цветовые стили **741**

CorelDRAW®

Шаблоны

Шаблон представляет собой коллекцию стилей и параметров макета, которые определяют компоновку и вид рисунка. Шаблоны иногда называются «образцами».



Используйте шаблон для создания проектов, которые будут использоваться повторно.

Можно использовать любые заготовки шаблонов, поставляемые вместе с CorelDRAW, а также создавать и сохранять пользовательские шаблоны.

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Использование шаблонов» (стр. 723)
- «Поиск шаблонов» (стр. 724)
- «Управление шаблонами» (стр. 727)
- «Создание шаблонов» (стр. 728)
- «Редактирование шаблонов» (стр. 729)

Использование шаблонов

При создании документа на основе шаблона с помощью команды **Файл** ▸ **Создать из шаблона** программа CorelDRAW форматирует страницу в соответствии с параметрами макета страницы шаблона, а затем загружает все объекты и стили шаблона в новый документ. Этот метод позволяет находить шаблоны.

Чтобы использовать только стили из шаблона, можно создать пустой документ с помощью команды **Файл** ▸ **Открыть**.

Кроме того, в любое время можно импортировать стили из шаблона в документ.

Создание документа на основе шаблона

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Поиск и просмотр шаблонов.
3. Выберите шаблон, нажав миниатюру на панели предварительного просмотра.
4. Нажмите кнопку **Открыть**.



Для получения сведений о поиске шаблонов см. раздел «Поиск, фильтрация и сортировка шаблонов» на стр. 725.

Можно также создать рисунок из шаблона. Для этого нажмите **Файл** ▸ **Создать**, затем вкладку **Шаблоны** и выберите шаблон.

Документ можно также создать на основе шаблона. Нажмите **Файл** ▸ **Открыть**, найдите и выберите шаблон двойным нажатием, а затем установите флажок **Создать из шаблона** в диалоговом окне **Открыть**. Если необходимо использовать только стили шаблона, снимите флажок **С содержимым**.

Импорт стилей из шаблона в документ

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** откройте раскрывающееся меню **Импортировать, экспортировать или сохранить значения по умолчанию**, а затем нажмите кнопку **Импорт таблицы стилей** .
3. Перейдите в папку, в которой хранится шаблон.
4. Выберите шаблон, содержащий стили, которые необходимо загрузить.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.



Импортируются только стили шаблона. Параметры и объекты макета страницы, сохраненные вместе с шаблоном, игнорируются. Атрибуты существующих объектов сохраняются.

Поиск шаблонов

CorelDRAW обеспечивает удобный поиск шаблонов.

Существует возможность поиска по имени файла, заголовку или ключевым словам, связанным с шаблоном. Например, если ввести в поле поиска «сертификат», приложение автоматически отфильтрует все файлы, которые не соответствуют этому условию, и отобразит только файлы, содержащие слово «сертификат» в имени файла или ключевых словах. Поиск в любое время можно отменить.

Результаты поиска можно уточнить, указав источник шаблона (например, только созданные вами шаблоны) и категорию (например, брошюры, буклеты, фирменные бланки и письма). Также можно просмотреть список избранных или последних использовавшихся шаблонов и отсортировать шаблоны по имени либо дате создания или изменения.

Можно выполнять обзор и поиск по всей библиотеке (шаблоны, включенные в CorelDRAW и предоставленные сторонними дизайнерами, а также созданные вами шаблоны) или по одному пакету, папке или списку.

Добавление шаблонов

Для успешного начала работы Corel предоставляет локальные шаблоны, которые хранятся в папке **Документы\Corel\Corel Content\Templates** и отображаются по умолчанию на вкладку **Шаблоны** диалогового окна **Создание документа**. Чтобы расширить коллекцию шаблонов, в диалоговом окне **Дополнительно** можно загрузить дополнительные пакеты шаблонов.

Для доступа к шаблонам, которые сохранены в локальных папках за пределами папки **Документы\Corel\Corel Content\Templates**, можно создавать ссылки на эти папки. Кроме того, псевдонимы можно использовать для доступа к шаблонам, сохраненным в общих сетевых расположениях, а также на дополнительных устройствах хранения данных, например USB-накопителях и портативных жестких дисках.

После копирования на компьютер папки со множеством шаблонов может потребоваться время на индексирование папки. Чтобы сразу иметь возможность просматривать и искать шаблоны в такой папке, может потребоваться повторная индексация папки.

Просмотр шаблонов и связанной с ними информации

Можно увеличить размер эскизов, чтобы упростить и ускорить поиск шаблонов; кроме того, можно уменьшить размер эскизов, чтобы увеличить количество одновременно отображаемых результатов. При выборе шаблона в области просмотра отображаются дополнительные сведения о категории, стиле, разметке страниц шаблона и параметры сгиба.

Поиск, фильтрация и сортировка шаблонов

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Нажмите кнопку **Параметры** ▸ **Выбрать источник содержимого** и выберите параметр.

   Чтобы выполнить обзор и поиск по всем шаблонам, предоставленным Corel, а также всем добавленным вами шаблонам, выберите **Все папки**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Дополнительные возможности

Поиск шаблонов	Введите слово в поле **Поиск** и нажмите клавишу **Enter**. Шаблоны, соответствующие условию поиска, отобразятся в окне предварительного просмотра. **Совет.** Чтобы очистить поиск, удалите условие поиска. При необходимости нажмите клавишу **Enter**, чтобы просмотреть список шаблонов по умолчанию.
Фильтрация шаблонов	Выберите категорию в списке **Фильтровать шаблоны на основе категорий**.
Сортировка шаблонов	В списке **Сортировать шаблоны по имени или дате** выберите один из следующих параметров. • **Избранное** — отображает избранные шаблоны. Шаблоны в списке **Избранное** сортируются по имени. Для получения сведений о добавлении шаблонов в избранное см. раздел «Добавление тегов, переименование и удаление шаблонов» на стр. 727. • **Последние** — отображает последние использовавшиеся шаблоны. Шаблоны в списке **Последние** сортируются по имени.

Дополнительные возможности

	• **Имя** — сортировка шаблонов по имени файла в алфавитно-цифровом порядке • **Дата создания** — сортировка шаблонов по дате создания, начиная с последнего созданного шаблона • **Дата изменения** — сортировка шаблонов по дате изменения, начиная с последнего измененного шаблона
Просмотр или поиск всех элементов в библиотеке	В списке **Фильтровать шаблоны на основе категорий** выберите **Все категории**. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Рекурсивный обзор**.
Повторная индексация папки	Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Повторная индексация папки**.



При выборе в качестве источника содержимого **Мои шаблоны** отображаются все шаблоны, находящиеся в корне папки **Документы\Corel\Corel Content\Templates**.

Если компоненты интеграции в оболочку CorelDRAW не установлены (то есть если во время выборочной установки отменен выбор параметра **Расширение оболочки Windows** в разделе **Утилиты** Мастера установки), можно выполнять поиск шаблонов только по имени файла, а не по имени, ключевым словам и другим справочным сведениям.

Загрузка и добавление нового пакета шаблонов

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Нажмите кнопку **Дополнительно**.
3. В диалоговом окне **Дополнительно** нажмите желаемый пакет шаблонов.
4. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите **Купить** и следуйте инструкциям на экране, чтобы приобрести нужную позицию.
   - Нажмите **Загрузить**, если инструмент входит в имеющийся пакет или подписку.

Добавление псевдонима в расположение с шаблонами

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Нажмите кнопку **Параметры** ▸ **Выбрать источник содержимого** ▸ **Добавить новое**.
3. Нажмите **Создать псевдоним**.
4. В диалоговом окне **Указать библиотеку шаблонов** перейдите к нужной папке или расположению.
5. Нажмите **Выбрать папку**.

Просмотр шаблонов и связанной с ними информации

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Увеличение или уменьшение размера эскизов	Переместите регулятор **Размер эскиза**.

Цель	Действие
Просмотр сведений о шаблоне	Щелкните эскиз в области слева. Сведения о шаблоне отобразятся в панели справа. Чтобы скрыть панель справа со сведениями о шаблоне, снимите флажок **Показать сведения о шаблоне**.

Управление шаблонами

Можно управлять списком локальных пакетов шаблонов и псевдонимов (ссылками на локальные папки, сетевые расположения и дополнительные устройства хранения данных). Например, можно переименовать локальные пакеты или псевдонимы и удалить псевдонимы из списка. Если псевдоним более не работает из-за перемещения папки шаблонов, можно перейти в новое расположение для восстановления ссылки.

Чтобы находить нужные шаблоны, можно пометить их как избранные. Кроме того, можно просмотреть и изменить свойства шаблона. Например, можно изменить имя и язык, добавить новые теги и удалить существующие теги. Можно изменить категорию шаблона, в том числе назначить собственную категорию. Если шаблон больше не нужен, его можно удалить.

Обновление списка пакетов шаблонов и псевдонимов

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Нажмите кнопку **Параметры** ▸ **Выбрать источник содержимого** и выберите пакет шаблонов или псевдоним.
3. Нажмите кнопку **Параметры** и выполните необходимые действия из следующей таблицы.

Цель	Действие
Переименование пакета шаблонов или псевдонима	Нажмите кнопку **Переименовать** и в диалоговом окне **Переименовать** введите имя в поле **Имя**.
Переход к папке, которая была перемещена или переименована	Нажмите **Обзор** и перейдите к папке, которая содержит шаблоны.
Удаление псевдонима из списка	Нажмите кнопку **Удалить**.
Открытие пакета шаблонов или псевдонима в проводнике Windows	Нажмите **Открыть расположение папки**.

Добавление тегов, переименование и удаление шаблонов

1. Выберите **Файл** ▸ **Создать из шаблона**.
2. Выполните одно из действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Пометка шаблона как избранного	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Избранное**.

Цель	Действие
Изменение имени шаблона в локальной библиотеке либо связанных тегов	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Свойства**. В диалоговом окне **Свойства** выполните любое из следующих действий: • Выберите язык в списке **Язык**. • Введите новое имя в поле **Заголовок**. • Добавьте или удалите теги из поля **Теги**. • Выберите категорию из списка **Категория** для категоризации шаблона. • Чтобы назначить пользовательскую категорию, выберите пункт **Новая категория** в списке **Категория** и введите в поле название категории.
Удаление шаблона из локальной библиотеки	Щелкните правой кнопкой мыши на эскиз и выберите **Удалить**.

Создание шаблонов

Если заготовки шаблонов не соответствуют потребностям, можно создать собственный шаблон на основе часто используемых документов. Например, если приходится часто создавать бюллетени, можно сохранить параметры макета и стиль бюллетеня в шаблон.

При сохранении шаблона в программе CorelDRAW в него можно добавить такие справочные сведения, как разметка страниц, число сгибов и категория. Несмотря на то что сведения о шаблоне необязательны, они помогают в организации и расположении шаблонов в дальнейшем.

Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся шаблоны. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение местоположений содержимого» на стр. 124.

Создание шаблона

1. Выберите **Файл** ▸ **Сохранить как шаблон.**
2. Введите имя в поле **Имя файла**.
3. Перейдите в папку, в которой необходимо сохранить шаблон.
4. Нажмите кнопку **Сохранить**.
5. В диалоговом окне **Свойства шаблона** укажите необходимые параметры.
   - **Заголовок**: назначение имени для шаблона. Это имя отобразится вместе с эскизом в панели **Шаблоны**.
   - **Теги**: ввод ключевых слов, которые будут сопоставлены шаблону. Эти слова можно использовать для поиска шаблона на вкладке **Шаблоны** диалогового окна **Создание документа**.
   - **Стороны**: выбор варианта разбиения на страницы.
   - **Сложения**: выбор сложения из списка.
   - **Категория**: выбор категории, которая будет назначена шаблону. Чтобы назначить пользовательскую категорию, выберите пункт **Новая категория** в списке **Категория** и введите в поле название категории.



Если нажать кнопку **Отмена**, то диалоговое окно **Свойства шаблона** закроется без сохранения шаблона.



Если справочные сведения добавлять не требуется, нажмите **Сохранить**, не задавая никакие параметры.

Редактирование шаблонов

Шаблоны можно редактировать, изменяя стиль, параметры макета страницы или объекты. Например, если необходимо разнообразить понравившийся шаблон, можно добавить в него созданный стиль или стиль другого шаблона. Для получения сведений о редактировании стилей см. раздел «Редактирование стилей и наборов стилей» на стр. 735.. Для получения сведений о настройке параметров макета страницы см. раздел «Макет страницы» на стр. 753.

Редактирование шаблона

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Открыть**.
2. Перейдите в папку, в которой хранится шаблон.
3. Дважды щелкните имя файла шаблона.
4. В диалоговом окне **Открытие** установите флажок **Открыть для редактирования**.

Стили и наборы стилей

В CorelDRAW доступны расширенные возможности работы со стилями, которые позволяют быстро, легко и последовательно форматировать документы. Стили и наборы стилей для различных типов объектов можно создавать и применять к графическим объектам, фигурному и простому тексту, объектам выносок и размеров, а также к объектам, созданным с помощью инструментов художественного оформления.

Стили и наборы стилей — это группы атрибутов, которые определяют внешний вид объектов. Если к объекту применяется стиль или набор стилей, все атрибуты стиля применяются к объекту за один шаг. Благодаря этому можно форматировать одновременно множество различных объектов и значительно сократить время настройки и производства. Кроме того, в случае редактирования стиля или набора стилей автоматически обновляются все объекты, к которым применен отредактированный стиль.

Стили и наборы стилей можно также экспортировать в виде таблицы стилей для использования в других документах или импортировать их из ранее сохраненных таблиц стилей.



Стили упрощают форматирование объектов за счет экономии времени и обеспечения единообразного внешнего вида.

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Создание стилей и наборов стилей» (стр. 732)
- «Применение стилей и наборов стилей» (стр. 734)

- «Редактирование стилей и наборов стилей» (стр. 735)
- «Управление и применение свойств объекта по умолчанию» (стр. 737)
- «Экспорт и импорт таблиц стилей» (стр. 739)
- «Назначение клавиш быстрого вызова для стилей или наборов стилей» (стр. 739)
- «Поиск объектов с определенным стилем или набором стилей» (стр. 740)
- «Разрыв связи между объектами и стилями или наборами стилей» (стр. 740)

Создание стилей и наборов стилей

Стиль представляет собой группу атрибутов форматирования, которая определяет свойства объекта, такие как абрис или заливка. Например, чтобы задать стиль абриса, можно указать такие атрибуты, как толщина, цвет и тип абриса. Чтобы задать стиль символов, можно указать тип шрифта, стиль и размер шрифта, цвет текста и фона, положение символов, прописные и многое другое. В CorelDRAW можно создавать и применять стили абриса, заливки, абзаца, символов и текстовых фреймов.

CorelDRAW позволяет группировать стили в наборы стилей. Набор стилей — это набор стилей, который помогает задать внешний вид объектов. Например, можно создавать наборы стилей, содержащие стиль заливки и абриса, которые можно применить к таким графическим объектам, как прямоугольники, эллипсы и кривые.

Существуют два способа создания стилей. Стиль или набор стилей можно создать на основе форматирования объекта или можно создать стиль или набор стилей с нуля, настроив атрибуты в окне настройки **Стили объектов**.

В CorelDRAW стили могут содержать другие стили. Стиль, который содержит другой стиль, называется родительским. Стиль, который содержится в другом стиле, называется дочерним. Свойства автоматически наследуются из родительского стиля. Однако наследуемые свойства для дочернего стиля можно переопределить и установить в нем свои собственные свойства. При изменении родительского стиля дочерний стиль обновляется автоматически. Если установить в дочернем стиле определенные атрибуты, они больше не будут связаны с родительским стилем. То есть если изменить родительский стиль, атрибуты дочернего стиля не будут изменены. Связь «родитель-потомок» также применима и к наборам стилей.

Дочерние и родительские стили можно использовать в документах, где нужно, чтобы у объектов были общими только некоторые атрибуты, и нужно периодически вносить глобальные изменения. Например, если нужно, чтобы в большом документе у заголовков и подзаголовков было схожее форматирование, можно создать родительский стиль символов для заголовков и дочерний стиль символов для подзаголовков. В родительском и дочернем стилях может использоваться шрифт одного цвета и типа, но разного размера. Если в родительском стиле выбрать другой цвет или тип шрифта, заголовки и подзаголовки будут обновлены автоматически. Однако подзаголовки по-прежнему будут выглядеть меньше, чем заголовки.

Создание стиля на основе объекта

1 С помощью инструмента **Указатель** щелкните объект правой кнопкой мыши.

2 Выберите **Стили объектов**, затем — **Источник нового стиля** и выберите тип стиля.
Отображается предварительный просмотр атрибутов объекта, которые будут включены в новый стиль.

3 Щелкните тип стиля.

4 В диалоговом окне **Источник нового стиля** введите имя в поле **Имя нового стиля**.

Если не отображается окно настройки **Стили объектов**, установите флажок **Открыть окно настройки стилей объектов** в диалоговом окне **Источник нового стиля**.

Можно также создавать стиль из объекта, щелкнув правой кнопкой мыши папку **Стили** в окне настройки **Стили объектов**, выбрав **Новый из выбранного** и тип стиля.

Создание набора стилей из объекта

1 С помощью инструмента **Указатель** щелкните объект правой кнопкой мыши.

2 Выберите **Стили объектов**, затем — **Источник нового набора стилей**.
Отображается предварительный просмотр атрибутов объекта, которые будут включены в новый набор стилей.

3 Щелкните **Источник нового набора стилей**.

4 В диалоговом окне **Источник нового набора стилей** введите имя в поле **Новое имя набора стилей**.

Если не отображается окно настройки **Стили объектов**, установите флажок **Открыть окно настройки стилей объектов** в диалоговом окне **Источник нового набора стилей**.

Можно также создать набор стилей на основе выбранного объекта (или нескольких выбранных объектов), нажав **Из выбранного** в окне настройки **Стили объектов**. Новый набор стилей добавляется в раздел **Наборы стилей** окна настройки **Стили объектов**. Если выбранный объект использует стили, соответствующие существующему набору стилей, новый набор стилей не добавляется. CorelDRAW выбирает соответствующий набор стилей в окне настройки **Стили объектов**.

Кроме того, набор стилей можно создать на основе объекта, перетащив объект в папку **Наборы стилей** в окне настройки **Стили объектов**. Если перетащить объект на существующий набор стилей в папке **Наборы стилей**, атрибуты объекта заменяют атрибуты набора стилей, а все объекты, к которым был применен набор стилей, будут автоматически обновлены.

Процедура определения стиля

1 Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.

2 В окне настройки **Стили объектов** нажмите кнопку **Создать стиль** и выберите тип стиля.

Стиль появляется в папке **Стили** с именем, назначенным приложением, например «Fill 1».

3 Укажите необходимые атрибуты стиля.

Дополнительные возможности

Переименование стиля	Щелкните правой кнопкой мыши стиль, нажмите кнопку **Переименовать**, введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.
Удаление стиля	Выполните одно из следующих действий. • Выберите стиль в папке **Стили** и нажмите кнопку **Удалить стиль** . • Щелкните правой кнопкой мыши стиль и выберите **Удалить**.
Создание дубликата стиля	Щелкните правой кнопкой мыши стиль и выберите **Дублировать**.
Создание дочернего стиля	Выполните одно из следующих действий.

Дополнительные возможности

- Выберите стиль в папке **Стили** и нажмите кнопку **Создать дочерний стиль** .
- Нажмите правой кнопкой мыши на стиль и выберите **Создать дочерний стиль**.

Процедура определения набора стилей

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** нажмите кнопку **Создать набор стилей** , чтобы создать пустой набор стилей, в который можно добавлять стили.
   Набор стилей появляется в папке **Наборы стилей** с именем, назначенным приложением, например «Style Set 1».
3. Выполните одно из следующих действий.
   - Нажмите кнопку **Добавить или удалить стиль** напротив набора стилей и выберите типы стилей, которые необходимо добавить в набор стилей. Затем задайте свойства для каждого стиля.
   - Перетащите стили из папки **Стили** в новый набор стилей.

Дополнительные возможности

Переименование набора стилей	Щелкните правой кнопкой мыши набор стилей в папке **Наборы стилей**, нажмите кнопку **Переименовать**, введите новое имя и нажмите клавишу **Enter**.
Удаление набора стилей	Выполните одно из следующих действий. • Выберите набор стилей в папке **Наборы стилей** и нажмите кнопку **Удалить набор стилей** . • Щелкните правой кнопкой мыши набор стилей и выберите **Удалить**.
Дубликация набора стилей	Щелкните правой кнопкой мыши набор стилей и выберите **Дублировать**.
Создание дочернего набора стилей	Выполните одно из следующих действий. • Выберите набор стилей в папке **Наборы стилей** и нажмите кнопку **Создать дочерний набор стилей** . • Нажмите правой кнопкой мыши на набор стилей и выберите **Создать дочерний набор стилей**.

Применение стилей и наборов стилей

Объект, к которому применяется стиль или набор стилей, задействует только атрибуты, определенные в стиле или наборе стилей. Например, если применить стиль абриса, изменится абрис объекта, а другие его атрибуты останутся без изменений.

Стили и наборы стилей можно применить с помощью окна настройки **Стили объектов** и окна настройки **Свойства**.

В окне настройки **Свойства** атрибуты, которые определяются стилем, выделяются зеленым индикатором источника, содержащим вертикальную линию посередине . Индикатор источника — это небольшой квадрат рядом с именем атрибута. В случае отсутствия примененного стиля отображается пустой индикатор источника . Если примененный стиль переопределен,

цвет индикатора источника становится оранжевым, при этом значок индикатора содержит горизонтальную линию посередине .



Стили упрощают форматирование объектов за счет экономии времени и обеспечения единообразного внешнего вида.

Применение стиля или набора стилей к объекту

1 С помощью инструмента **Указатель** выберите объект.

2 Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.

3 В окне настройки **Стили объектов** выберите стиль или набор стилей, а затем щелкните пункт **Применить к выбранному**.

Чтобы предварительно просмотреть стиль или набор стилей до применения, наведите на окно настройки **Стили объектов**.

Стиль можно также применить щелчком по индикатору источника рядом со свойством объекта (абрис, заливка, символ, абзац или фрейм) в окне настройки **Свойства** с последующим выбором стиля в списке стилей.

Стиль или набор стилей можно также применить к выбранному объекту с помощью любого из следующих методов.

- В окне настройки **Стили объектов** дважды нажмите на стиль или набор стилей.
- Щелкните объект правой кнопкой мыши , выберите **Стили объектов**, затем **Применить стиль**, затем выберите стиль или набор стилей из списка.
- В окне настройки **Стили объектов** нажмите правой кнопкой мыши на стиль или набор стилей, а затем выберите в контекстном меню пункт **Применить стиль** или **Применить набор стилей**.
- В окне настройки **Стили объектов** выберите стиль или набор стилей, а затем перетащите его на объект.

Редактирование стилей и наборов стилей

Стиль и набор стилей редактируется путем изменения его атрибутов в окне настройки **Стили объектов** или путем изменения атрибутов объекта, связанного со стилем или набором стилей, с последующим применением этих изменений к стилю или набору стилей.

Стиль или набор стилей также можно отредактировать путем копирования атрибутов из объекта в стиль или набор стилей.

Атрибуты стиля можно изменить. В случае переопределения атрибута теряется его связь с соответствующим стилем, а изменения в стиле не влияют на объект до тех пор, пока не будет удалено переопределение.

Редактирование стиля

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** откройте папку **Стили** и выберите стиль.
3. В области свойств стиля в окне настройки **Стили объектов** измените необходимые атрибуты.

Редактирование набора стилей

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** откройте папку **Наборы стилей** и выберите стиль.
3. Нажмите кнопку **Добавить или удалить стиль** напротив набора стилей и выберите тип стиля, который необходимо добавить или удалить.

   Флажки отображаются рядом с типами стилей, содержащимися в наборе стилей.

   В области свойств стиля в окне настройки **Стили объектов** можно отредактировать стили, содержащиеся в наборе стилей.

Редактирование стиля или набора стилей путем изменения объекта

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите объект, обладающий стилем или набором стилей.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В окне настройки **Свойства** измените свойства объекта.
4. В окне документа нажмите правой кнопкой мыши на объект, выберите в контекстном меню пункт **Стили объектов**, а затем выберите команду **Применить к стилю**.

   Новые атрибуты объекта заменяют атрибуты стилей или наборов стилей, связанных с этим объектом.

Редактирование стиля или набора стилей путем копирования свойств из объекта

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. Перетащите объект из окна документа на имя стиля или набора стилей в окне настройки **Стили объектов**.

Можно также скопировать свойства объекта в стиль или набор стилей, нажав правой кнопкой мыши на стиль или набор стилей в окне настройки **Стили объектов**, выбрав **Копировать свойства из** и нажав на объект в окне документа.

Переопределение атрибута стиля

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите объект, обладающий стилем.
2. Выберите **Объект** ▸ **Свойства**.
3. В окне настройки **Свойства** измените атрибут объекта, определяемый стилем.

   Цвет индикатора источника рядом с атрибутом изменится с зеленого на оранжевый, а вертикальная линия станет оранжевой вместе с горизонтальной, указывая на то, что атрибут объекта больше не определяется стилем.

Чтобы отменить переопределение стиля, выполните одно из следующих действий.

- Щелкните оранжевый индикатор источника и выберите **Восстановить**.

- В окне документа щелкните правой кнопкой мыши объект, используя инструмент **Указатель** , выберите в контекстном меню пункт **Стили объектов**, а затем — команду **Вернуть к стилю**.

Управление и применение свойств объекта по умолчанию

Стандартные свойства объекта в приложении CorelDRAW контролируют внешний вид текста и графических объектов в активном документе. Например, во время первой установки CorelDRAW каждый новый графический объект обладает черным абрисом и не содержит заливку.

При использовании окна настройки **Стили объектов** или диалогового окна **Изменить стандартные значения документа** можно изменять стандартные свойства следующих типов объектов:

- **Художественное оформление** — мазки кисти, созданные с помощью инструмента «Художественное оформление».
- **Фигурный текст** — отдельные слова или короткие строки текста, вводимые без текстовых фреймов.
- **Выноска** — выносные линии и текст выноски.
- **Размер** — размерные линии и текст.
- **Графика** — линии, прямоугольники, эллипсы, многоугольники, основные фигуры, а также сетки, нарисованные с помощью инструмента «Разлинованная бумага».
- **Простой текст** — текстовой блок, вставленный в текстовые фреймы.
- **QR-код** — объекты штрих-кода, которые содержат информацию в двух измерениях.



Диалоговое окно **Изменить стандартные значения документа** открывается каждый раз при выборе элемента управления, который позволяет изменять свойства заливки, абриса или текста, если в окне рисования не выбраны объекты. Если вы не хотите изменять свойства объекта по умолчанию, нажмите **Отмена**.

В случае изменения стандартных параметров приложение CorelDRAW автоматически сохраняет эти изменения в текущий документ. Если необходимо использовать пользовательские параметры в последующих документах, можно задать их в качестве новых стандартных значений документа.

В окне активного рисунка можно указать стили объектов, наборы стилей, цветовые стили или стандартные свойства объекта, которые будут выбраны в качестве новых стандартных значений документа.

Свойства объекта по умолчанию можно применить к отредактированным или импортированным объектам.

Изменение свойств объекта по умолчанию

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** откройте папку **Свойства объекта по умолчанию** и выберите один из следующих типов объекта.
   - **Художественное оформление**
   - **Фигурный текст**
   - **Выноска**
   - **Размеры**
   - **Графическое изображение**
   - **Простой текст**
   - **QR-код**
3. Измените необходимые атрибуты в окне настройки **Стили объектов**.

   Все изменения применяются ко всем новым объектам в активном документе и автоматически сохраняются вместе с документом.

Дополнительные возможности

Отмена изменений путем возврата выбранных свойств по умолчанию к параметрам по умолчанию для новых документов	Выполните одно из следующих действий. • Нажмите кнопку **Вернуть к стандартному значению** рядом с типом объекта. • Щелкните тип объекта правой кнопкой мыши и выберите **Вернуть к стандартному значению**.
Отмена изменений стандартных свойств объекта для всех типов объектов путем возврата к параметрам по умолчанию для новых документов	Выполните одно из следующих действий. • Нажмите кнопку **Восстановить все стандартные значения** рядом с папкой **Стандартные свойства объекта**. • Щелкните правой кнопкой мыши папку **Стандартные свойства объекта** и выберите **Вернуть все к стандартным значениям**.
Настройка выбранных свойств объекта в качестве параметров по умолчанию для новых документов	Выполните одно из следующих действий. • Нажмите кнопку **Задать стандартное значение** рядом с типом объекта. • Щелкните объект правой кнопкой мыши и выберите **Задать стандартное значение**.

Можно также изменить стандартные свойства объекта, отменив выбор всех объектов в окне документа, выбрав цвет или цветовой стиль на палитре или выбрав элемент управления, позволяющий изменить заливку, абрис или свойства текста, а затем установив соответствующие флажки в диалоговом окне **Изменить стандартные значения документа**.

Стандартные свойства объекта можно также изменить во время редактирования любого объекта в окне документа. Щелкните правой кнопкой мыши папку **Стандартные свойства объекта** в окне настройки **Стили объектов** и выберите **Обновлять свойства по умолчанию при редактировании объектов**. Любое изменение объекта будет использоваться по умолчанию для новых объектов.

Выбор текущих параметров стиля в качестве новых значений документа по умолчанию

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** нажмите кнопку **Импортировать, экспортировать или сохранить значения по умолчанию**, а затем щелкните **Задать как стандартные значения документа**.
3. Установите флажки для параметров, которые необходимо сохранить в качестве стандартных для новых документов.

С помощью диалогового окна **Параметры** можно также сохранить параметры как параметры по умолчанию для новых документов. Дополнительные сведения см. в разделе «Сохранение и восстановление настроек по умолчанию» на стр. 1001.

Применение свойств объекта по умолчанию к отредактированному или импортированному объекту

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите объект.
2. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
3. В окне настройки **Стили объектов** откройте папку **Свойства объекта по умолчанию** и дважды щелкните соответствующий тип объекта в следующем списке:

- **Художественное оформление**
- **Фигурный текст**
- **Выноска**
- **Размеры**
- **Графическое изображение**
- **Простой текст**
- **QR-код**

Экспорт и импорт таблиц стилей

Стили и наборы стилей можно сделать доступными для использования в других документах, экспортировав их в файл таблицы стилей (.cdss) CorelDRAW. В активном документе таблица стилей содержит все стили объектов, наборы стилей, цветовые стили и стандартные свойства объекта. Можно также использовать стили и наборы стилей из других документов путем импорта таблицы стилей, в которой они были сохранены.

Экспорт таблицы стилей

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** нажмите кнопку **Импортировать, экспортировать или сохранить значения по умолчанию**, а затем щелкните **Экспорт таблицы стилей**.
3. В диалоговом окне **Экспорт таблицы стилей** выберите папку, в которую необходимо сохранить таблицу стилей.
4. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. Установите флажки для параметров, которые необходимо экспортировать из документа.

Импорт таблицы стилей

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** нажмите кнопку **Импортировать, экспортировать или сохранить значения по умолчанию**, а затем щелкните **Импорт таблицы стилей**.
3. В диалоговом окне **Импорт таблицы стилей** выберите папку, в которой будет храниться таблица стилей.
4. Выберите имя файл и нажмите кнопку **Импорт**.
5. Установите флажки для параметров, которые необходимо импортировать в документ.



Кроме того, стили и наборы стилей можно импортировать из файла CorelDRAW. Для этого выберите соответствующий файл в диалоговом окне **Импорт таблицы стилей**, а затем нажмите кнопку **Импорт**.

Назначение клавиш быстрого вызова для стилей или наборов стилей

Стилям и наборам стилей можно назначить клавиши быстрого вызова. При нажатии сочетания клавиш CorelDRAW применяет стиль или набор стилей к выбранному объекту. В сочетании клавиш может использоваться не более четырех различных клавиш.

Если сочетание клавиш уже назначено другой команде, можно переназначить существующую настройку.

Для получения дополнительных сведений о работе с сочетаниями клавиш см. раздел «Настройка клавиш быстрого вызова» на стр. 1006..

Назначение клавиш быстрого вызова для стиля или набора стилей

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Координаты объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** щелкните правой кнопкой мыши стиль или набор стилей, а затем выберите в контекстном меню пункт **Назначить сочетание клавиш**.

   Откроется диалоговое окно **Параметры**, содержащее вкладку **Клавиши быстрого вызова** на странице **Команды** и **Применение стилей** вверху выбранного списка.
3. Выберите стиль или набор стилей, для которого необходимо назначить сочетание клавиш.

   Если сочетание клавиш уже назначено для выбранного стиля, оно отобразится в поле **Текущее сочетание клавиш**.
4. Щелкните поле **Новое сочетание клавиш** и нажмите комбинацию клавиш.

   Если такая комбинация клавиш уже назначена для другой команды, эта команда отобразится в поле **Текущая команда**.
5. Нажмите кнопку **Назначить**.



Если такое сочетание клавиш уже назначено для другой команды, второе назначение отменяет первое. Установив флажок **Перейти к конфликту при назначении**, можно автоматически перейти к команде, для которой переназначено сочетание клавиш, и назначить новое сочетание клавиш.

Поиск объектов с определенным стилем или набором стилей

CorelDRAW позволяет находить на активном рисунке объекты с определенным стилем или набором стилей. Например, можно найти все объекты, использующие определенный стиль заголовка.

Поиск объектов, использующих определенный стиль или набор стилей

1. Нажмите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Стили объектов**.
2. В окне настройки **Стили объектов** откройте папку стилей или наборов стилей, а затем выберите стиль или набор стилей.
3. Щелкните правой кнопкой мыши стиль или набор стилей и выберите в контекстном меню пункт **Выбрать использующие стиль объекты**.

Разрыв связи между объектами и стилями или наборами стилей

Связь между объектом и примененным к нему стилем или набором стилей можно разорвать. После разрыва связи у объекта сохраняется текущее оформление. Последующие изменения стиля или набора стилей не будут влиять на атрибуты объекта.

Разрыв связи между объектом и стилем или набором стилей

- В окне документа щелкните правой кнопкой мыши объект, используя инструмент **Указатель** , выберите в контекстном меню пункт **Стили объектов**, а затем — команду **Отменить связь со стилем**.



Если команда **Разорвать связь со стилем** недоступна, к объекту не были применены стили или наборы стилей.



Связь между объектом и стилем можно также разорвать, нажав на индикатор источника рядом со свойством стиля (абрис, заливка, абзац, символ или фрейм) в окне настройки **Свойства** и выбрав **Без стиля**.

Цветовые стили

Цветовой стиль — это цвет, сохраненный и примененный к объектам в рисунке. При каждом обновлении цветового стиля будут также обновляться все объекты, использующие этот цветовой стиль. Цветовые стили позволяют удобно и согласованно применять пользовательские цвета.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание и применение цветовых стилей» (стр. 741)
- «Редактирование цветовых стилей» (стр. 744)
- «Просмотр цветовых стилей» (стр. 748)
- «Экспорт и импорт цветовых стилей» (стр. 749)
- «Разрыв связи между цветовым стилем и объектом» (стр. 750)

Создание и применение цветовых стилей

Цветовые стили можно создавать на основе цветов существующих объектов или с нуля. При создании цветового стиля он сохраняется в активном рисунке и палитре цветовых стилей.

Созданный стиль можно применить для объектов в документе. CorelDRAW позволяет получить доступ к имеющимся цветовым стилям, используя для этого различные элементов управления: окно настройки **Цветовые стили**, окно настройки **Стили объекта**, окно настройки **Свойства**, палитру «Цветовые стили» и палитру «Документ». Цветовой стиль автоматически добавляется в палитру документа в случае применения к объекту.

Цветовые стили можно объединить в группы, называемые «гармониями». Гармония позволяет связать цветовые стили отношениями на основе оттенков и изменять их как одно множество. Изменяя цветовые стили в гармонии, можно быстро создавать различные альтернативные цветовые схемы путем смещения всех цветов вместе. Кроме того, можно изменить цветовую композицию своей работы одним действием.

CorelDRAW позволяет создавать специальный тип гармонии цветов под названием градиент. Градиент состоит из главного цветового стиля и целого ряда теней этого цветового стиля. В большинстве имеющихся цветовых моделей и палитр дочерние цветовые стили имеют такой же оттенок, что и главный цветовой стиль, однако характеризуются другими уровнями насыщенности и яркости. В цветовых палитрах PANTONE MATCHING SYSTEM и «Особые плашечные цвета» главный и дочерние цветовые стили связаны друг с другом, но имеют различные уровни оттенка.

Гармонии можно создавать на основе цветов существующих объектов или с нуля.

CorelDRAW также позволяет выбрать все цветовые стили, которые не используются в документе, или объединить нежелательные цветовые стили. Кроме того, можно преобразовать цветовые стили для различных цветовых режимов или в плашечные цвета, чтобы подготовить документ для тиражной печати.

Создание цветового стиля или гармонии на основе выбранного объекта

1. Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .
2. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
3. В окне настройки **Цветовые стили** нажмите кнопку **Создать цветовой стиль** и выберите **Создать из выбранного.**
4. В диалоговом окне **Создание цветовых стилей** в области **Создание цветовых стилей из** выберите один из следующих параметров.
   - **Заливка объекта**: создает цветовой стиль из цвета заливки объекта.
   - **Абрис объекта**: создает цветовой стиль из цвета абриса объекта.
   - **Заливка и абрис**: создает цветовые стили из заливки и цветов абриса объекта.
5. Чтобы сгруппировать новые цветовые стили с учетом оттенков аналогичной насыщенности и значения, установите флажок **Группировать цветовые стили в гармонии** и задайте в поле количество гармоний.

Чтобы преобразовать цветовые стили в другой цветовой режим, установите флажок **Преобразовать все цветовые стили в** и выберите цветовой режим в списке.

Можно также создавать цветовые стили и гармонии на основе выбранных объектов с помощью любого из следующих методов.

- Перетащите выбранный объект в верхнюю часть серой области окна настройки **Цветовые стили**, чтобы создать независимые цветовые стили, или перетащите выбранный объект в нижнюю часть серой области, чтобы создать цветовые стили, сгруппированные в гармонии. В диалоговом окне **Создание цветовых стилей** укажите необходимые параметры.
- Щелкните правой кнопкой мыши объект в окне документа и выберите **Цветовые стили** ▸ **Создать из выбранного**. В диалоговом окне **Создание цветовых стилей** укажите необходимые параметры.

Создание цветового стиля

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. Перетащите образец из любой открытой палитры в верхнюю часть серой области окна настройки **Цветовые стили**.

Цветовой стиль можно также создать нажатием кнопки **Создать цветовой стиль** с последующим выбором пункта **Создать цветовой стиль** и цвета в **редакторе цветов**. **Редактор цветов** предоставляет широкий спектр вариантов выбора подходящего цвета. Инструмент **Пипетка**, программы просмотра цветов, регуляторы и палитры. Для получения дополнительных сведений о выборе цветов см. раздел «Цвет» на стр. 415.

Если необходимо создать цветовые стили на основе всех цветов в документе, выполните одно из следующих действий.

- В окне настройки **Цветовые стили** нажмите кнопку **Создать цветовой стиль** и выберите **Создать на основе документа**.
- В окне документа щелкните правой кнопкой мыши объект, используя инструмент **Указатель** , затем выберите **Цветовые стили** ▸ **Создать на основе документа**.

Создание гармонии цветов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. В окне настройки **Цветовые стили** нажмите кнопку **Создать гармонию цвета**  и выберите **Создать гармонию цвета**.

   Значок папки для гармонии цветов отображается в нижней части серой области.
3. Перетащите любые образцы цвета или цветовых стилей в папку гармонии.



Гармонию можно дублировать путем выбора ее папки в окне настройки **Цветовые стили** с последующим нажатием кнопки **Создать гармонию цвета**  и выбором пункта **Дублировать гармонию**.

Можно изменить размер области **Гармония цветов**, чтобы просматривать доступные цветовые гармонии без прокрутки, указывая на область перетаскивания, а при изменении курсора на двухстороннюю стрелку, перетаскивая края панели.

Создание градиента

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. В окне настройки **Цветовые стили** выберите цветовой стиль в качестве главного цвета для градиента.
3. Нажмите кнопку **Создать гармонию цвета**  и выберите **Новый градиент**.
4. В диалоговом окне **Новый градиент** укажите количество теней в поле **Число цветов**.
5. Настройте регулятор **Подобие теней**.

   Для создания оттенков, сильно отличающихся друг от друга, переместите регулятор влево. Для создания похожих оттенков переместите регулятор вправо.
6. Выберите один из следующих параметров.
   - **Тени светлее**: создание теней, которые светлее, чем главный цвет.
   - **Тени темнее**: создание теней, которые темнее, чем главный цвет.
   - **Оба значения**: создание одинакового числа светлых и темных теней.

Применение цветового стиля

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. Выберите объект с помощью инструмента **Указатель** .
3. В окне настройки **Цветовые стили** выполните одно из следующих действий.
   - Дважды щелкните цветовой стиль, чтобы применить заливку.
   - Щелкните правой кнопкой мыши цветовой стиль, чтобы применить абрис.

Дополнительные возможности

Удаление цветового стиля	Выберите цветовой стиль и нажмите кнопку **Удалить** .
Объединение выбранных цветовых стилей с последним выбранным цветовым стилем	Нажмите кнопку **Объединить** .
Изменение мест цветовых стилей	Выберите два цветовых стиля в окне настройки **Цветовые стили** и нажмите кнопку **Поменять цветовые стили** .

Дополнительные возможности

	Цветовой стиль заливки становится абрисом объекта, а цветовой стиль абриса становится заливкой объекта.
Выбор всех цветовых стилей, которые не используются в документе	Нажмите кнопку **Выбрать неиспользуемые** 



Цветовой стиль можно также применить к выбранному объекту с помощью любого из следующих методов.

- В палитре **Цветовые стили** или палитре **Документ** выберите цветовой стиль для заливки или щелкните его правой кнопкой мыши, чтобы применить абрис. Чтобы открыть палитру **Цветовые стили**, выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Палитра цветовых стилей**.
- Перетащите на объект цветовой стиль из палитры или окна настройки **Цветовые стили**.
- В области **Абрис** или **Заливка** окна настройки **Свойства** щелкните индикатор источника рядом с палитрой цветов и выберите из списка ранее созданных цветовых стилей.
- Можно также использовать окно настройки **Стили объектов**, чтобы применить цветовой стиль, если стиль объектов, назначенный объекту, содержит атрибут цвета, такой как заливка или абрис. В области свойств стиля окна настройки **Стили объектов** щелкните индикатор источника рядом с палитрой цветов и выберите в списке ранее сохраненные цветовые стили.

Редактирование цветовых стилей

Можно отредактировать отдельный цветовой стиль или цветовой стиль в гармонии.

Во время правки гармонии можно отредактировать цветовые стили одновременно путем сохранения связи между ними, а также можно изменить отдельные цветовые стили в гармонии.

При изменении оттенка главного цветового стиля в градиенте все его дочерние тени обновляются на основе этого нового оттенка, а также значения насыщенности и яркости.

Правила гармонии

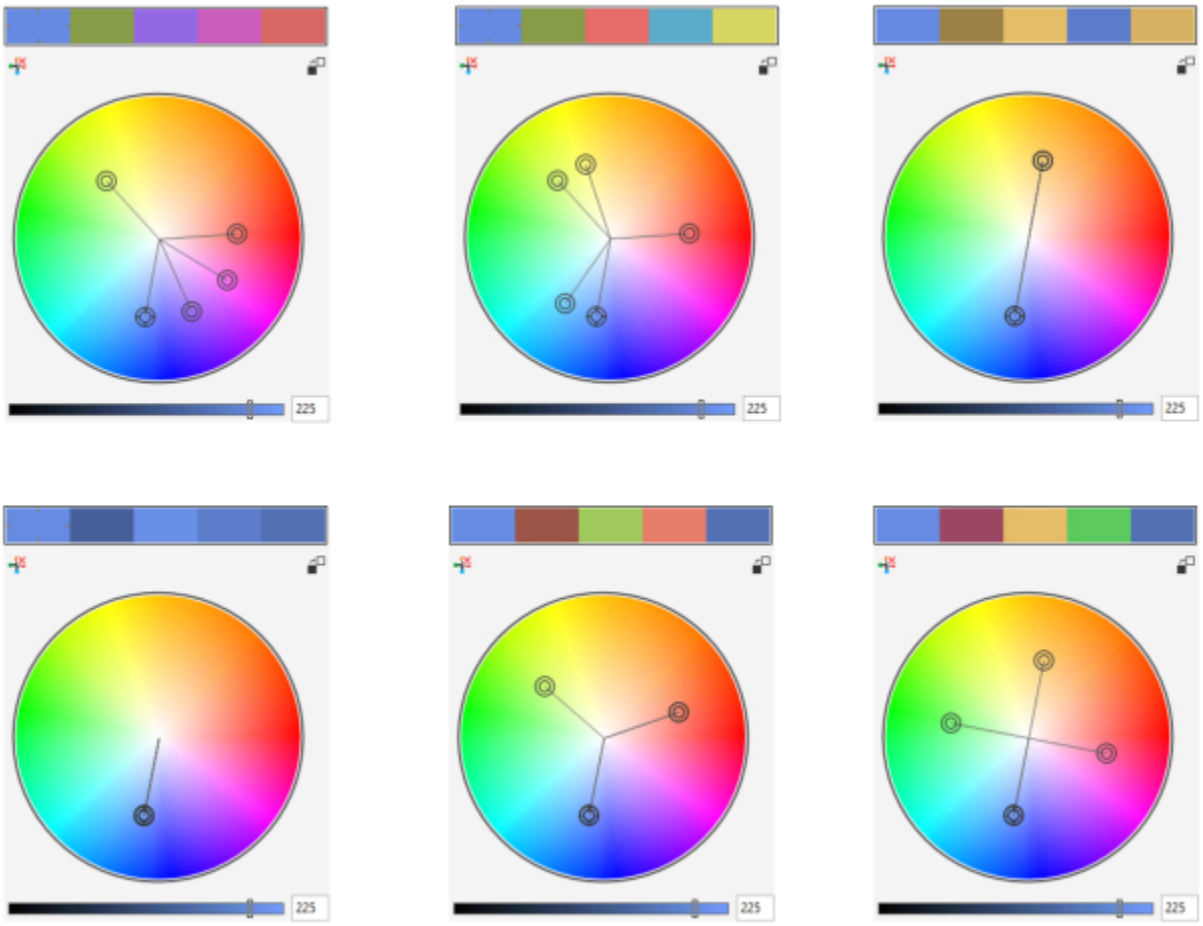
Можно применить правило цветовой гармонии для сдвига всех цветов в соответствии с предварительно определенной логикой и создания различных цветовых схем (комбинаций). Выбранный цвет в цветовой гармонии считается базовым цветом и используется в качестве эталона при позиционировании остальных цветов на цветовом круге.

Также можно использовать правило гармонии для создания цветовой гармонии с нуля. Получившаяся в результате цветовая гармония содержит пять цветов, созданных произвольно на основе выбранного правила, и базовый цвет этой гармонии представляет собой выбранных цвет в списке гармонической палитры.

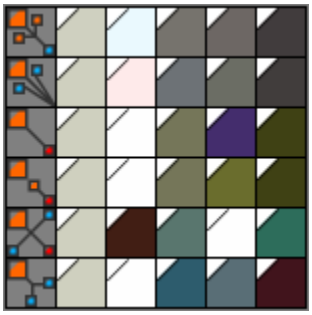
Доступны следующие правила гармонии.

- **Аналогичные цвета** — включает цвета, расположенные рядом на цветовом круге; служит для создания четких и ровных цветовых схем
- **Аналогичные и контрастные цвета** — похоже на правило аналогий, однако, включает дополнительный (контрастный) цвет помимо соседних цветов
- **Дополнительные цвета** (т. н. «контраст») — служит для уравновешения базового цвета цветом, противоположным на цветовом круге. Создание цветов теплых и холодных оттенков для получения ярких и насыщенных цветовых схем.
- **Оттенки одного цвета** — включает вариации одного цвета, что позволяет создавать цветовые схемы спокойных и мягких тонов

- **Четыре цвета** — в основе этого правила лежит пара цветов и дополняющие их цвета на цветовом круге. Это правило обычно используется для создания гармоний насыщенных глубоких цветов и требует тщательного подбора.
- **Три цвета** — уравновешивает базовый цвет цветами, расположенными близко к противоположной позиции на цветовом круге (т.е., образовывая треугольник). Это правило гармонии обычно служит для создания цветовых схем с умеренной контрастностью.



Примеры цветовых гармоний, созданных с нуля с помощью правил гармонии: (вверху) аналогичные и контрастные цвета, аналогичные цвета, дополнительные цвета; (внизу) оттенки одного цвета, три цвета, четыре цвета.



Значки папок гармоний указывают на то, что цветовые гармонии базируются на различных правилах. Сверху вниз: аналогичные и контрастные цвета, аналогичные цвета, дополнительные цвета, оттенки одного цвета, четыре цвета и три цвета.

Изменение цветовых гармоний

Цветовые гармонии можно изменять разными способами: удалением ранее применяемого правила гармонии, путем замены базового цвета на противоположный цвет на цветовом круге, путем перемещения цветов в различные секторы на цветовом круге или путем перетаскивания цветовой гармонии на цветовой круг.

Можно выбрать цвета из нескольких гармоний и изменить их одновременно. Эта функция позволяет одновременно изменить несколько гармоний на основе правил, не удаляя правила.

Кроме того, теперь можно преобразовать цветовой стиль в цветовой режим «Оттенки серого» в окне настройки **Цветовые стили**.

Редактирование цветового стиля

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. В окне настройки **Цветовые стили** выберите отдельный цветовой стиль или цветовой стиль в гармонии.
3. В **редакторе цветов** или **редакторе гармоний** отредактируйте цветовой стиль с помощью любого из доступных элементов управления. Инструмент **Пипетка**, программы просмотра цветов, регуляторы и палитры.

   Для получения дополнительных сведений о выборе цветов см. раздел «Цвет» на стр. 415.

Дополнительные возможности

Переименование цветового стиля	Выберите цветовой стиль в окне настройки **Цветовые стили** и введите новое имя в соответствующее поле, расположенное в верхней части окна настройки.
Преобразование цветового стиля в другой цветовой режим	Нажмите кнопку **Преобразовать** и выберите цветовой режим в выпадающем меню.
Преобразование цветового стиля в плашечный цвет	Нажмите кнопку **Преобразовать** и выберите **Преобразовать в плашечный цвет**.

Редактирование гармонии цветов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. В окне настройки **Цветовые стили** щелкните папку гармонии.
3. Выполните одно из следующих действий.
   - В **редакторе гармоний** щелкните и перетащите круг выбора, чтобы изменить цветовые стили в гармонии. Чтобы ограничить движение круга выбора, удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**, перетаскивая при этом круг выбора для сохранения исходной насыщенности, или удерживайте нажатой клавишу **Shift** для сохранения исходного оттенка.
   - В **редакторе цветов** выберите цвет с помощью любого из доступных элементов управления: инструмент «Пипетка», программы просмотра цветов, регуляторы и палитры. Для получения дополнительных сведений о выборе цветов см. раздел «Цвет» на стр. 415.
4. В **редакторе гармоний** переместите регулятор **Яркость**, чтобы изменить оттенок цвета.

   Если требуется указать точный оттенок, введите значение в поле **Яркость**.

Чтобы изменить отдельный цветовой стиль в гармонии, выберите стиль щелчком по образцу в папке гармоний или щелкните соответствующий круг выбора или образец в **редакторе гармоний**.

Можно изменить размер области **Гармония цветов**, чтобы просматривать доступные цветовые гармонии без прокрутки, указывая на область перетаскивания, а при изменении курсора на двухстороннюю стрелку, перетаскивая края панели.

Можно изменять порядок гармоний цветов путем перетаскивания образца цвета.

Применение правила для цветовой гармонии

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. В окне настройки **Цветовые стили** щелкните папку гармонии.
3. Выберите правило из списка **Правило гармонии**.

Дополнительные возможности

Создание гармонии цветов с нуля на основе правила	Убедитесь в том, что не выбран ни один цветовой стиль, и выберите правило из списка **Правило гармонии**.
Следует равномерно распределить цвета при изменении правила гармонии	Убедитесь в том, что кнопка **Распределение цветов** активна, и выберите правило гармонии из списка **Правило гармонии**. Цвета будут равномерно распределены по секторам цветового круга, что может привести к радикальному изменению цветов. Если кнопка **Распределение цветов** неактивна, поддерживается текущее соотношение цветов в цветовой гармонии.

Можно выбрать **Настраиваемое** в списке **Правило гармонии**, чтобы удалить ранее примененное правило или создать новую папку гармонии.

Редактирование гармонии цветов

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.
2. В окне настройки **Цветовые стили** щелкните цветовой стиль в цветовой гармонии.
3. В редакторе гармонии выполните одну из следующих задач.

Цель	Действие
Удаление правила из цветовой гармонии	Нажмите на кнопку **Удалить правило гармонии**.
Изменение цвета на противоположный цвет на цветовом круге	Нажмите на кнопку **Переключить на противоположный цвет**.

Цель	Действие
Перемещение цвета в другой сектор	Перетащите кольцо выбора в другой сектор, удерживая нажатой клавишу **Alt**. Эта функция доступна для гармоний цветов, в основе которых лежат правила гармоний «Дополнительные цвета», «Четыре цвета» или «Три цвета», а также для настраиваемых гармоний.
Одновременное изменение нескольких цветовых гармоний	Выберите желаемые цветовые стили, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, и перетащите кольцо выбора в редактор гармоний.
Преобразование цветового стиля в цветовой режим «Оттенки серого»	Нажмите кнопку **Преобразовать** и выберите **Преобразовать в оттенки серого**.

Также можно преобразовать цветовой стиль или цветовую гармонию в режим «Оттенки серого». Преобразование выполняется в окне настройки **Создание цветовых стилей** при создании цветового стиля или цветовой гармонии на основе выбранного объекта. Информацию о доступе к окну настройки **Создание цветовых стилей** см. в разделе «Создание цветового стиля или гармонии на основе выбранного объекта» на стр. 742.

Просмотр цветовых стилей

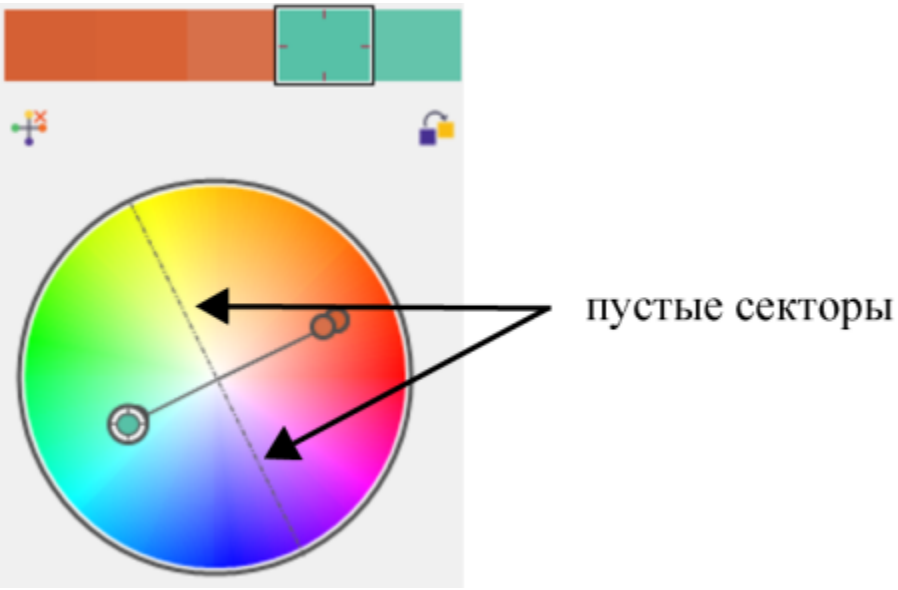
В окне настройки **Цветовые стили** доступно несколько параметров просмотра, которые обеспечивают более удобную и простую работу с цветовыми стилями.

В представлении «Советы» отображаются объекты, связанные с цветовыми стилями. При наведении курсора на цветовой стиль в окне настройки **Цветовые стили** появляется указатель, который указывает на объект, использующий этот цветовой стиль, в окне документа.



Представление «Советы» позволяет выявить объекты, использующие цветовые стили.

Кроме того, в редакторе гармоний можно отобразить цветовые палитры большего размера, а также просматривать пустые секторы в цветовых гармониях.



Два сектора в этой цветовой гармонии, основанной на правиле гармонии «Четыре цвета», не содержат цветов, однако, их отображение упрощает редактирование задач.

Работа с представлением «Советы»

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.

2 В окне настройки **Цветовые стили** нажмите на кнопку **Параметры просмотра** и выберите **Представление «Советы»**.

3 Наведите курсор на цветовой стиль, примененный к объекту.

В центральной части объекта, использующего этот цветовой стиль, отображается небольшой указатель .

Отображение цветовых палитр большего размера

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.

2 В окне настройки **Цветовые стили** нажмите кнопку **Параметры просмотра** и выберите **Использовать крупные палитры**.

Отображение пустых сектором цветовой гармонии

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Цветовые стили**.

2 В окне настройки **Цветовые стили** нажмите кнопку **Параметры просмотра** и выберите **Отображать пустые сектора**.

Экспорт и импорт цветовых стилей

Цветовые стили можно использовать повторно путем добавления их в специальные палитры, сохранения в качестве новых стандартных значений документа или экспорта в таблицу стилей. Кроме того, можно импортировать цветовые стили из других документов. Дополнительные сведения см. в разделах «Создание и редактирование цветовых палитр» на стр. 428, «Управление и применение свойств объекта по умолчанию» на стр. 737 и «Экспорт и импорт таблиц стилей» на стр. 739.

Разрыв связи между цветовым стилем и объектом

После разрыва связи между цветовым стилем и объектом свойства цвета прекращают извлекаться объектом из соответствующего цветового стиля. Теперь цветовой стиль можно обновлять без изменения объекта.

Разрыв связи между цветовым стилем и объектом

- Щелкните правой кнопкой мыши объект, используя инструмент **Указатель** , затем выберите **Цветовые стили** ▸ **Отменить связь с цветовыми стилями**.



Связь с цветовым стилем можно также разорвать в окне настройки **Свойства**. Щелкните индикатор источника рядом с палитрой цветов в разделах **Абрис** или **Заливка** окна настройки **Свойства** и выберите **Отменить связь с цветовым стилем**.

Страницы и макеты

Страницы **753**

Инструменты компоновки **775**

Таблицы **787**

Страницы

CorelDRAW позволяет указать размер, ориентацию, единицу масштаба и фон страницы рисования. Можно выбрать просмотр одной страницы или нескольких страниц одновременно. Можно добавлять страницы в изображения и дублировать существующие страницы. CorelDRAW содержит параметры для изменения ширины и высоты страниц. Кроме того, можно изменить расположение страниц на экране и их порядок в документе. Чтобы изменить размер страницы или переместить страницу в другое место в многостраничном просмотре, необходимо выбрать ее. Чтобы удалить страницу, необходимо сделать ее активной. Можно указать пользовательские имена для страниц и выполнить поиск страниц в окне настройки **Страницы**. Если страница содержит проект, который вы хотите отправить клиенту, можно экспортировать страницу в виде отдельного файла.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Макет страницы» (стр. 753)
- «Фон страницы» (стр. 756)
- «Виды страниц» (стр. 757)
- «Добавление, дублирование и удаление страниц» (стр. 762)
- «Выбор и активация страниц» (стр. 764)
- «Изменение размера страниц» (стр. 766)
- «Размещение и упорядочение страниц» (стр. 769)
- «Переименование страниц» (стр. 770)
- «Поиск страниц» (стр. 770)
- «Экспорт страниц» (стр. 771)
- «Вставка номеров страниц» (стр. 771)

Макет страницы

Работу над рисунком можно начать, указав параметры размера, ориентации, а также стиля макета страницы. Параметры, выбираемые во время определения макета страницы, можно использовать в качестве параметров по умолчанию для всех вновь создаваемых рисунков. Можно также настроить размер страницы и параметры ориентации, соответствующие стандартным параметрам бумаги для печати.

Размер страницы

Существует два способа указания размера страницы: выбрать готовый размер страницы или создать собственный. Можно выбрать множество готовых размеров страницы: от бумаги формата Legal и конвертов до плакатов и веб-страниц. Если готовый размер страницы не отвечает требованиям, можно создать специальный размер страницы, указав размеры рисунка.

Можно сохранить специальные размеры страницы в качестве заготовок, чтобы использовать их в будущем, а также удалить специальные размеры страницы, которые больше не потребуются.

Ориентация страницы

Страница может иметь альбомную или книжную ориентацию. В альбомной ориентации ширина рисунка больше его высоты, а в книжной ориентации высота рисунка больше его ширины. Все страницы, добавляемые в проект рисунка, обладают текущей ориентацией, однако для отдельных страниц в любое время можно задать другую ориентацию.

Стили макета

При использовании стиля макета по умолчанию (Вся страница) каждая страница в документе считается за одну и распечатывается на одном листе. Можно выбирать стили макета для многостраничных публикаций, таких как буклеты и брошюры. При выборе стилей многостраничных макетов («Книга», «Брошюра», «Домик», «Вертикальный буклет» и «Горизонтальный буклет» и «Сложенная втрое брошюра») страница делится на две или несколько равных частей. Каждая часть рассматривается как отдельная страница. Преимущество работы с отдельными частями заключается в том, что каждую страницу можно редактировать в окне рисования в вертикальной ориентации и последовательном порядке независимо от макета, который требуется для печати документа. При выводе документа на печать приложение автоматически располагает страницы в порядке, который требуется для печати и брошюровки.

Стили наклеек

Для выбора доступно более 800 готовых наклеек различных форматов от разных производителей. Можно предварительно просматривать размеры наклеек и примерять их на распечатываемой странице. Если CorelDRAW предоставленный стиль наклейки не удовлетворяет требованиям, можно изменить существующий стиль или создать и сохранить собственный стиль.

Настройка размера и ориентации страницы

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Размер страницы**.
2. Выберите параметр **Размер страницы**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор готового размера страницы	Выберите размер страницы в списке **Размер**.
Сопоставление размера страницы и ориентации с параметрами принтера	Нажмите кнопку **Получить размер страницы из принтера**.
Определение специального размера страницы	Введите значения в поля **Ширина** и **Высота**.
Определение ориентации страницы	Нажмите кнопку **Альбомная** или **Книжная**.
Определение размера и ориентации отдельной страницы в многостраничном документе	Убедитесь, что страница, которую требуется изменить, отображается в окне рисования, выберите размер и ориентацию страницы и установите флажок **Применение изменений только для текущей страницы**.

Цель	Действие
Отображение границ страницы	Установите флажок **Показать границы страницы**.
Добавление рамки вокруг страницы	Щелкните **Добавить рамку страницы**.
Выбор разрешения отображения документа	Выберите разрешение в списке **Разрешение отображения**.
Установка порога выхода за обрез	Установите флажок **Показывать область выхода за обрез** и введите значение в поле **Выход за обрез**.



Можно также открыть диалоговое окно **Параметры** с помощью страницы **Размер страницы**, отображаемой двойным щелчком по тени страницы рисования.

Можно изменить ориентацию страницы, выбрав пункт **Макет** ▸ **Переключить ориентацию страницы**.

Чтобы изменить ориентацию страницы в многостраничном просмотре (**Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**), нажмите правой кнопкой мыши на метку имени страницы и выберите **Переключить ориентацию страницы**.

Добавление или удаление специальных готовых размеров страницы

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Размер страницы**.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление специального готового размера страницы	Задайте специальный размер страницы в полях **Ширина** и **Высота**, нажмите кнопку **Сохранить**  и введите имя пользовательской страницы в поле **Сохранить специальный тип страницы как**. Специальный готовый размер страницы отображается в списке **Размер**.
Удаление готового размера страницы	Выберите размер страницы в списке **Размер** и нажмите кнопку **Удалить** .



Если выбрать инструмент **Указатель** и не выбирать никакие объекты, то можно также добавлять и удалять специальные готовые размеры страницы, если щелкнуть пункт **Редактировать этот список** в нижней части списка **Размер страницы** на панели свойств.

Выбор стиля макета

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Макет страницы**.
2. Выберите стиль макета в списке **Макет**.

   Каждый стиль макета сопровождается кратким описанием и иллюстрацией.

Использование стиля наклейки

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Размер страницы**.
2. Выберите параметр **Заготовки наклеек**.
3. Дважды щелкните имя производителя в списке и выберите стиль наклейки.

   Если необходимо настроить стиль наклейки, щелкните пункт **Настройка** и отрегулируйте размер, поля, просветы и количество наклеек на каждом листе.

   Чтобы сохранить созданный пользовательский стиль наклеек, нажмите кнопку **Добавить** +. В диалоговом окне **Сохранение настроек** введите имя нового стиля наклеек в поле **Сохранить как**.



Если рисунок содержит несколько страниц, стили наклеек недоступны.



Чтобы достигнуть оптимального результата, перед применением стиля наклейки выберите размер бумаги **Letter** и **книжную** ориентацию.

Сохранение текущего макета страницы в качестве макета по умолчанию

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. Нажмите кнопку **Сохранить как по умолчанию**.
3. Установите флажки **Размер страницы** и **Макет**.

Фон страницы

Можно выбрать цвет и тип фона для рисунка. Например, однородный фон можно создать с помощью сплошного цвета. Для создания более сложного или динамичного фона можно использовать растровое изображение. Примером растровых изображений могут служить текстурированные рисунки, фотографии и картинки.

При использовании растрового изображения в качестве фона оно вставляется в рисунок по умолчанию. Это рекомендуемый параметр. Однако можно также связать растровое изображение с рисунком, чтобы изменения, внесенные в исходное изображение позднее, автоматически отображались в рисунке. При отправке рисунка, содержащего связанное изображение, необходимо также отправить и само связанное изображение.

Фоновое растровое изображение можно распечатывать и экспортировать, или можно экспортировать и распечатывать рисунки без фонового растрового изображения в целях экономии ресурсов компьютера.

Если фон больше не требуется, его можно удалить.

Использование сплошного цвета в качестве фона

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Фон страницы**.
2. Выберите параметр **Сплошной**.
3. Откройте меню выбора цвета и выберите цвет.



При экспорте файлов в формат растровых изображений цвет фона используется для сглаживания краев. Если растровые изображения имеют неправильную форму и будут помещены на фон, цвет которого отличается от белого, рекомендуется выбрать соответствующий цвет фона страницы. Например, если планируется поместить

экспортированное растровое изображение на синий фон, может потребоваться выбрать аналогичный синий цвет в качестве цвета фона страницы.

Использование растрового изображения в качестве фона

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Фон страницы**.
2. Выберите параметр **Растр**.
3. Нажмите кнопку **Обзор**.
4. Выберите папку, в которой хранится файл.
5. Дважды щелкните имя файла.
6. Выберите один из следующих параметров.
   - **Связанный**: растровое изображение связывается с рисунком так, что изменения, вносимые в исходный файл, отражаются в фоновом растровом изображении.
   - **Встроенный**: растровое изображение встраивается в рисунок так, что изменения, производимые с исходным файлом, не отражаются в фоновом растровом изображении.

   Если необходимо, чтобы фон распечатывался и экспортировался вместе с рисунком, установите флажок **Распечатать и экспортировать фон**.
7. Выберите один из следующих параметров.
   - **Размер по умолчанию**: использование текущего размера растрового изображения.
   - **Особый размер**: позволяет настроить размеры растрового изображения путем ввода значений в поля **Г.** и **В.**

   Если необходимо задать непропорциональные значения высоты и ширины, снимите флажок **Сохранить пропорции**.



Если растровое изображение меньше страницы рисования, оно располагается плитками по всей странице рисования. Если растровое изображение больше страницы рисования, оно обрезается, чтобы уместиться на ней.

Фоновое растровое изображение не является объектом и не может быть отредактировано.

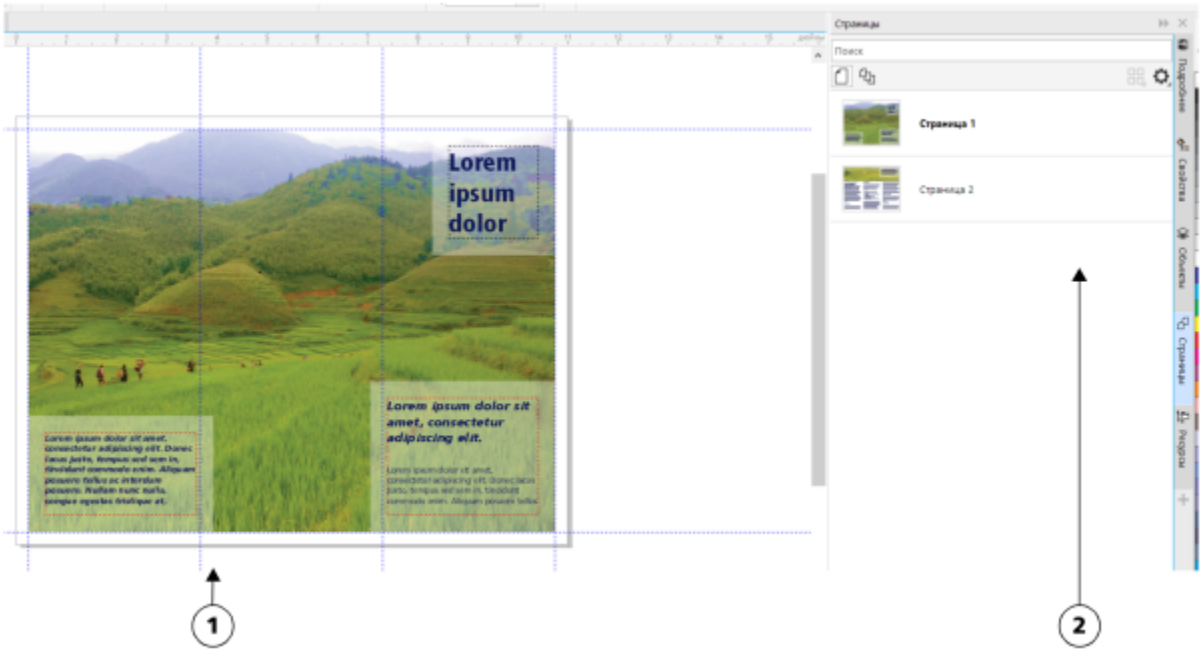
Удаление фона

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Фон страницы**.
2. Выберите параметр **Нет фона**.

Виды страниц

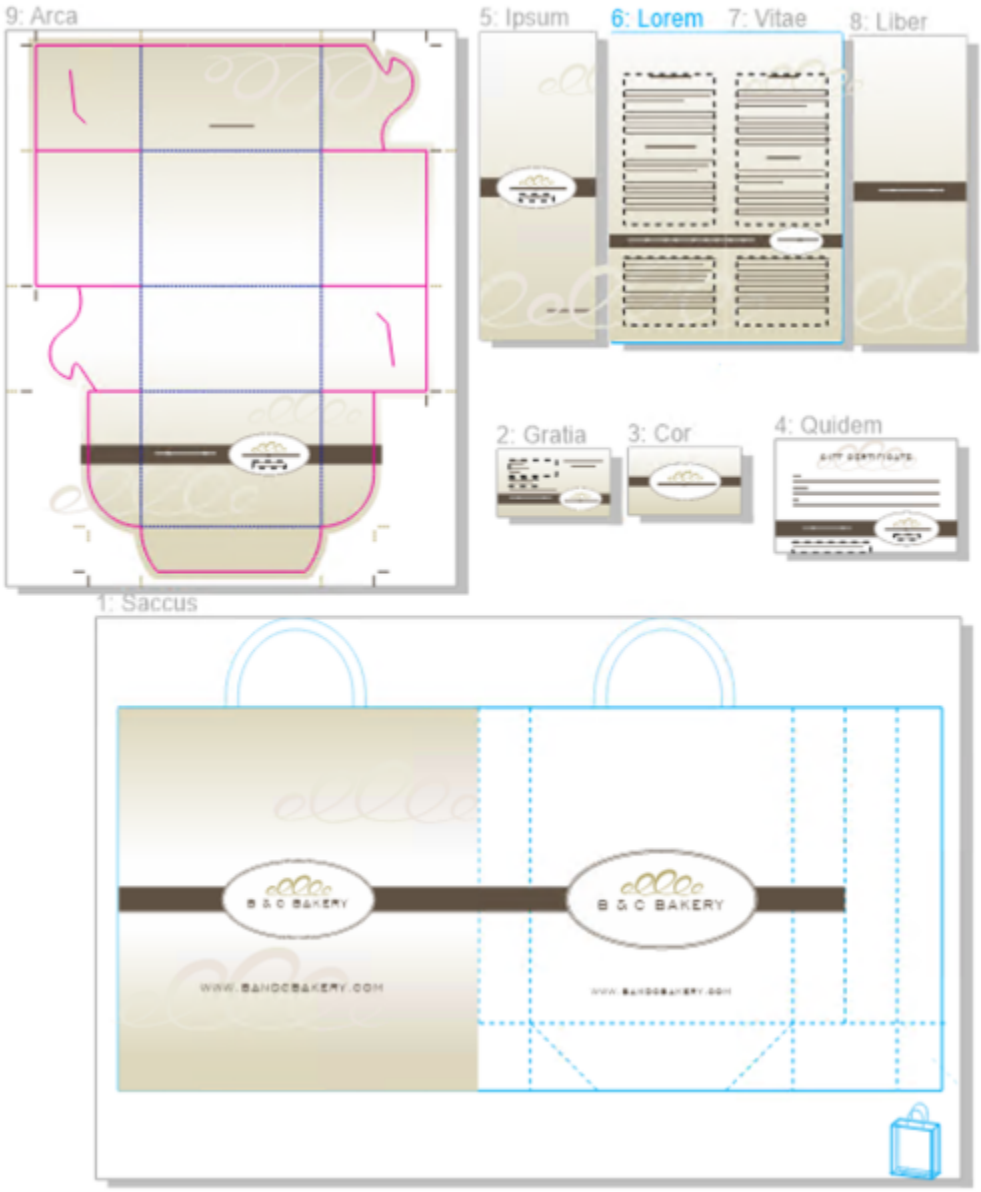
CorelDRAW поддерживает различные режимы просмотра страниц в документах. Можно просмотреть одну страницу или несколько страниц одновременно. Можно выбрать режим просмотра страниц при создании нового документа. Дополнительные сведения см. в разделе «Создание рисунка» на стр. 61. Можно также задать режим просмотра страниц по умолчанию для новых документов. Вы можете переключаться между режимами просмотра страниц в любое время.

По умолчанию документы отображаются в режиме просмотра одной страницы.



В режиме просмотра одной страницы одновременно отображается только одна страница; для перехода между страницами необходимо нажать на соответствующую вкладку страницы (1) в навигаторе документа (2) или на имя страницы (2) в окне настройки Страницы.

В многостраничном просмотре можно просматривать все страницы документа одновременно без необходимости переключаться между вкладками. CorelDRAW позволяет отображать страницы в порядке документа или в свободном режиме. При дизайне и проверке проб для печатных материалов, таких как брошюры, книги и журналы, в которых страницы имеют фиксированную последовательность, можно выбрать расположение страниц в столбце, строке или сетке. Пользовательский режим с произвольной непоследовательной компоновкой подходит для работы с документами, в которых различные ресурсы проекта размещены на отдельных страницах.



Торговые марки и маркетинговые ресурсы для хлебопекарни размещены на разных страницах документа: (стр. 1) сумка; (стр. 2 и 3) визитная карточка; (стр. 4) подарочный сертификат; (стр. 5, 6–7 и 8) меню; (9) упаковка

Во всех режимах можно создавать проекты, а также добавлять, удалять, дублировать и изменять размер страниц в интерактивном режиме в окне рисования. Единственное различие между режимами заключается в том, что в пользовательском режиме можно изменять порядок страниц и перемещать их в любом месте на экране, а в режиме сетки, столбца или строки страницы имеют фиксированное расположение, и их нельзя перемещать в окне рисования.



Создание страниц любого размера и их свободное перемещение в окне рисования (вверху) или последовательное отображение страниц (внизу).

В макете в виде сетки, столбца или строки порядок страниц можно изменить с помощью окна настройки **Страницы** или навигатора документов. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение порядка страниц» на стр. 769.

При многостраничном просмотре можно изменять масштаб и использовать панорамирование, чтобы изменить степень увеличения или перейти на другую страницу соответственно. Для получения дополнительных сведений о масштабировании и панорамировании см. раздел «Масштабирование, панорамирование и прокрутка» на стр. 68.

Как при одностраничном, так и при многостраничном просмотре можно использовать окно настройки **Страницы** для быстрого добавления, удаления, переименования, изменения порядка и просмотра страниц. В CorelDRAW можно изменить размер элементов в окне настройки **Страницы**, а также отобразить их в виде эскизов или в списке.

При компоновке книг, журналов и других двусторонних документов можно также просматривать страницы документов в развороте.

Переключение между режимами просмотра страниц

- Выберите **Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**.
  Флажок рядом с командой **Многостраничный просмотр** указывает на то, что многостраничный просмотр включен.

Кроме того, можно переключаться между режимами просмотра страниц нажатием кнопки **Просмотр одной страницы** или **Просмотр нескольких страниц** в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**).

Установка режима просмотра страниц по умолчанию для новых документов

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. В диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Общие**.
3. Выберите нужный режим **просмотра страниц**, нажмите **Сохранить по умолчанию** и нажмите **OK**.

Упорядочение страниц в многостраничном просмотре

- В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) нажмите кнопку **Настройки просмотра нескольких страниц** и выполните задание из следующей таблицы.

Цель	Действие
Отображение страниц в порядке документа	Выберите один из следующих вариантов **макета**. • **Сетка** — упорядочение страниц в сетке • **По вертикали** — упорядочение страниц в одном столбце • **По горизонтали** — упорядочение страниц в строке **Советы**. • Чтобы указать количество столбцов в макете **Сетка**, введите число в поле **Столбцы**. • Чтобы задать интервал между страницами, введите значение в поле **Интервал**. • Чтобы изменить порядок страниц в **Сетке**, **Вертикальном** и **Горизонтальном** макете, в окне настройки **Страницы** перетащите страницу в новое место в списке страниц. Для получения дополнительных сведений об изменении порядка страниц см. раздел «Изменение порядка страниц» на стр. 769.
Отображение страниц в свободном режиме	Нажмите **Пользовательский**.

Чтобы разместить все страницы в представлении, выберите инструмент **Масштаб** в наборе инструментов и нажмите кнопку **Масштаб для всех страниц** на панели свойств.

Чтобы установить масштаб для выбранных страниц, выберите инструмент **Указатель** в наборе инструментов, нажмите клавишу **Shift**, нажмите на метку имени страницы, которую требуется выбрать, а затем нажмите на другие

страницы, которые требуется добавить. На стандартной панели инструментов нажмите на список **Уровни масштаба** и выберите **Только выбранные объекты**.

Чтобы активировать и масштабировать страницу, дважды нажмите на эскиз страницы в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**).

Навигатор можно использовать для панорамирования страницы в сложном многостраничном документе. Удерживайте нажатой кнопку **Навигатор**  в правом нижнем углу окна рисования, и когда прямоугольник появится над эскизами страниц, перетащите прямоугольник, чтобы выделить нужную страницу. Дополнительные сведения о панорамировании см. в разделе «Масштабирование, панорамирование и прокрутка» на стр. 68.

Изменение отображения элементов в окне настройки «Страницы»

- В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Переключение предварительного просмотра эскизов между режимом списка и режимом сетки	Нажмите кнопку **Предварительный просмотр эскизов**: «Список»  или «Сетка» .
Изменение размера элементов	Переместите регулятор **Изменить размер списка** до тех пор, пока элементы не будут иметь нужный размер.

Просмотр разворота страниц

1. Выберите пункт **Макет** ▸ **Макет страницы**.
2. Установите флажок **Показывать разворот**.
3. Выберите один из следующих пунктов в списке **Начать с**.
   - **Левая сторона**: отображение разворота страниц документа, начиная с левой страницы.
   - **Правая сторона**: отображение разворота страниц документа, начиная с правой страницы.



Разворот страниц недоступен, если используются такие стили макета, как «Домик» или «Горизонтальный буклет», или если документ содержит страницы разной ориентации. Параметр **Левая сторона** доступен только при использовании стилей макета «Вся страница» и «Книга».

В многостраничном просмотре по умолчанию развороты страниц отображаются в **вертикальном** макете, а сторона начальной страницы зависит от расположения страниц.

Если установлен флажок **Показывать разворот**, содержимое разворота будет объединено на одной странице. Структура слоев на объединенной странице основана на выборе левой страницы разворота. Слои правой страницы разворота вставляются поверх слоев левой страницы разворота. Это правило применяется и в случае изменения порядка страниц. Если снять флажок **Показывать разворот**, слои и содержимое снова будут перераспределены на отдельных страницах. Объекты, принадлежащие обеим страницам, назначаются для страницы в зависимости от местоположения центра объекта.

Рекомендуется избегать попеременного переключения между отдельными страницами и разворотами страниц в рамках одного документа.

Добавление, дублирование и удаление страниц

CorelDRAW позволяет добавлять страницы в рисунок или дублировать существующие страницы. При дублировании страницы можно скопировать только структуру слоев страницы или скопировать слои и все объекты, которые на них содержатся. Для получения дополнительных сведений о слоях см. раздел «Слои» на стр. 381.

Добавление страницы

1. В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) правой кнопкой мыши нажмите на имя страницы и нажмите **Вставить страницу**.
2. В области **Страницы** введите число добавляемых страниц в поле **Количество страниц**.
3. Чтобы разместить новую страницу до или после текущей страницы, выберите один из следующих параметров.
   - **До**
   - **После**

   Если необходимо вставить страницу до или после любой страницы, кроме текущей, введите номер страницы в поле **Существующая страница**.

Дополнительные возможности

Определение размера страницы	Выберите размер страницы в списке **Размер**.
Определение специального размера страницы	Введите значения в поля **Ширина** и **Высота**.
Определение ориентации страницы	Нажмите кнопку **Альбомная** или **Книжная**.



Чтобы быстро вставить страницу до или после страницы, нажмите правой кнопкой мыши на имя страницы в окне настройки **Страницы**, а затем выберите **Вставить страницу после текущей** или **Вставить страницу перед текущей**.

Также можно добавить страницу, нажав кнопку **Создать страницу** в окне настройки **Страницы**. Страница добавляется после последней страницы документа и становится активной страницей.

Чтобы вставить страницу до или после страницы в многостраничном просмотре (**Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**), нажмите правой кнопкой мыши на метку страницы, а затем выберите **Вставить страницу после текущей** или **Вставить страницу перед текущей**.

Можно также вставить страницу после текущей страницы нажатием кнопки **добавления страницы** в навигаторе документов.

Страницу можно также добавить щелчком правой кнопкой мыши по вкладке страницы в навигаторе документа с последующим выбором в контекстном меню пункта **Вставить страницу после текущей** или **Вставить страницу перед текущей**.

Можно также добавить страницу, нажав на **Макет** ▸ **Вставить страницу** и указав необходимые параметры.

Дублирование страницы

1. В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) нажмите правой кнопкой мыши на имя страницы, а затем выберите **Дублировать страницу**.
2. В области **Вставить новую страницу** диалогового окна **Дублировать страницу** выберите один из следующих параметров.
   - **До выбранной страницы**
   - **После выбранной страницы**
3. В нижней части диалогового окна выберите один из следующих параметров:
   - **Копировать только слои**: позволяет дублировать структуру слоев без копирования их содержимого.
   - **Копировать слои и их содержимое**: позволяет дублировать слои вместе с их содержимым.

Можно также дублировать активную страницу, нажав на **Макет** ▸ **Дублировать страницу** и указав нужные параметры в диалоговом окне **Дублировать страницу**.

Страницу можно также дублировать, нажав правой кнопкой мыши на вкладку страницы в навигаторе документов и указав нужные параметры в диалоговом окне **Дублировать страницу**.

Можно также дублировать страницу в многостраничном просмотре (**Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**), нажав правой кнопкой мыши на метку имени страницы и указав нужные параметры в диалоговом окне **Дублировать страницу**.

Страницу можно также дублировать, нажав правой кнопкой мыши на имя страницы в окне настройки **Объекты**, выбрав **Дублировать страницу** и указав нужные параметры в диалоговом окне **Дублировать страницу**.

Удаление страницы

- В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) выполните задачу из следующей таблицы.

Удаление	Действие
Страница	Нажмите правой кнопкой мыши на имя страницы и выберите **Удалить**.
Несколько непоследовательных страниц	Удерживая нажатой клавишу Ctrl, нажмите на страницы, которые необходимо удалить, нажмите правой кнопкой мыши на любую из выбранных страниц в окне настройки и выберите **Удалить**.
Несколько последовательных страниц	Нажмите на первую страницу в диапазоне страниц, которые необходимо удалить; удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажмите на последнюю страницу в диапазоне, нажмите правой кнопкой мыши на выбранные страницы в окне настройки и выберите **Удалить**.

Можно также удалить страницу в многостраничном просмотре (**Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**), нажав правой кнопкой мыши на метку имени страницы и выбрав **Удалить страницу**.

Страницу можно также удалить, выбрав страницу и нажав кнопку **Удалить** в окне настройки **Страницы**.

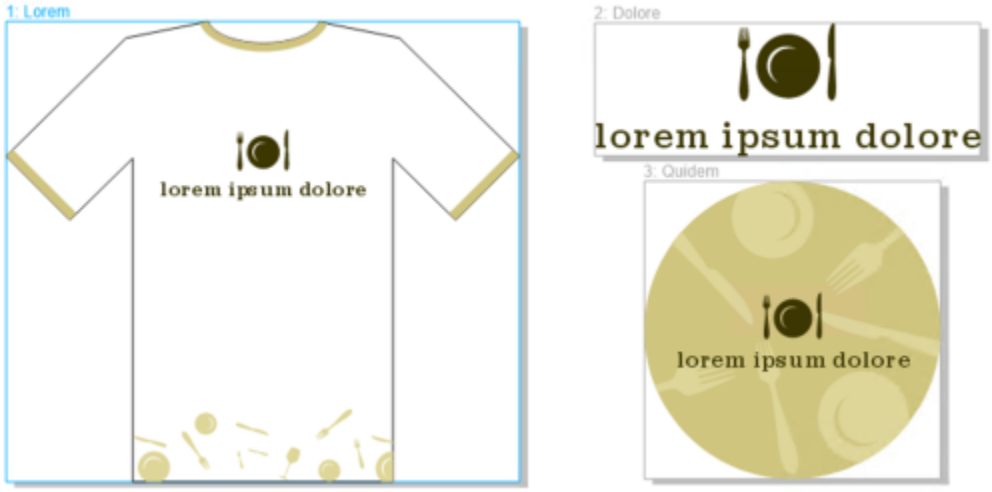
Можно также удалить активную страницу, нажав на **Макет** ▸ **Удалить страницу** и указав номер страницы, которую необходимо удалить. Чтобы удалить несколько страниц, установите флажок **До страницы** и укажите номер последней страницы, которую необходимо удалить, в поле **До страницы**.

Страницу можно также удалить, нажав правой кнопкой мыши на вкладку страницы в навигаторе документа и выбрав **Удалить страницу**.

Выбор и активация страниц

Можно выбрать несколько страниц, однако активной будет только одна страница. Страницы можно выбрать и активировать в окне рисования, окне настройки **Страницы** и навигаторе документов. Выберите метку имени страницы с помощью инструмента **Указатель**, чтобы изменить размер страницы. В **пользовательском** макете многостраничного просмотра выбор метки имени страницы с помощью инструмента **Указатель** также позволяет изменить положение страницы в окне рисования. Подробнее о многостраничных режимах просмотра см. в разделе «Упорядочение страниц в многостраничном просмотре» на

стр. 761. Выбор страницы в окне настройки **Страницы** или вкладки в навигаторе документов позволяет удалить, дублировать или переместить страницу в другое место в документе.



Цветной контур вокруг страницы в многостраничном просмотре указывает на то, что страница активна. Цвет контура зависит от темы пользовательского интерфейса.



Маркеры управления вокруг страницы в многостраничном просмотре указывают на то, что страница выбрана.

Выбор страницы

- Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Чтобы выбрать страницу в	**Действие**
Просмотр одной страницы	Проверьте имя страницы в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**).

Чтобы выбрать страницу в	Действие
Многостраничный просмотр	Выберите инструмент **Указатель** в наборе инструментов и нажмите на метку имени страницы в окне рисования.



Можно также выбрать страницу, нажав на вкладку страницы в навигаторе документа.

Чтобы выбрать несколько страниц в многостраничном просмотре, выберите инструмент **Указатель** в наборе инструментов, нажмите клавишу **Shift**, нажмите на метку имени страницы, которую требуется выбрать, а затем нажмите на другие страницы, которые требуется добавить.

Можно также выбрать несколько непоследовательных страниц в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) при нажатой клавише **Ctrl**, нажимая на нужные страницы.

Можно также выбрать несколько последовательных страниц в окне настройки **Страницы**, нажав на первую страницу в диапазоне страниц, которые необходимо выбрать, удерживая нажатой клавишу **Shift**, нажав на последнюю страницу в диапазоне.

Активизация страницы

- Выполните одно из следующих действий.
  - С помощью любого инструмента нажмите в любом месте страницы.
  - Нажмите на страницу в окне настройки **Объекты** (**Объект** ▸ **Объекты**).
  - Нажмите на страницу в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**).
  - В режиме просмотра одной страницы нажмите на вкладку страницы.
  - В многостраничном просмотре выберите страницу.
  - В многостраничном просмотре дважды нажмите на эскиз страницы в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**).



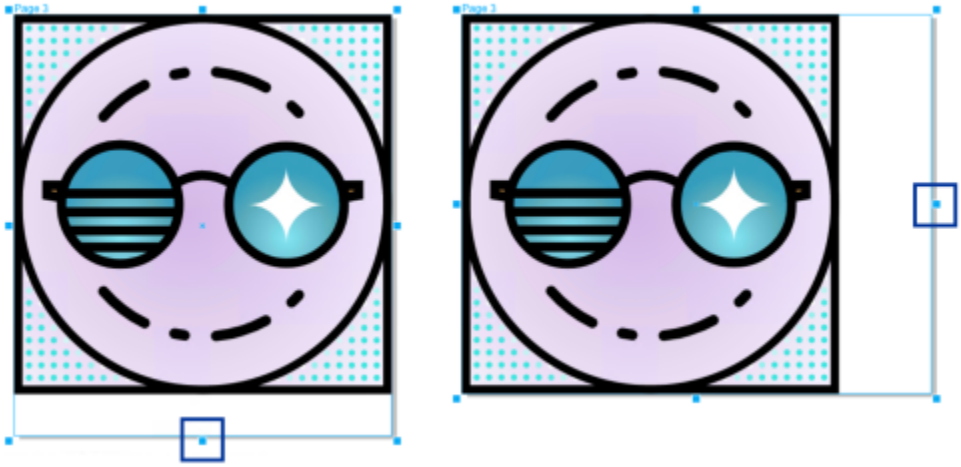
Инструменты **Масштаб**, **Панорамирование** и **Пипетка** не активируют страницы.

Все новые объекты, созданные в многостраничном просмотре, включая объекты, охватывающие две страницы или объекты, которые выходят за границы страницы, добавляются на активную страницу.

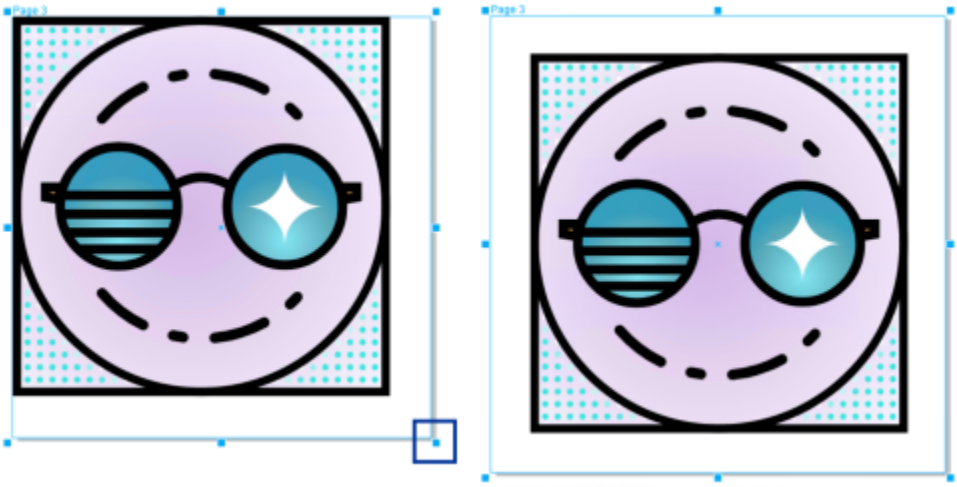
Когда страница активна, ее имя выделяется цветом и жирным шрифтом в окне настройки **Объекты**.

Изменение размера страниц

CorelDRAW поддерживает несколько способов изменения ширины и высоты страницы. При работе в режиме просмотра одной страницы можно изменить размер страницы, указав новые размеры или выбрав другую заготовку. При работе в многостраничном просмотре можно также интерактивно изменить размер страниц в окне рисования, изменяя размер прямоугольников. Чтобы изменить размер страницы по одной оси, перетащите центральный маркер. Чтобы изменить размер страницы по двум осям и сохранить пропорции страницы, перетащите угловой маркер. Соотношение ширины и высоты по умолчанию зафиксировано.



Перетаскивание верхнего или нижнего центральных маркеров позволяет масштабировать страницу по вертикали (слева). Перетаскивание левого или правого центральных маркеров позволяет масштабировать страницу по горизонтали (справа).



Перетаскивание углового маркера позволяет масштабировать страницу в обоих направлениях, сохраняя пропорции страницы (слева). Удерживая нажатой клавишу Shift, перетащите маркер, чтобы равномерно распределить страницу относительно центра (справа).

Максимальный размер изображения: 1800 x 1800 дюймов. В многостраничном просмотре размеры всех страниц не могут превышать максимальный размер окна просмотра.

Кроме того, можно изменить размер страниц для размещения содержимого на локальных слоях без необходимости вручную изменять ширину и высоту страницы с помощью кнопки **Автоматически по размеру страницы** на панели свойств. Дополнительно можно задать расстояние между краями страницы и иллюстрацией.



Чтобы удалить лишний отступ вокруг объекта на странице (слева), размер страницы изменяется по границам объекта с полем в 1 дюйм (посередине) и без полей (справа).

Настройка ширины и высоты страницы

1 Выберите страницу.

Чтобы изменить размер только активной страницы, нажмите кнопку **Текущая страница** на панели свойств. Чтобы изменить размер всех страниц, нажмите кнопку **Все страницы** на панели свойств.

2 Введите значения в поля **Размеры страницы** на панели свойств и нажмите клавишу **Enter**.

Максимальный размер изображения: 1800 x 1800 дюймов.

Также можно указать точный размер страницы, выбрав страницу и заготовку в списке **Заготовки** на панели свойств.

Интерактивное изменение размера страницы

1 В многостраничном просмотре (**Просмотр** ▸ **Многостраничный просмотр**) выберите страницу, нажав на метку имени страницы в окне рисования с помощью инструмента **Указатель** .

Чтобы изменить размер только активной страницы, нажмите кнопку **Текущая страница** на панели свойств. Чтобы изменить размер всех страниц, нажмите кнопку **Все страницы** на панели свойств.

2 Выполните одно из следующих действий.

- Чтобы изменить размер страницы по вертикальной оси, перетащите верхний или нижний центральный маркер.
- Чтобы изменить размер страницы по горизонтальной оси, перетащите левый или правый центральный маркер.
- Чтобы изменить размер страницы по вертикальной и горизонтальной осям и сохранить пропорции страницы, перетащите угловой маркер.
- Чтобы равномерно изменить размер страницы относительно центра, удерживайте нажатой клавишу **Shift** и перетащите маркер.

По умолчанию размер разворотов страниц изменяется равномерно от центра.

Можно также изменить размер нескольких страниц, выбрав страницы и перетащив маркеры управления в окне рисования.

Изменение по размеру страницы

1 Выберите страницу, размер которой требуется изменить.

2 Нажмите кнопку **Автоматически по размеру страницы** на панели свойств.

Чтобы указать расстояние между краями страницы и иллюстрацией, введите значение в окне **Поле**.

3 Нажмите **Автоматически по размеру страницы**.

Содержимое слоев-шаблонов игнорируется.

Кнопка **Автоматически по размеру страницы** неактивна, если на местных слоях нет объектов.

Размещение и упорядочение страниц

Можно разместить страницы, перетащив их в новое положение в окне рисования. Этот параметр доступен только в **пользовательском** макете многостраничного просмотра. Подробнее о многостраничных режимах просмотра см. в разделе «Упорядочение страниц в многостраничном просмотре» на стр. 761. Перемещение страниц в окне рисования не влияет на порядок страниц в документе.

Можно изменить порядок страниц в документе, в том числе разворотов страниц. Обратите внимание, что перемещение только одной страниц с разворота может изменить структуру документа и повлиять даже на внешний вид страниц, перемещение которых не планировалось.

Размещение страницы

1 В многостраничном просмотре (**Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**) нажмите кнопку **Настройки многостраничного просмотра** в окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) и нажмите **Пользовательские**.

2 Выберите инструмент **Указатель** в наборе инструментов.

3 В окне рисования нажмите на метку имени страницы, которую требуется переместить, и когда указатель примет форму курсора положения , перетащите страницу в новое положение.

Положение страниц сохраняется от одного сеанса к другому.

При перемещении страницы в многостраничном просмотре ее можно привязать к другой странице так же, как привязываются объекты к элементам страницы. Чтобы включить привязку страниц к элементам страницы (кромкам, срединной точке кромки и центру страницы), нажмите на **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Страница**.

Изменение порядка страниц

- Выполните одно из следующих действий.

- В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) перетащите страницу в новое место в списке страниц.
- В навигаторе документов перетащите вкладку страницы в новое место.



По умолчанию элементы в окне настройки **Страницы** отображаются в виде списка. Если вы предпочитаете работать с крупными эскизами, перетащите регулятор **Изменить размер списка**, пока эскизы не будут нужного размера.

Перемещение разворота страниц

1. В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) нажмите кнопку **Параметры** и нажмите **Показать развороты**, чтобы отключить данную команду.
2. Перетащите страницу с разворота в новое место в списке страниц.



Также можно переместить страницу с разворота, перетащив ее вкладку в новое место в навигаторе документов.

Для одновременного перемещения обеих страниц с разворота необходимо сначала включить команду **Показать развороты**.

Переименование страниц

Можно задать пользовательские имена для страниц.

Переименование страницы

- В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Страницы**) дважды нажмите на имя страницы и введите новое имя.



Можно также переименовать активную страницу, нажав на **Макет** ▸ **Переименовать страницу** и указав имя в поле **Имя страницы**.

Можно также переименовать активную страницу, нажав правой кнопкой мыши на страницу в окне настройки **Страницы**, выбрав **Переименовать** и указав имя.

Можно также переименовать страницу в многостраничном просмотре (**Вид** ▸ **Многостраничный просмотр**), нажав правой кнопкой мыши на метку имени страницы, выбрав **Переименовать страницу** и указав имя.

Страницу можно также переименовать в окне настройки **Объекты** (**Объект** ▸ **Объекты**), дважды нажав на имя страницы и указав новое имя.

Поиск страниц

Можно выполнить поиск страниц по имени в окне настройки **Страницы**; либо, если известен номер страницы, можно быстро перейти к ней.

Поиск страницы

- В окне настройки **Страницы** (**Окно** ▸ **Окна настроек** ▸ **Страницы**) введите имя страницы в поле **Поиск**.

Переход к странице

1 Выберите пункт **Макет** ▸ **Перейти к странице**.

2 Введите номер страницы и нажмите **OK**.



Также можно перейти на страницу, дважды щелкнув на счетчике страниц в навигаторе документов и введя номер страницы в поле **Перейти на страницу**.

Экспорт страниц

Если страница содержит проект, который требуется предоставить клиенту, можно быстро экспортировать его в распространенный формат, например PDF, JPEG, PNG или GIF, с помощью окна настройки **Экспорт**. Для получения дополнительных сведений об экспорте страниц см. раздел «Экспорт объектов и страниц» на стр. 930.

Вставка номеров страниц

Номера страниц можно добавить на текущую страницу, на все страницы, на все нечетные или четные страницы. При вставке номеров страниц на нескольких страницах автоматически создается новый слой-шаблон, на который добавляется номер страницы. Слой-шаблон может быть предназначен для всех страниц, для нечетных страниц или для четных страниц. Дополнительные сведения о слоях-шаблонах см. в разделе «Создание слоев» на стр. 381.

Номера страниц автоматически обновляются при добавлении или удалении страниц документа.

Можно также вставить номер страницы в существующий фигурный или простой текст. Если текст расположен на местном слое, номер страницы добавляется только на текущую страницу. Если текст располагается на слое-шаблоне, номер страницы становится частью слой-шаблона и отображается на всех страницах, если виден слой-шаблон. Дополнительные сведения о художественном и простом тексте см. в разделе «Добавление текста и операции с текстом» на стр. 621..

Если номера страниц находятся на слое-шаблоне, можно скрыть номер страницы на определенной странице.

Параметры по умолчанию для номеров страницы можно изменить до или после вставки номеров страниц в документ. Например, можно начать нумерацию страниц с определенного числа, отличающегося от 1. Это может оказаться полезным при создании нескольких файлов CorelDRAW, которые будут размещены вместе в рамках одной публикации.

Можно также указать страницу, с которой должна начинаться нумерация страниц. Например, если выбрать нумерацию страниц со страницы 3, на странице 3 будет отображаться номер 1. Если вставить новую страницу между страницами 1 и 2, она станет новой страницей 2, а прежняя страница 2 станет страницей 3, на которой отображается номер первой страницы.

Кроме того, доступен широкий выбор часто используемых стилей номеров страниц.

При сохранении в версию CorelDRAW X5 или более раннюю версию номера страницы сохраняются как фигурный текст, доступный для редактирования. Кроме того, при добавлении или удалении страницы количество страниц не будет обновляться.

Управление номерами страниц как объектами

Номера страниц — это объекты фигурного текста (до тех пор, пока не будут вставлены в простой текст), которые можно изменить аналогично любому другому объекту фигурного текста. Например, можно изменить размер, масштабировать или повернуть номер страницы, изменить его цвет или применить эффекты, такие как заливка текстурой или падающая тень.

Если номер страницы находится на слое-шаблоне, применение к нему преобразований повлияет на все номера страниц.

В следующей таблице представлены различные способы управления номерами страниц как объектами.

Возможности	Для получения дополнительных сведений см. раздел
Изменение размера и масштаба номера страницы	«Преобразование объектов» на стр. 309
Вращение номера страницы	«Преобразование объектов» на стр. 309
Отражение номера страницы	«Преобразование объектов» на стр. 309
Изменение цвета номера страницы	«Выбор цветов» на стр. 418
Применение текстуры к номеру страницы	«Заливки текстурой» на стр. 450
Применение падающей тени к номеру страницы	«Добавление падающих теней и внутренних теней» на стр. 587

Вставка номера страницы

- Выберите **Макет** ▸ **Вставить номер страницы** и выберите один из следующих параметров.
  - **На активный слой** — позволяет вставить номер страницы на слой, который в данный момент выбран в окне настройки **Объекты**. Если активный слой является слоем-шаблоном, номера страниц добавляются на все страницы документа, где виден слой-шаблон. Если активный слой является локальным, номер страницы добавляется только на текущую страницу.
  - **На все страницы** — позволяет вставить номера страниц на все страницы. Номер страницы вставляется на новом слое шаблона, который применяется ко всем страницам.
  - **На все нечетные страницы** — позволяет вставить номера страниц на все нечетные страницы. Номер страницы вставляется на новом слое шаблона, который применяется ко всем нечетным страницам.
  - **На все четные страницы** — позволяет вставить номера страниц на все четные страницы. Номер страницы вставляется на новом слое шаблона, который применяется ко всем четным страницам.

  По умолчанию номер страницы размещается по центру в нижней части страницы.

В окне настройки **Объекты** номер страницы выглядит как объект фигурного текста с именем «Номер страницы».

Номера страниц можно вставить на нечетные страницы, только если текущая страница является нечетной, а вставка номеров страниц на четные страницы возможна только в случае, если текущая страница является четной.

Номер страницы можно переместить в любое место на странице, выбрав номер с помощью инструмента **Указатель** и перетащив его в новое место. В случае перемещения номера страницы за пределы страницы рисования номер страницы отображается в виде знака числа (#). При последующем размещении на другой странице отображается правильный номер страницы.

Номер страницы можно также вставить в существующий текстовый объект. С помощью инструмента **Текст** введите художественный или простой текст. Поместите курсор внутри текстового объекта и нажмите **Макет** ▸ **Вставить номер страницы** ▸ **На активном слое**. Номер страницы добавляется как часть существующего текста и не будет отображаться в качестве отдельного объекта окна настройки **Объекты**.

Скрытие номера страницы на одиночной странице

1 Выберите страницу окне настройки **Объекты**.

Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект** ▸ **Объекты**.

2. В представлении **Просмотр страниц, слоев и объектов** выберите страницу.
3. Нажмите кнопку **Параметры** , затем нажмите **Показывать слои-шаблоны на страницах**.
4. Под выбранной страницей щелкните значок **Показать или скрыть**  рядом со слоем-шаблоном, содержащим нумерацию страниц.

   Приложение скрывает номер текущей страницы, однако она по-прежнему учитывается при подсчете количества страниц. На всех остальных страницах продолжают отображаться номера страниц.

Изменение параметров нумерации страниц

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры нумерации страниц**.
2. В диалоговом окне **Параметры нумерации страниц** выберите любой из следующих параметров.
   - **Начальный номер** — позволяет начать нумерацию страниц с определенного номера.
   - **Начальная страница** — позволяет указать страницу, с которой будет начата нумерация страниц.
   - **Стиль** — позволяет выбрать один из общих стилей нумерации страниц.

CorelDRAW®

Инструменты компоновки

Можно настроить и отобразить сетки и направляющие на странице, чтобы было удобнее организовывать объекты, а также точно размещать их в требуемых местах. Например, при создании бюллетеня можно задавать размеры страниц и создавать направляющие для расположения текста столбцов и заголовков. При создании макетов рекламных объявлений можно выравнивать графику и текст по направляющим, а также располагать графические элементы на сетке. Линейки помогают располагать сетки, направляющие и объекты на шкале с выбранными единицами измерения. Можно также добавлять и удалять страницы.

Параметры и инструменты макета страницы можно настраивать, а также использовать в качестве настроек по умолчанию для других рисунков.

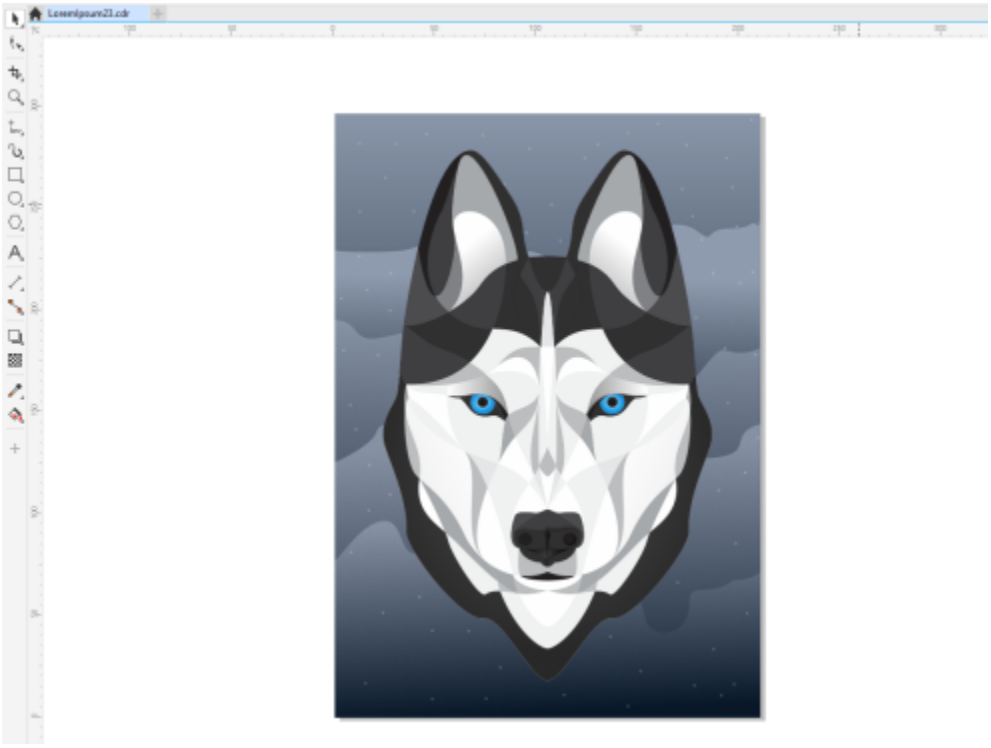
В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Линейки» (стр. 775)
- «Калибровка линеек» (стр. 777)
- «Сетка документа и пиксельная сетка» (стр. 777)
- «Базовая сетка» (стр. 779)
- «Настройка направляющих» (стр. 780)
- «Изменение направляющих» (стр. 783)
- «Масштаб рисунка» (стр. 784)

Линейки

Можно отобразить линейки в окне рисования для более удобного и точного рисования, задания размера и выравнивания объектов. Можно скрыть линейки или перетащить их в другое положение в окне рисования. Параметры линейки можно настраивать в соответствии с потребностями пользователя. Например, можно указать начальную точку линейки, выбрать единицу измерения и задать количество меток или делений, которые отображаются во внутренней части метками целых единиц.

Для адаптации к рабочему процессу можно отобразить и скрыть линейки отдельно для режима рабочего стола и режима планшета. По умолчанию линейки отображаются в режиме рабочего стола и скрыты в режиме планшета.



Линейки обычно отображаются в режиме рабочего стола.

По умолчанию CorelDRAW использует одинаковые единицы для линеек, двойных расстояний и расстояний перемещения. Можно изменить значения по умолчанию и задать разные единицы для этих и других параметров. Для получения сведений о перемещении см. раздел «Расположение объектов» на стр. 329.

Скрытие или отображение линеек

- Выберите **Вид** ▸ **Линейки**.

  Флажок рядом с командой **Линейки** указывает на то, что линейки отображаются.

Настройка параметров линейки

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. Выберите **Линейки**.
3. В области **Единицы измерения** в списке **По горизонтали** выберите единицу измерения.

   Если для вертикальной линейки требуется использовать другие единицы измерения, снимите флажок **Одинаковые единицы для обеих линеек** и выберите единицу измерения в списке **По вертикали**.
4. В области **Начало координат** введите значения в следующих полях.
   - **По горизонтали**
   - **По вертикали**
5. Введите значение в поле **Количество** в области **Промежуточные деления**.

При изменении единицы измерения для линеек автоматически изменяются и единицы измерения для расстояний перемещения, если не был установлен флажок **Одинаковые единицы для расстояния перемещения** в области **Перемещение**.



Чтобы получить доступ к параметрам линейки напрямую, дважды щелкните ее.

Можно настроить параметры перемещения путем ввода значений в полях **Перемещение, Большое перемещение** и **Микроперемещение** в области **Перемещение**.

Отображение и скрытие линеек для режимов рабочего стола и планшета

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. Выберите **Линейки**.
3. На странице **Линейки** отметьте или снимите флажки в следующих ячейках.
   - **Отображать линейки в режиме рабочего стола**
   - **Отображать линейки в режиме планшета**

Калибровка линеек

Можно сделать так, чтобы один сантиметр на экране соответствовал одному сантиметру реального размера. Это позволяет работать с реальными расстояниями, а не с относительными, которые зависят от разрешения экрана. Этот инструмент особенно полезен при работе со знаками и при рисовании в масштабе 1:1.

Перед выполнением этой процедуры необходимо взять прозрачную пластмассовую линейку для сравнения реальных расстояний и расстояний на экране. Единица измерения на этой линейке должна быть такой же, как и та, что используется для линеек CorelDRAW. Для получения сведений о параметрах линейки см. раздел «Линейки» на стр. 775.

Калибровка линеек в соответствии с реальными расстояниями

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.
2. Щелкните **Масштаб/сдвиг**.
3. Нажмите кнопку **Калибровка линеек**.
4. Расположите прозрачную пластмассовую линейку под горизонтальной линейкой на экране.
5. Нажимайте кнопки со стрелками вверх или вниз в поле **По горизонтали**, чтобы привести в соответствие единицу измерения линейки на экране с единицей измерения реальной линейки.
6. Расположите линейку рядом с вертикальной линейкой на экране.
7. Нажимайте кнопки со стрелками вверх или вниз в поле **По вертикали**, чтобы привести в соответствие единицу измерения линейки на экране с единицей измерения реальной линейки.

Сетка документа и пиксельная сетка

Сетка документа — это ряд непечатаемых пересекающихся линий, которые можно отобразить в окне рисования. Сетку документа можно использовать для точного выравнивания и расположения объектов.

Можно настроить вид сетки документа, изменив ее отображение и интервалы. Отображение сетки позволяет просматривать сетку документа в виде линий или точек. Интервалы позволяют задать расстояние между линиями сетки. Параметры интервалов зависят от единицы измерения линейки. Например, если в качестве единиц измерения линейки заданы дюймы, параметры интервалов основаны на дюймах.

Если в качестве единиц измерения линейки заданы пиксели или включен режим пиксельного просмотра, можно указать цвет и непрозрачность сетки пикселей. Пиксельная сетка — это ряд пересекающихся линий, разграничивающих отдельные пиксели в документе. Для получения дополнительных сведений о пиксельном представлении, см. раздел «Режимы просмотра» на стр. 73. По умолчанию нижний левый угол страницы документа выравнивается по пиксельной сетке, позволяя создавать объекты для Интернета с пиксельной точностью.

Можно также включить привязку объектов к сетке документа или сетке пикселей, чтобы объекты при перетаскивании перемещались по линиям сетки.



«Клетчатый» эффект на этом рисунке был создан с помощью сетки документа.

Отображение или скрытие сетки документа

- Выберите **Вид** ▸ **Сетка** ▸ **Сетка документа**.

  Флажок рядом с командой **Сетка документа** указывает на то, что сетка документа отображается.

Настройка вида сетки документа и ее интервалов

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Сетка**.
3. Установите флажок **Показать сетку как** и выберите один из следующих параметров.
   - **Строки**
   - **Точки**
4. В области **Сетка документа** введите значение в поле **По горизонтали**.

   Чтобы изменить интервалы между линиями сетки или число линий, отображаемых на единицу измерения, выберите параметр в списке. Параметры зависят от единицы измерения линейки.
5. Введите значение в поле **По вертикали**.

Для интервалов сетки используется та же единица измерения, что и для линеек. Для получения сведений о параметрах линейки см. раздел «Настройка параметров линейки» на стр. 776.

Изменение настроек сетки пикселей

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. Выберите **Сетка**.
3. В области **Сетка пикселей** откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет.
4. Переместите регулятор **Непрозрачность** вправо для увеличения непрозрачности сетки.

Дополнительные возможности

Включение и выключение привязки объектов к пикселям	Установите или снимите флажок **Привязка к пикселям**.

Дополнительные возможности

Скрытие или отображение пиксельной сетки (в масштабе 800 % или большем)	Установите или снимите флажок **Показать сетку в масштабе 800 % и выше**. Чтобы просмотреть эффект настроек, включите режим пиксельного просмотра (**Вид** ▸ **Пиксели**) и установите масштаб на 800 % или выше.
Выравнивание центра страницы по пиксельной сетке (полезно при сохранении в формате более ранних версий CorelDRAW)	Снимите флажок **Выровнять по пиксельной сетке**. Когда параметр **Выровнять по пиксельной сетке** включен, нижний левый угол страницы выравнивается по пиксельной сетке, позволяя экспортировать графику с пиксельной точностью. Снимайте этот флажок только в том случае, если планируется сохранить документ в формате более ранней версии CorelDRAW.

Установка привязки объектов к сетке документа

1. Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Сетка документа**.
2. Перемещайте объекты с помощью инструмента **Указатель** .

Установка привязки объектов к сетке пикселей

1. Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Пиксели**.
2. Перемещайте объекты с помощью инструмента **Указатель** .

Этот параметр доступен, только если активно пиксельное представление. Дополнительные сведения см. в разделе «Режимы просмотра» на стр. 73.

Базовая сетка

Направляющие линии базовой сетки пересекают страницу документа и повторяют узор тетради в линейку. Можно отобразить или скрыть базовую сетку, включить или отключить привязку, изменить цвет сетки и настроить межстрочный интервал. По умолчанию межстрочный интервал равен 14 пунктам. Все объекты можно привязать к базовой сетке. По базовой сетке можно выравнивать только текстовые фреймы. Дополнительные сведения см. в разделе «Выравнивание текста по базовой сетке» на стр. 632.

Отображение или скрытие базовой сетки

- Выберите **Вид** ▸ **Сетка** ▸ **Базовая сетка**.

  Флажок рядом с командой **Сетка базовых линий** указывает на то, что базовая сетка отображается.

Настройка интервалов и цвета базовой сетки

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Сетка**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Настройка интервала	В области **Базовая сетка** введите значение в поле **Интервал**.
Настройка расстояния от верхнего края	Введите значение в поле **Начать сверху**. Выбор нулевого значения параметра приводит к перекрытию первой линии базовой сетки и верхнего края страницы рисования.
Настройка цвета	Откройте палитру **Цвет** и выберите цвет.

Включение и отключение режима привязки к базовой сетке

- Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Сетка базовых линий**.

  Флажок рядом с командой **Базовая сетка** указывает на то, что режим привязки включен.



Также можно выбрать **Макет** ▸ **Параметры документа**, перейти в раздел **Сетка** и установить или снять флажок **Привязать к сетке** в области **Сетка базовых линий**.

Настройка направляющих

Направляющие — это линии, которые можно разместить в любом месте окна рисования и которые обеспечивают более удобное размещение объектов. В некоторых приложениях направляющие могут называться по-другому.

Существует три типа направляющих: горизонтальные, вертикальные и угловые. По умолчанию в приложении отображаются направляющие, которые можно добавить в окно рисования, но их можно скрыть в любое время. В качестве направляющих можно использовать объекты.

Можно задать направляющие для отдельных страниц или для всего документа. Для получения дополнительных сведений о локальных и главных направляющих см. раздел «Местные слои и слои-шаблоны» на стр. 382.

Направляющую можно добавить в любое необходимое место. Можно также добавлять заготовки направляющих. Существует два типа заготовок направляющих: Заготовки Corel и пользовательские заготовки. В качестве примеров заготовок Corel можно привести направляющие, которые отображаются на полях размером 1 дюйм, и направляющие, которые отображаются на границах столбцов бюллетеней. Пользовательские заготовки представляют собой направляющие, местоположение которых задается пользователем. Например, можно добавлять заготовки направляющих, которые отображают поля на заданном расстоянии или которые определяют расположение столбцов или сетки. Направляющие всегда можно удалить.

Можно включить привязку объектов к направляющим, чтобы при перемещении объекта вблизи направляющей он выравнивался только по центру или вдоль одной из сторон направляющей.

Для направляющих используется та же единица измерения, что и для линеек. Для получения сведений о настройках линейки см. раздел «Настройка параметров линейки» на стр. 776. По умолчанию все направляющие отображаются в масштабе изображения, указанном в диалоговом окне «Изменить масштаб». Можно не отображать координаты направляющей в масштабе, а отображать фактическое положение направляющей на странице.



Направляющие можно разместить в окне рисования для обеспечения более удобного размещения объектов.

Отображение и скрытие направляющих

- Выберите пункт **Вид** ▸ **Направляющие**.

  Флажок рядом с командой **Направляющие** указывает на то, что направляющие отображаются.

Кроме того, направляющие можно отразить или скрыть, нажав **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие** и нажав кнопку **Показать или скрыть направляющие** .

Для доступа к дополнительным настройкам направляющих выберите **Макет** ▸ **Параметры документа** и в области слева в появившемся диалоговом окне нажмите **Направляющие**.

Добавление горизонтальной или вертикальной направляющей

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. В списке **Тип направляющей** выберите один из следующих параметров.
   - **По горизонтали**
   - **По вертикали**
3. Укажите расположение направляющей в поле **x** или **y**.
4. Нажмите кнопку **Добавить**.

Направляющую можно также добавить путем перетаскивания с горизонтальной или вертикальной линейки в окне рисования.

Добавление направляющей под углом

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. В списке **Тип направляющей** выберите **Под углом**.
3. Укажите расположение направляющей в поле **x** или **y**.
4. Введите значение в поле **Угол поворота**.
5. Нажмите кнопку **Добавить**.

Угловую направляющую можно также добавить путем перетаскивания с горизонтальной или вертикальной линейки в окне рисования и ввода значения в поле **Угол поворота** на панели свойств.

Использование объекта в качестве направляющей

1. В окне настройки **Объекты** щелкните слой **Направляющие**, принадлежащий нужной странице.

   Если не открывается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект ▸ Объекты**.
2. Перетащите и расположите объект, который будет использован в качестве направляющей.

Объект появляется в виде пользовательской направляющей в окне настройки **Направляющие**.

Пользовательские направляющие нельзя редактировать в окне настройки **Направляющие**.

Установка направляющих для всего документа

1. В окне настройки **Объекты** щелкните **Направляющие (все страницы)** на **главной странице**.

   Если не отображается окно настройки **Объекты**, выберите **Объект ▸ Объекты**.
2. В окне рисования добавьте нужные направляющие.

Направляющие, указанные на слое **Направляющие (все страницы) главной страницы**, будут отображаться на всех страницах документа. Эти направляющие отображаются в дополнение к любым другим направляющим, указанным для отдельных страниц.

Добавление заготовок направляющих

1. Выберите **Макет ▸ Параметры документа**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Направляющие**.
3. Выберите пункт «Заготовки».
4. В списке **Тип заготовки** выберите один из следующих параметров.
   - **Заготовки Corel**
   - **Пользовательские заготовки**
5. Настройте параметры направляющей, установив соответствующие флажки.

   При выборе параметра **Пользовательские заготовки** укажите значения в областях **Поля, Столбцы** или **Сетка**.

Удаление направляющей

1. Выберите **Окно ▸ Окна настройки ▸ Направляющие**.
2. Выберите направляющую в списке.

   Можно выбрать несколько направляющих, если при щелчке мышью удерживать нажатой клавишу **Ctrl**.
3. Нажмите кнопку **Удалить** .

Можно также удалить отдельные направляющие, перетаскивая их за пределы окна документа или щелкая направляющую с помощью инструмента **Указатель** и выбирая команду **Удалить**.

Чтобы удалить заготовку направляющей, нажмите **Макет** ▸ **Параметры документа**. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Направляющие**, затем щелкните **Заготовки**. Снимите флажки заготовок направляющих, которые необходимо удалить.

Привязка объектов к направляющим

1. Выберите **Вид** ▸ **Привязать к** ▸ **Направляющие**.
2. Перетащите объект к направляющей.

Чтобы привязать центр объекта к направляющей, выберите объект и перетаскивайте, удерживая его центр, по направляющей до тех пор, пока центр не привяжется к направляющей.

Можно также определить объекты и редактируемые области для привязки к направляющей, нажав **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие** и нажав кнопку **Привязка к направляющей** .

Отображение фактического положения направляющей на странице

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. Нажмите кнопку **Параметры** , а затем **Показать в масштабе**, чтобы отключить эту команду.

Координата направляющей больше не соответствует значению на панели свойств и линейках. Например, если масштаб изображения равен 1:100, направляющая, расположенная на 100 мм в масштабе, отображается на 1000 мм, если команда **Показать в масштабе** отключена.

Изменение направляющих

После добавления направляющей ее можно выбрать, переместить, повернуть или заблокировать. Можно также изменить стиль линии и цвет направляющих.

Выбор направляющей

Цель	Действие
Выбор одной направляющей	Щелкните направляющую с помощью инструмента **Указатель** .
Выбор всех направляющих страницы	Выберите пункт **Правка** ▸ **Выбрать все** ▸ **Направляющие**. Будут выбраны локальные и главные направляющие.

Перемещение или поворот направляющей

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. Выберите направляющую.
3. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Перемещение направляющей	Укажите новое расположение направляющей в поле **x** или **y**, затем щелкните **Изменить**. Можно также перетащить направляющую в новое положение в окне рисования.
Поворот направляющей	В списке **Тип направляющей** выберите **Под углом**, введите значение в поле **Угол поворота** и нажмите **Изменить**. Можно также дважды щелкнуть направляющую с помощью инструмента **Указатель** , а затем при появлении маркеров наклона повернуть ее.

Блокировка или разблокировка направляющей

- Щелкните правой кнопкой мыши направляющую и выберите **Заблокировать** или **Разблокировать**.

Можно также нажать пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**, а затем — кнопку **Заблокировать направляющую** .

Настройка стиля и цвета линий направляющих

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Направляющие**.
2. Откройте меню выбора **Цвет направляющей** и выберите цвет направляющей.
3. Откройте меню выбора **Стиль направляющих** и выберите стиль линий.

Масштаб рисунка

Можно выбрать заготовку или специальный масштаб изображения и обеспечить пропорциональное соотношение расстояний рисунка и реальных расстояний. Например, можно настроить масштаб так, чтобы 1 дюйм на экране соответствовал реальному расстоянию в 1 метр. Заготовка масштаба изображения позволяет задать обычный масштаб, например 1:2 или 1:10. Настраиваемый масштаб изображения позволяет определять любое расстояние на странице для соответствия фактическому расстоянию. Например, можно задать более точный масштаб с десятичной дробью, такой как 4,5 к 10,6.

Масштабы изображений особенно полезны при создании технических и архитектурных чертежей с размерными линиями. Для получения сведений о размерных линиях см. раздел «Соединительные и выносные линии» на стр. 192.

Выбор масштаба рисунка

1. Выберите **Макет** ▸ **Параметры документа**.
2. В диалоговом окне **Параметры** на левой панели нажмите **Линейки**.

3 Нажмите **Редактировать масштаб** на правой панели.

4 В диалоговом окне **Масштаб рисунка** выберите библиотеку текстур в списке **Типовые масштабы**.

Чтобы создать пользовательский масштаб чертежа, выберите **Пользовательский** в списке **Типовые масштабы** и укажите необходимые параметры.



Кнопка **Редактировать масштаб** не отображается, если единицей измерения линейки выбраны пиксели.

Если установлен масштаб изображения, отличный от 1:1, единицы измерения для вертикальной и горизонтальной линеек будут одинаковыми.

Таблицы

Таблица обеспечивает структурированную компоновку текста или изображений, входящих в состав рисунка. Таблицу можно нарисовать или создать на основе простого текста. Внешний вид таблицы можно легко изменить, выполнив настройку ее свойств и параметров форматирования. Кроме того, поскольку таблицы являются объектами, для управления ими можно использовать различные способы. Можно также импортировать существующие таблицы из текстового файла или файла электронной таблицы.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Добавление таблиц» (стр. 787)
- «Выбор, перемещение и навигация по компонентам таблицы» (стр. 789)
- «Вставка и удаление строк и столбцов таблицы» (стр. 791)
- «Изменение размера ячеек, строк и столбцов таблицы» (стр. 793)
- «Форматирование таблиц и ячеек» (стр. 794)
- «Текст в таблицах» (стр. 797)
- «Преобразование таблиц в текст» (стр. 798)
- «Слияние и разделение таблиц и ячеек» (стр. 799)
- «Управление таблицами как объектами» (стр. 800)
- «Добавление изображений, графики и фонов в таблицы» (стр. 801)
- «Импорт таблиц» (стр. 801)

Добавление таблиц

В программе CorelDRAW в таблицу можно добавить рисунок, чтобы создать структурированную компоновку для текста и изображений. Таблицу можно нарисовать или создать на основе существующего текста.



В этом примере таблица используется для упорядочивания содержимого.

Добавление таблицы в рисунок

1 Выберите инструмент **Таблица** .

2 Введите значения в полях **Строки и столбцы** на панели свойств.

Значение, введенное в верхнем поле, означает число строк, а в нижнем — число столбцов.

3 Для создания таблицы перетащите курсор по диагонали.

Таблицу можно также создать, выбрав **Таблица** ▸ **Создать новую таблицу**, а затем введя значения в полях **Число строк**, **Число столбцов**, **Высота** и **Ширина**.

Создание таблицы на основе текста

1 Выберите инструмент **Указатель** .

2 Выберите текст, который требуется преобразовать в таблицу.

3 Выберите **Таблица** ▸ **Преобразовать текст в таблицу**.

4 В области **Создание столбцов на основе следующего разделителя** выберите один из следующих параметров.

- **Запятые**: создание столбца в положении запятой и строки – в положении маркера абзаца.
- **Табуляция**: создание столбца в положении символа табуляции и строки – в положении маркера абзаца.
- **Абзацы**: создание столбца в положении маркера абзаца.
- **Пользовательский**: создание столбца в положении заданного маркера и строки – в положении маркера абзаца.

При выборе параметра **Пользовательский** требуется ввести нужный символ в поле **Пользовательский**.

Если не ввести символ в поле **Пользовательский**, будет создан только один столбец, а каждый абзац текста образует отдельную строку таблицы.

Можно также преобразовать таблицу в текст. Дополнительные сведения см. в разделе «Преобразование таблицы в текст» на стр. 798.

Выбор, перемещение и навигация по компонентам таблицы

Прежде чем вставить строки или столбцы, изменить свойства рамки таблицы, добавить цвет заливки фона или отредактировать другие свойства таблицы, следует обязательно выбрать всю таблицу либо ее отдельные строки, столбцы или ячейки. Можно переместить выбранные строки или столбцы на новое место в таблице. Можно также скопировать или вырезать строку или столбец из одной таблицы и вставить в другую. Кроме того, во время редактирования текста ячейки в таблице можно переходить из одной ячейки в другую, а также задавать направление, в котором клавиша **Tab** позволяет двигаться по таблице.

Выбор таблицы, строки или столбца

1 Выберите инструмент **Таблица** , затем щелкните таблицу.

2 Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Выбор таблицы	Выберите **Таблица** ▸ **Выбрать** ▸ **Таблица**.
Выбор строки	Нажмите строку и выберите **Таблица** ▸ **Выбрать** ▸ **Строка**.
Выбор столбца	Нажмите столбец и выберите **Таблица** ▸ **Выбрать** ▸ **Столбец**.
Выбор всего содержимого таблицы	Наведите курсор инструмента **Таблица** на левый верхний угол таблицы и, когда появится диагональная стрелка , щелкните кнопкой мыши.

Цель	Действие
Использование клавиш быстрого вызова для выбора таблицы	Установив указатель инструмента **Таблица** в пустую ячейку, нажмите клавиши **Ctrl + A + A**.
Интерактивный выбор строки	Наведите курсор инструмента **Таблица** на рамку таблицы слева от строки, которую требуется выбрать. Когда появится горизонтальная стрелка , щелкните рамку, чтобы выбрать эту строку.
Интерактивный выбор столбца	Наведите курсор инструмента **Таблица** на рамку таблицы над столбцом, который требуется выбрать. Когда появится вертикальная стрелка , щелкните рамку, чтобы выбрать этот столбец.

Выбор ячеек таблицы

Цель	Действие
Выбор ячейки таблицы	Выберите инструмент **Таблица** , щелкните таблицу и выберите ячейку. Затем выберите **Таблица** ▸ **Выбрать** ▸ **Ячейка**
Выбор смежных ячеек таблицы	Выбрав инструмент **Таблица**, щелкните внутри первой ячейки, которую необходимо выбрать, и перетащите курсор на смежные ячейки, которые также необходимо выбрать.
Выбор несмежных ячеек таблицы	Выберите таблицу с помощью инструмента **Таблица**. Затем, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните каждую ячейку таблицы, которую необходимо выбрать.

Ячейку можно также выбрать путем вставки курсора инструмента **Таблица** в пустую ячейку и нажатия клавиш **Ctrl + A**. Для выбора одиночной ячейки можно также использовать инструмент **Фигура** или выбрать соседние ячейки путем перетаскивания курсора над ними.

Перемещение строки или столбца таблицы

1. Выберите строку или столбец, который необходимо переместить.
2. Перетащите строку или столбец в другое место в таблице.

Перемещение строки таблицы в другую таблицу

1. Выберите строку таблицы, которую необходимо переместить.
2. Выберите **Правка** ▸ **Вырезать**.
3. Выберите строку в другой таблице.

4 Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.

5 Выберите один из следующих параметров.

- **Замена выбранной строки**
- **Вставка над выбранной строкой**
- **Вставка ниже выбранной строки**

Перемещение столбца таблицы в другую таблицу

1 Выберите столбец таблицы, который необходимо переместить.

2 Выберите **Правка** ▸ **Вырезать**.

3 Выберите столбец в другой таблице.

4 Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.

5 Выберите один из следующих параметров.

- **Замена выбранного столбца**
- **Вставка слева от выбранного столбца**
- **Вставка справа от выбранного столбца**

Переход к следующей ячейке таблицы

- Установив указатель инструмента **Таблица** в ячейку, нажмите клавишу **Tab**.

  Если клавиша **Tab** нажимается для таблицы в первый раз, в списке **Порядок табуляции** следует выбрать параметр для порядка табуляции.



Клавишу **Tab** можно использовать для перехода в следующую ячейку только в том случае, если в диалоговом окне **Параметры клавиши табуляции** выбран параметр **Переход к следующей ячейке**.

Изменение направления перехода клавишей Tab

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**.

2 В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Таблица**.

3 Выберите параметр **Переход к следующей ячейке**.

4 В списке **Порядок табуляции** выберите один из следующих параметров.

- **Слева направо, сверху вниз**
- **Справа налево, сверху вниз**



При выборе параметра **Вставить символ табуляции в текущую ячейку** клавишу **Tab** можно запрограммировать так, что при ее нажатии в текст таблицы вставляется символ табуляции.

Вставка и удаление строк и столбцов таблицы

Строки и столбцы таблицы можно вставлять и удалять.

Вставка строки таблицы

1 Выберите строку в таблице.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Вставка строки над выбранной строкой	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Строка сверху**.
Вставка строки под выбранной строкой	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Строка снизу**.
Вставка нескольких строк над выбранной строкой	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить строки**, затем введите значение в поле **Число строк** и выберите параметр **Над выделенным объектом**.
Вставка нескольких строк под выбранной строкой	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить строки**, введите значение в поле **Число строк** и выберите параметр **Ниже выделенного объекта**.



При использовании команды **Строка сверху** или **Строка снизу** из меню **Таблица** ▸ **Вставить** число вставляемых строк зависит от числа выбранных строк. Например, если выбраны две строки, то в таблицу будет вставлено две строки.

Вставка столбца таблицы

1. Выберите столбец.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Вставка столбца слева от выбранного столбца	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Столбец слева**.
Вставка столбца справа от выбранного столбца	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Столбец справа**.
Вставка нескольких столбцов слева от выбранного столбца	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить столбцы**, введите значение в поле **Число столбцов** и выберите параметр **Слева от выделенного объекта**.
Вставка нескольких столбцов справа от выбранного столбца	Выберите **Таблица** ▸ **Вставить** ▸ **Вставить столбцы**, введите значение в поле **Число столбцов** и выберите параметр **Справа от выделенного объекта**.



При использовании команды **Столбец слева** или **Столбец справа** из меню **Таблица** ▸ **Вставить** число вставляемых столбцов зависит от числа выбранных столбцов. Например, если выбраны два столбца, то в таблицу будет вставлено два столбца.

Удаление строки или столбца из таблицы

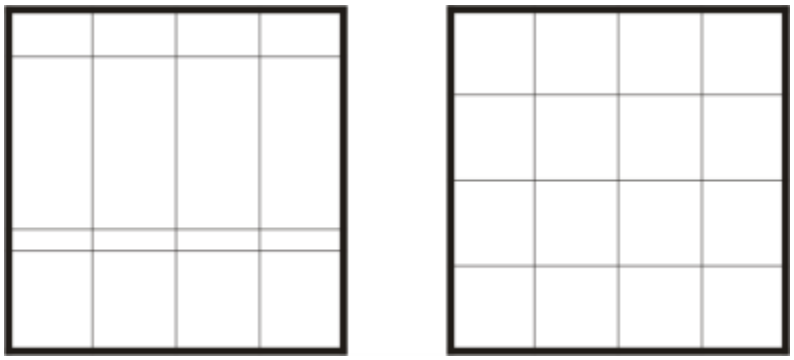
1. Выберите строку или столбец, который необходимо удалить.
2. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Удаление строки	Выберите **Таблица** ▸ **Удалить** ▸ **Строка**.
Удаление столбца	Выберите **Таблица** ▸ **Удалить** ▸ **Столбец**.

Если выбрана строка и удаляется столбец или выбран столбец и удаляется строка, таблица будет удалена полностью.

Изменение размера ячеек, строк и столбцов таблицы

Можно изменить размер ячеек, строк и столбцов таблицы. Кроме того, если ранее размер некоторых строк и столбцов был изменен, можно распространить эти изменения на всю таблицу, после чего все строки и столбцы станут того же размера.



Если строки таблицы имеют различный размер (слева), можно распространить один из размеров на всю таблицу, после чего все строки станут одного размера (справа).



Строки и столбцы таблицы различных размеров (слева) распределяются равномерно (справа).

Изменение размера ячейки, строки или столбца таблицы

1 Выберите инструмент **Таблица**, затем щелкните таблицу.

2 Выберите ячейку, строку или столбец, размер которого необходимо изменить.

3 На панели свойств введите значения в поля **Ширина и высота ячеек таблицы**.

Распределение строк и столбцов таблицы

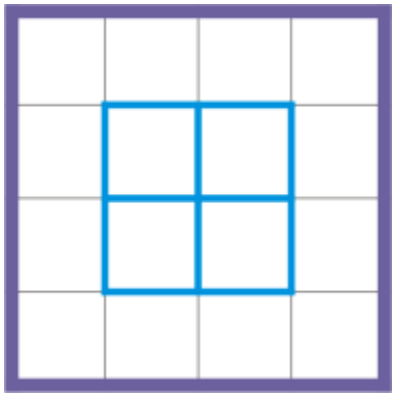
1 Выберите ячейки таблицы, которые требуется распределить.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Равномерное выравнивание высоты всех выбранных строк	Выберите **Таблица** ▸ **Распределить** ▸ **Одинаковые строки**.
Равномерное выравнивание ширины всех выбранных столбцов	Выберите **Таблица** ▸ **Распределить** ▸ **Одинаковые столбцы**.

Форматирование таблиц и ячеек

Можно отредактировать внешний вид таблицы, изменив рамки таблицы и ячеек. Например, можно изменить ширину или цвет рамки таблицы.

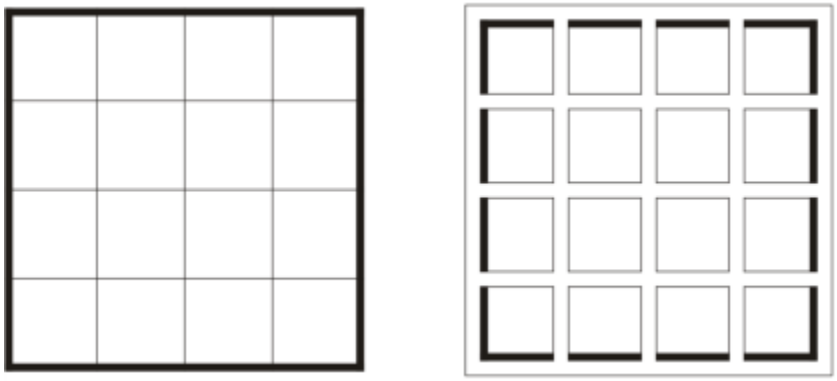


Можно изменить рамки и всей таблицы, и отдельных ячеек.

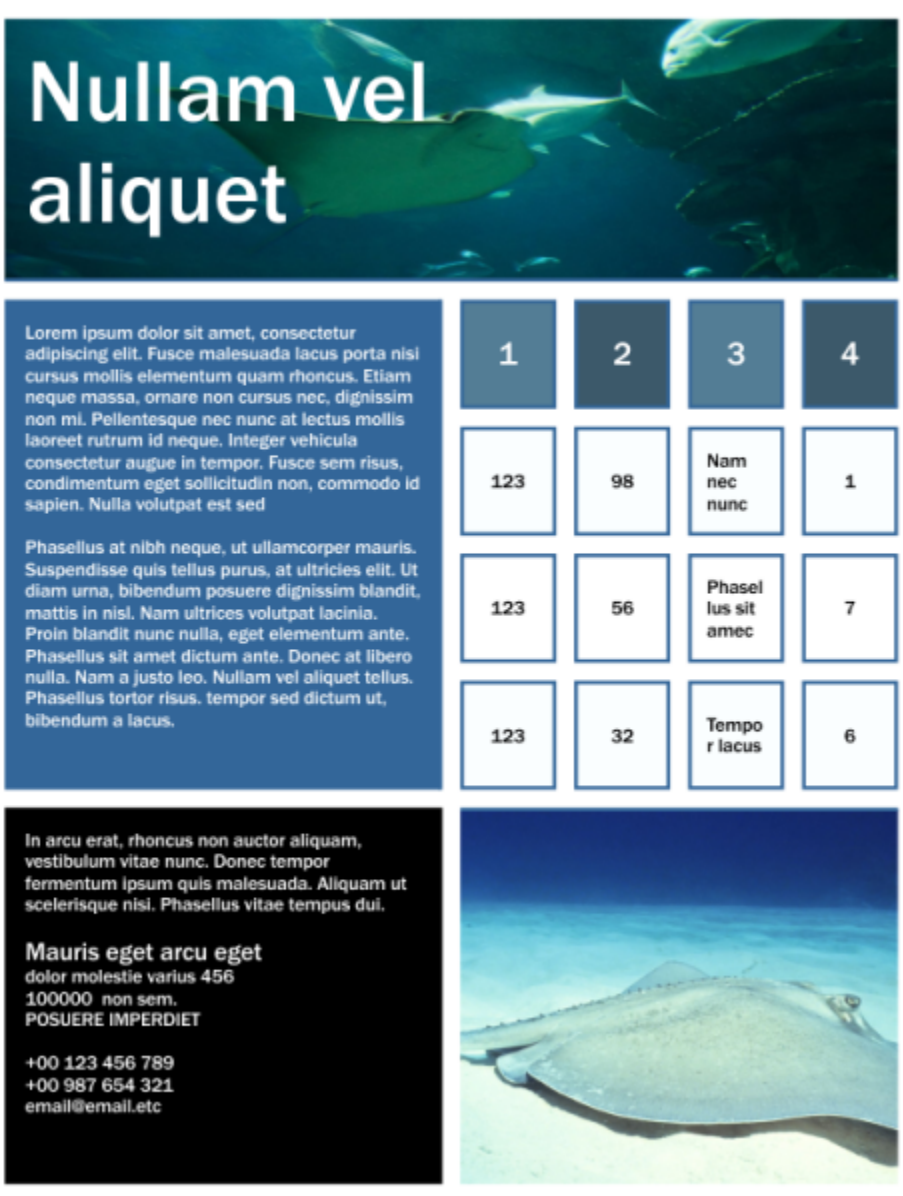


Тонкие границы таблицы и ячеек (слева) сделаны толще (справа).

Кроме того, можно изменить поля в ячейках и интервал между рамками ячеек. Поля в ячейках позволяют увеличить интервал между рамками и текстом ячеек. По умолчанию рамки ячеек таблицы перекрывают друг друга и образуют сетку. Однако можно увеличить интервал между рамками ячеек и разместить рамки на некотором расстоянии друг от друга. В результате ячейки отображаются не в виде сетки, а в виде отдельных прямоугольников (также называемых «разделенные рамки»).



Существующую таблицу (слева) можно изменить, применив для нее раздельные рамки (справа).



К таблице применяются разделенные рамки.

Изменение рамок таблицы и ячеек

1. Выберите таблицу или область таблицы, которую необходимо изменить.
   Область таблицы может включать ячейку, группу ячеек, строк, столбцов или всю таблицу.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Выделение границы** и выберите границы, которые требуется изменить.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Изменение толщины рамки	Выберите ширину рамки в списке **Толщина абриса** на панели свойств.

Цель	Действие
Изменение цвета рамки	Щелкните палитру **Цвет абриса** на панели свойств, а затем щелкните цвет в цветовой палитре.
Изменение стиля линий рамки и ширины абриса	В области **Абрис** окна **Свойства** выберите стиль линии в меню выбора **Стиль линии**, затем введите значение в поле **Ширина абриса**. Если не отображается окно настройки **Свойства**, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**.

Изменение полей в ячейках таблицы

1. Выберите инструмент **Таблица** , затем щелкните таблицу.
2. Выберите ячейки, которые требуется изменить.
3. На панели свойств выберите **Поля**.
4. Введите значение в поле **Верхнее поле**.

   По умолчанию значение, указанное для верхних полей, применяется и для всех других полей; таким образом создаются поля одинаковой ширины.

   Если для разных полей требуется использовать разные значения, нажмите кнопку **Заблокировать поля**, чтобы разблокировать поля, и введите значения в поля **Верхнее поля**, **Нижнее поле**, **Левое поле** и **Правое поле**.
5. Нажмите клавишу **Enter**.

Изменение интервала между рамками ячеек в таблицах

1. Выберите инструмент **Таблица** , затем щелкните таблицу.
2. На панели свойств выберите **Параметры**.
3. Установите флажок **Границы отдельных ячеек**.
4. Введите значение в поле **Интервал ячейки по горизонтали**.

   По умолчанию интервал между ячейками по вертикали равен интервалу между ячейками по горизонтали.

   Если одинаковый интервал между ячейками нежелателен, нажмите кнопку **Заблокировать интервал ячеек**, чтобы разблокировать поле **Интервал ячейки по вертикали**, а затем введите значения в поля **Интервал ячейки по горизонтали** и **Интервал ячейки по вертикали**.
5. Нажмите клавишу **Enter**.

Текст в таблицах

В ячейки таблицы можно добавлять текст, кроме того, можно изменять текст ячеек, так же как любой другой простой текст. Например, можно изменить шрифт, добавить маркеры абзаца или добавить отступы к тексту таблицы. Можно изменить свойства текста отдельной ячейки таблицы или нескольких ячеек таблицы одновременно. Кроме того, можно добавлять позиции табуляции в ячейки таблицы, чтобы сдвинуть текст с полей ячеек.

При вводе текста в новой таблице можно также задать автоматическую настройку размера ячеек таблицы.

Ввод текста в ячейке таблицы

1. Выберите инструмент **Таблица** .

2 Щелкните ячейку.

3 Введите текст в ячейке.



Текст в ячейке можно выбрать, нажав клавиши **Ctrl + A**.

Изменение свойств текста в ячейках таблицы

1 С помощью инструмента **Таблица**  щелкните таблицу.

2 Удерживая клавишу **Ctrl**, выберите ячейки таблицы, содержащие текст, который требуется отформатировать.

3 Нажмите **Текст** ▸ **Текст** и укажите необходимые параметры в окне настройки **Текст**.



Для получения дополнительных сведений о форматировании текста см. раздел «Форматирование текста» на стр. 649.

Чтобы изменить свойства текста всей строки, ряда или таблицы одновременно, сначала требуется выбрать компонент таблицы или саму таблицу. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор таблицы, строки или столбца» на стр. 789.

Вставка позиции табуляции в ячейку таблицы

- Установив указатель инструмента **Таблица** в ячейку, выберите **Текст** ▸ **Вставить код форматирования** ▸ **Табуляция**.



Вставить позицию табуляции можно и другим способом, нажав клавишу **Tab**. Для использования этого метода необходимо задать позиции табуляции для клавиши **Tab**. Для получения дополнительных сведений об изменении параметров клавиши **Tab** см. раздел «Изменение направления перехода клавишей Tab» на стр. 791.

Автоматическое изменение размера ячеек таблицы при вводе текста

1 Выберите инструмент **Выбор** , затем щелкните таблицу.

2 На панели свойств выберите **Параметры** и установите флажок **Автоматическое изменение размера ячеек при вводе**.



Этот параметр можно применить для новых таблиц, в которых еще нет текста или другого содержимого.

Если таблица уже содержит текст, будет изменен размер только тех ячеек, в которые добавлен новый текст.

Преобразование таблиц в текст

Если больше не требуется, чтобы текст находился в таблице, текст таблицы можно преобразовать в простой текст. Для получения дополнительных сведений о преобразовании текста в таблицу см. раздел «Создание таблицы на основе текста» на стр. 789.

Преобразование таблицы в текст

1 Выберите инструмент **Таблица** , затем щелкните таблицу.

2 Выберите **Таблица** ▸ **Преобразовать таблицу в текст**.

3 В области **Разделитель текста ячеек** выберите один из следующих параметров.

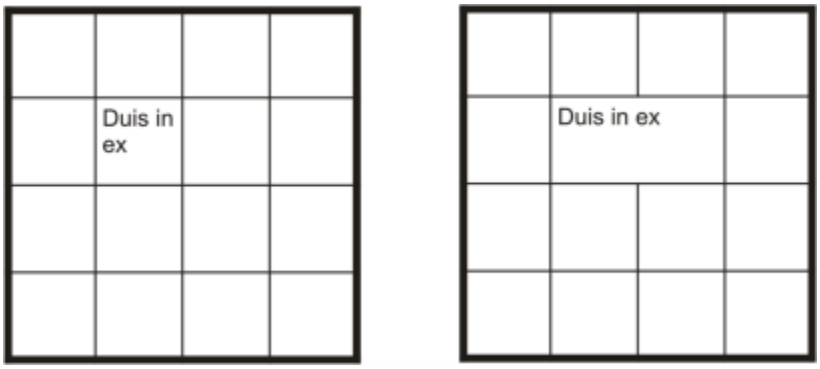
- **Запятые**: замена начала каждого столбца запятой, а каждой строки – маркером абзаца.
- **Табуляция**: замена начала каждого столбца символом табуляции, а каждой строки – маркером абзаца.
- **Абзацы**: замена начала каждого столбца маркером абзаца.
- **Пользовательский**: замена начала каждого столбца заданным символом, а каждой строки – маркером абзаца.

При выборе параметра **Пользовательский** требуется ввести нужный символ в поле **Пользовательский**.

Если в поле **Пользовательский** символ не будет введен, то каждая строка таблицы преобразуется в абзац, а столбцы таблицы игнорируются.

Слияние и разделение таблиц и ячеек

Можно изменить конфигурацию таблицы путем слияния смежных ячеек, строк и столбцов. В случае слияния ячеек таблицы принцип форматирования верхней левой ячейки применяется ко всем объединенным ячейкам. Ранее объединенные ячейки можно разъединить.

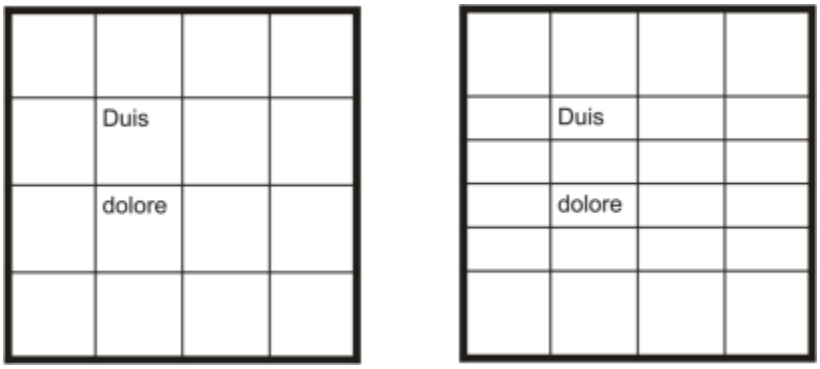


Внешний вид таблицы (слева) можно изменить, объединив соседние ячейки таблицы (справа).



Две ячейки внизу таблицы (слева) объединены в одну ячейку (справа).

Ячейки, строки или столбцы таблицы можно также разделить. При разделении создаются новые ячейки, строки или столбцы, а размер таблицы не меняется.



В таблицу (слева) можно вставить дополнительные строки, разделив соседние ячейки таблицы (справа).

Слияние ячеек таблицы

1 Выделите ячейки, которые необходимо объединить.
Выбранные ячейки должны быть смежными.

2 Выберите **Таблица** ▸ **Слияние ячеек**.

Отмена объединения ячеек таблицы

1 Выберите ячейку, объединение которой требуется отменить.

2 Выберите **Таблица** ▸ **Отмена объединения ячеек**.

Разделение ячеек, строк или столбцов таблицы

1 Выберите инструмент **Таблица** .

2 Выберите ячейку, строку или столбец, которые необходимо разделить.

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Разделение выбранного объекта по горизонтали	Выберите **Таблица** ▸ **Разделить на строки** и введите значение в поле **Число строк**.
Разделение выбранного объекта по вертикали	Выберите **Таблица** ▸ **Разделить на столбцы** и введите значение в поле **Число столбцов**.

Управление таблицами как объектами

Таблицами, как и другими объектами, можно управлять.

В следующей таблице представлены различные способы управления таблицей как объектом.

Возможности	Для получения дополнительных сведений см. раздел
Изменение размера и масштаба таблицы	«Преобразование объектов» на стр. 309

Возможности	Для получения дополнительных сведений см. раздел
Поворот таблицы	«Преобразование объектов» на стр. 309
Зеркальное отображение таблицы	«Преобразование объектов» на стр. 309
Блокировка таблицы	«Блокировка объектов» на стр. 364
Преобразование таблицы в растровое изображение	«Преобразование векторной графики в растровые изображения» на стр. 805
Разъединение таблицы	«Преобразование объектов в объекты кривых» на стр. 216

Добавление изображений, графики и фонов в таблицы

Если требуется структурированная компоновка растровых изображений или векторной графики, их можно добавить в таблицы. Можно также отредактировать внешний вид таблицы, добавив для фона цвет.

Вставка изображения или графики в ячейку таблицы

1. Скопируйте изображение или графику.
2. Выберите инструмент **Таблица**, затем выберите ячейку, в которую требуется вставить изображение или графику.
3. Выберите **Правка** ▸ **Вставить**.



Графику или изображение можно также вставить, если, удерживая нажатой правую кнопку мыши на изображении, перетащить его в ячейку, отпустить правую кнопку мыши, а затем выбрать **Поместить внутри ячейки**.

Добавление цвета фона в таблицу

1. Выберите инструмент **Таблица** , затем щелкните таблицу.
2. Щелкните меню выбора цвета **Фон**, а затем щелкните цвет в цветовой палитре.



Можно также изменить цвет фона в определенных ячейках, строках или столбцах, щелкнув на панели свойств меню выбора цвета **Фон**, затем выбрав цвет в цветовой палитре.

Импорт таблиц

В CorelDRAW можно создавать таблицы путем импорта содержимого из электронных таблиц Quattro Pro™ (.qpw) и Microsoft Excel (.xls). Можно также импортировать таблицы, созданные в текстовых редакторах, например в WordPerfect® или Microsoft Word.

Импорт таблицы из Quattro Pro или Excel

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите диск и папку, в которой хранится электронная таблица.

3 Щелкните файл, чтобы его выбрать.

4 Нажмите кнопку **Импорт**.

Откроется диалоговое окно **Импорт/Вставка текста**.

5 В списке **Импортировать таблицы как** выберите **Таблицы**.

6 Выберите один из следующих параметров.

- **Сохранять шрифты и форматирование**: импорт всех шрифтов и настроек форматирования, использованных в тексте.
- **Сохранять только форматирование**: импорт всех настроек форматирования, использованных в тексте.
- **Удалять шрифты и форматирование**: игнорирование всех шрифтов и настроек форматирования, использованных в тексте.

Импорт таблицы из документа, подготовленного с помощью текстового редактора

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите диск и папку, в которой хранится текстовый файл.

3 Щелкните файл.

4 Нажмите кнопку **Импорт**.

5 В списке **Импортировать таблицы как** выберите **Таблицы**.

6 Выберите один из следующих параметров.

- **Сохранять шрифты и форматирование**: импорт всех шрифтов и настроек форматирования, использованных в тексте.
- **Сохранять только форматирование**: импорт всех настроек форматирования, использованных в тексте.
- **Удалять шрифты и форматирование**: игнорирование всех шрифтов и настроек форматирования, использованных в тексте.

Растровые изображения

Работа с растровыми изображениями **805**

Цветовые режимы растровых изображений **839**

Трассировка **847**

файлы RAW **861**

Работа с растровыми изображениями

Векторную графику можно преобразовать в растровое изображение. Кроме того, можно выполнить импорт растровых изображений и их обрезку.

Можно добавить перспективу, придать форму растровым изображениям с оболочками, применить цветовые маски, водяные знаки и специальные эффекты, изменять цвет и тон изображений. Для получения сведений о применении перспективы к растровым изображениям см. раздел «Применение перспективы» на стр. 577. Для получения сведений о придании формы растровым изображениям с оболочками см. раздел «Формирование объектов с помощью оболочек» на стр. 248.. Для получения сведений о применении эффектов к растровым изображениям см. раздел «Растровые эффекты» на стр. 503.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Преобразование векторной графики в растровые изображения» (стр. 805)
- «Обрезка изображения» (стр. 807)
- «Размеры и разрешение растрового изображения» (стр. 808)
- «Выпрямление растровых изображений» (стр. 812)
- «Коррекция искажений перспективы» (стр. 814)
- «Удаление артефактов и шумов с изображений JPEG» (стр. 815)
- «Удаление пылинок и царапин с растровых изображений» (стр. 816)
- «Повышение резкости изображений» (стр. 816)
- «Изменение и маскирование цветов в растровых изображениях» (стр. 818)
- «Лаборатория по корректировке изображений» (стр. 819)
- «Настройка цвета и тона» (стр. 825)
- «Фильтр цветовой кривой» (стр. 833)
- «Преобразование цвета и тона» (стр. 836)
- «Редактирование растровых изображений с помощью Corel PHOTO-PAINT» (стр. 837)

Преобразование векторной графики в растровые изображения

Преобразование векторной графики или объекта в растровое изображение позволяет применять для объекта специальные эффекты, доступные в CorelDRAW. Процесс преобразования векторной графики в растровое изображение известен также как «растрирование».

Во время преобразования векторной графики можно выбрать цветовой режим растрового изображения. Цветовой режим определяет число и вид цветов, составляющих растровое изображение, а следовательно, и размер файла. Для получения

дополнительных сведений о цветовых режимах см. раздел «Изменение цветового режима растровых изображений» на стр. 839.

Можно также задать параметры для таких элементов управления, как смешивание, сглаживание, печать наложения черного и прозрачность фона.

При экспорте файла в такие форматы файлов растровых изображений, как TIFF, JPEG, CPT или PSD, доступны аналогичные параметры преобразования. Для получения дополнительных сведений об экспортировании см. раздел «Экспорт файлов» на стр. 927.

Преобразование векторной графики в растровое изображение

1. Выделите объект.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Преобразовать в растровое изображение**.
3. Выберите разрешение в списке **Разрешение**.
4. Выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
5. Установите любой из следующих флажков.
   - **Со смешиванием**: имитация увеличения количества доступных цветов. Данный параметр доступен только при работе с изображениями, в которых используется не более 256 цветов.
   - **Всегда печатать наложение черного**: если черный цвет является верхним цветом, то печать выполняется поверх черного. Если включить этот параметр, то при печати растровых изображений между черными объектами и объектами, расположенными под ними, не будет пробелов.
   - **Сглаживание**: сглаживаются кромки растрового изображения.
   - **Прозрачный фон**: достигается эффект прозрачного фона изображения.



Для параметра **Всегда печатать наложение черного** можно изменить порог черного. Для получения сведений о настройке порога черного см. раздел «Указание порога наложения черного» на стр. 897.

При экспорте векторного файла в файл формата растрового изображения, например в GIF, появится запрос на установку параметров преобразования в растровое изображение, описанных выше.



Эффект прозрачности фона растрового изображения позволяет видеть изображения или фон, которые в противном случае закрыты растровым изображением.

Преобразование векторной графики в растровое изображение при экспорте

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите формат файла растрового изображения в списке **Тип файла** и введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Установите необходимые параметры и нажмите кнопку **Экспорт**.
5. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** введите значения в одном из указанных полей.
   - **Ширина** и **Высота**: указываются размеры изображения.
   - **% ширины** и **% высоты**: изменение размера изображения в процентном отношении к оригиналу.
6. Чтобы указать разрешение, введите его значение в поле **Разрешение**.
7. Выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
8. Установите любой из следующих флажков.
   - **Со смешиванием**: имитация увеличения количества доступных цветов. Данный параметр доступен только при работе с изображениями, в которых используется не более 256 цветов.

- **Всегда печатать наложение черного**: если черный цвет является верхним цветом, то печать выполняется поверх черного. Если включить этот параметр при печати растровых изображений, то между черными объектами и объектами, расположенными под ними, не будет пробелов.

9 Установите один из следующих флажков.

- **Сглаживание**: сглаживаются кромки растрового изображения.
- **Сохранять слои**: сохраняются слои.
- **Прозрачный фон**: достигается эффект прозрачного фона изображения.



Для параметра **Всегда печатать наложение черного** можно изменить порог черного. Для получения сведений о настройке порога черного см. раздел «Указание порога наложения черного» на стр. 897.

Для некоторых форматов файлов растровых изображений доступны не все параметры диалогового окна **Преобразование в растровое изображение**.



Эффект прозрачности фона растрового изображения позволяет видеть изображения или фон, которые в противном случае закрыты растровым изображением.

Импорт растровых изображений

Можно импортировать растровое изображение в рисунок либо напрямую, либо связав его с внешним файлом. Если создана связь с внешним файлом, то изменения, внесенные в исходный файл, автоматически отображаются в импортированном файле. После импорта растрового изображения в строке состояния будут показаны его цветовой режим, размеры и разрешение. Для получения дополнительных сведений об импорте растровых изображений см. раздел «Импорт файлов» на стр. 923. Для получения дополнительных сведений об управлении внешними связями с растровыми изображениями см. раздел «Закладки и гиперссылки» на стр. 918.

Во время импорта можно также изменить разрешение растрового изображения или обрезать его. Дополнительные сведения см. в разделах «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926 и «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.

Обрезка изображения

С помощью функции обрезки можно обрезать ненужные области растрового изображения. Чтобы в результате обрезки получилось прямоугольное растровое изображение, используйте инструмент **Обрезка**. Для получения дополнительных сведений см. раздел «Обрезка объекта или фотографии импорта» на стр. 258. Чтобы обрезать растровое изображение и образовать нестандартную форму, используйте инструмент **Фигура** и команду **Обрезка изображения**.

Обрезка растрового изображения

1 В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** .

2 Выделите растровое изображение.

3 Для изменения формы растрового изображения перетащите угловые узлы.

Если требуется добавить узел, то, выбрав инструмент **Фигура**, дважды щелкните на границе узлов (на пунктирной линии) в том месте, где необходимо разместить узел.

4 Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Обрезка изображения**.



Нельзя обрезать растровое изображение, состоящее из нескольких объектов.

Чтобы в результате обрезки быстро получить растровое изображение прямоугольной формы, используйте инструмент **Обрезка** . Для получения сведений об инструменте **Обрезка** см. раздел «Обрезка объекта или фотографии импорта» на стр. 258.

Чтобы выделенное растровое изображение обрезать после перетаскивания угловых узлов, выберите инструмент **Указатель** и нажмите кнопку **Обрезка изображения** на панели свойств.

Размеры и разрешение растрового изображения

После добавления растрового изображения на рисунок можно изменить его размеры или разрешение.



Можно одновременно изменить разрешение и размер растрового изображения. Слева направо: субдискретизированное изображение, исходное изображение, изображение с применением повышающей дискретизации.

Размеры растрового изображения

Физические размеры растрового изображения можно изменять путем увеличения или уменьшения его высоты и ширины. При выборе единиц измерения могут быть полезны следующие советы.

- Если изображение планируется распечатать, установите ширину и высоту в дюймах, сантиметрах, точках или пиках, соответствующие значению точек на дюйм (dpi) принтера.
- Если изображение планируется использовать в Интернете, используйте пиксели.

Разрешение растрового изображения

Разрешение — количество деталей, которое содержится в файле изображения или которое может обеспечить устройство ввода, вывода или отображения. Разрешение измеряется в т/д (точках на дюйм) или в п/д (пикселях на дюйм). Низкое разрешение может привести к зернистости изображения, а более высокое разрешение обеспечивает более качественные изображения, но при этом увеличивается размер файла. Размер и разрешение изображения влияют на его качество печати. Выберите размеры и разрешение изображения в соответствии с замыслом печати. Независимо от того, планируется ли печать изображения на принтере или использование его в Интернете, следует помнить о следующих аспектах, чтобы гарантировать правильное отображение готового изображения.

- Как правило, растровые изображения, созданные только для показа на экранах компьютеров, имеют разрешение 96 или 72 т/д, а растровые изображения, созданные для использования в Интернете, — разрешение 72 т/д.
- Растровые изображения, создаваемые для печати на настольных принтерах, обычно имеют разрешение 150 т/д, а изображения для профессиональной печати — 300 т/д или выше.

Размер растрового изображения на экране зависит от высоты и ширины изображения в пикселях, от уровня масштабирования и от настроек монитора. В результате размер растрового изображения может выглядеть иначе на экране и при выводе на печать.

Изменение разрешения растровых изображений

При изменении разрешения и размера пикселей растрового изображения изменяется количество деталей изображения. Доступна повышающая дискретизация и субдискретизация изображений.

При субдискретизации уменьшается общее число пикселей изображения. Для достижения наилучших результатов рекомендуется выполнять субдискретизацию после коррекции цвета и тона, но перед повышением резкости.



Субдискретизация растровых изображений

При повышающей дискретизации число пикселей изображения увеличивается. CorelDRAW позволяет увеличивать изображения без потери качества и детализации. Можно выбрать один из нескольких режимов повышающей дискретизации в соответствии с вашими потребностями. Метод **Бикубический** добавляет новые пиксели между существующими и интерполирует их на основе цветов соседних пикселей. Этот метод обеспечивает плавные градации тонов. Метод **Ближайший соседний** заменяет каждый пиксель изображения ближайшим пикселем, что приводит к появлению нескольких пикселей одного цвета. Этот метод позволяет сохранить четкость деталей, однако он также может создавать неровные края вместо сглаженных линий и кривых. Кроме того, приложение использует передовые технологии машинного обучения для повышения качества изображений за счет сохранения четких контуров, резкости и мелких деталей. Два метода искусственного интеллекта **Иллюстрация** и **Фотореалистичность**, созданные на основе анализа большого количества художественных изображений и фотографий, используют алгоритмы нейронной сети для снижения шума и пикселизации и сохранения цвета. Благодаря малому уровню размытости и технологии увеличения резкости, которые создают эффект мультфильма, метод **Иллюстрация** отлично подходит для таких изображений, как логотипы, рисунки, иллюстрации и картины, созданные в программном обеспечении для графического дизайна. Метод **Фотореалистичность** хорошо подходит при изменении размера фотографий.



(слева) Исходная фотография; (справа) Фотография, увеличенная в три раза по сравнению с исходным размером.

В зависимости от конфигурации аппаратного обеспечения, повышающая дискретизация изображения с помощью методов **Иллюстрация** и **Фотореалистичность** может занять от нескольких секунд до нескольких минут. Если расчетное время выполнения операции превышает 3 секунды, отображается индикатор выполнения, показывающий оставшееся время. При расчете времени не учитываются процессы и приложения, которые могут повлиять на производительность, если будут запущены после начала повышающей дискретизации. Повышающую дискретизацию можно отменить в любое время.

При повышающей дискретизации размер файла изображения увеличивается, а при субдискретизации — уменьшается. Фиксированное значение позволяет сохранять разрешение изображения путем добавления или удаления пикселей при изменении размера файла. При переменном значении число пикселей остается неизменным, а размер изображения в дюймах, миллиметрах или сантиметрах изменяется, что приводит к уменьшению или увеличению разрешения по сравнению с разрешением исходного изображения.

Изменение размеров растрового изображения

1 Выделите растровое изображение.

2 Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Изменить разрешение**.

3 Выберите единицы измерения в списке рядом с полями **Ширина** и **Высота**.

4 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Субдискретизация растровых изображений	Уменьшите размеры изображения, введя значения в поля **Ширина** и **Высота** или выбрав коэффициент масштабирования менее 100%. В области **Режим** выберите метод субдискретизации, чтобы определить способ удаления пикселей. • **Бикубический**: используется бикубическая интерполяция, которая обеспечивает плавные градации тонов. • **Ближайший соседний**: сохраняется четкость деталей, но вместо сглаженных линий и кривых могут создаваться неровные края
Повышающая дискретизация растрового изображения	Увеличьте размеры изображения, введя значения в поля **Ширина** и **Высота** или выбрав коэффициент масштабирования более 100%. В области **Режим** выберите метод повышающей дискретизации, чтобы определить способ добавления пикселей. • **Бикубический**: используется бикубическая интерполяция, которая обеспечивает плавные градации тонов. Новые пиксели, добавляемые между существующими, интерполируются на основе цветов соседних пикселей. • **Ближайший соседний**: каждый пиксель изображения заменяется ближайшим пикселем, что приводит к появлению нескольких пикселей одного цвета. Этот метод позволяет сохранить четкость деталей, однако он также может создавать неровные края вместо сглаженных линий и кривых. • **Иллюстрация**: используются приемы небольшого размытия и повышения резкости для придания более художественного эффекта. Этот метод хорошо подходит для таких изображений, как рисунки, логотипы и иллюстрации, созданные в программном обеспечении для графического дизайна.

Цель	Действие
	• **Фотореалистичность**: сохраняются четкие края, области со сплошным цветом, текстуры и мелкие детали. Этот метод отлично подходит для изменения размера фотографий. Настройте уровень шумоподавления, перемещая регулятор **Шумоподавление**. **Примечание**. Функция **Шумоподавление** доступна только при использовании методов **Иллюстрация** и **Фотореалистичность**.
Дополнительные возможности	
Сохранение пропорций ширины и высоты	Установите флажок **Сохранить пропорции**.
Изменение размеров растрового изображения без изменения количества пикселей (без изменения разрешения)	Установите флажок **Сохранять размер файла**. При изменении ширины и высоты растрового изображения разрешение изменяется автоматически. **Примечания** • Этот параметр может быть полезен, если требуется уменьшить размер изображения для увеличения его разрешения. • Если этот флажок установлен, параметр **пиксели** в списке **Единицы измерения** неактивен, так как общее число пикселей изображения остается постоянным.



При изменении размера растрового изображения путем указания значений на панели свойств или перетаскивания маркеров выбора в окне рисования CorelDRAW автоматически настраивает разрешение без изменения объема данных пикселей.

По умолчанию для повышающей дискретизации изображений используется графический процессор (ГП) компьютера. Однако если графический процессор вашей системы не поддерживает CUDA или OpenCL (1.2 или более позднюю версию) и несовместим с CorelDRAW, можно настроить приложение для использования центрального процессора (ЦП), выбрав **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**, нажав **Общие** и отключив параметр **Использовать ГП для ускорения повышающей дискретизации**. Для получения сведений о требованиях к системе для CorelDRAW см. «Требования к системе» на стр. 23.

Методы повышения дискретизации **Фотореалистичность** и **Иллюстрация** поддерживаются только в 64-разрядной версии CorelDRAW Graphics Suite.

Изменение разрешения растрового изображения

1 Выделите растровое изображение.

2 Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Изменить разрешение**.

3 В области **Разрешение** введите значения в следующие поля.

- **По горизонтали**
- **По вертикали**

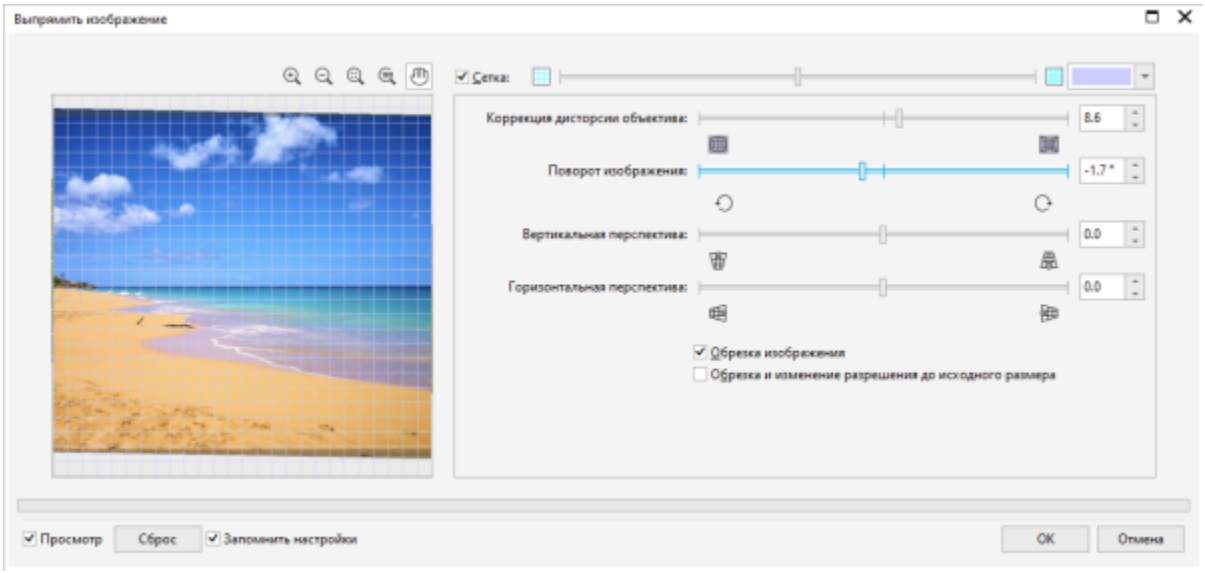
Дополнительные возможности

Сохранение пропорций ширины и высоты растрового изображения	Установите флажок **Сохранить пропорции**.
Сохранение размера файла	Установите флажок **Сохранять размер файла**. При изменении разрешения высота и ширина растрового изображения регулируются автоматически, однако общее число пикселей в файле остается постоянным.

Можно также изменить разрешение выбранного растрового изображения, нажав кнопку **Изменить разрешение** на панели свойств.

Выпрямление растровых изображений

В диалоговом окне **Выпрямить изображение** можно быстро исправить искажения объектива и выполнить выпрямление растровых изображений. Эта функция удобна при выпрямлении фотографий, снятых или сканированных под углом или содержащих искажения объектива.



Выпрямить изображение

Исправление искажения объектива камеры

При наличии фотографий, содержащих искажения объектива, рекомендуется начать с исправления искажения объектива. Можно исправить два типа искажений объектива, которые приводят к отображению прямых линий на фотографии изогнутыми: бочкообразные и подушкообразные искажения. Бочкообразные искажения выглядят расширяющимися от центра. Подушкообразные искажения выглядят прогибающимися к центру.

Поворот и предварительный просмотр

В диалоговом окне **Выпрямить изображение** изображение можно поворачивать путем перемещения регулятора, путем ввода значения для угла поворота или с помощью клавиш со стрелками. Доступное значение, которое можно задать для угла поворота, составляет от -15° до 15°.

В окне предварительного просмотра отображаются результаты применяемых настроек. Если требуется изменить ориентацию изображения до его выпрямления, можно начать с поворота изображения на 90° по часовой или против часовой стрелки.

Сетка, отображаемая в окне предварительного просмотра, помогает при выпрямлении изображения. Для выполнения более точной настройки можно изменять размер ячеек сетки. Чтобы увеличить контрастность сетки по сравнению с цветами изображения, цвет сетки можно изменить. Сетку можно также скрыть, если требуется просмотреть полученный результат без нее. Кроме того, в окне предварительного просмотра можно изменять масштаб и выполнять панорамирование изображения, что помогает при оценке полученных результатов.

Обрезка

По умолчанию обрезка выпрямленного изображения выполняется по области обрезки, которая отображается в окне предварительного просмотра. Получившееся изображение имеет меньший размер, но при этом сохраняет пропорции исходного изображения. Ширину и высоту исходного изображения можно сохранить, выполнив его обрезку и изменив разрешение.

Можно также создать изображение под углом, отключив параметр обрезки, а затем с помощью инструмента **Обрезка** обрезав изображение в окне рисования.

Восстановление настроек по умолчанию

По умолчанию сохраняются последние использованные настройки. Однако при каждом открытии изображения в диалоговом окне **Выпрямить изображение** можно восстановить настройки по умолчанию.

Выпрямление изображения

1. Выберите изображение.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Выпрямить изображение**.

   Если изображение содержит искажение объектива, переместите регулятор **Исправить искажение объектива** влево, чтобы устранить бочкообразное искажение, или вправо, чтобы устранить подушкообразное искажение.
3. Переместите регулятор **поворота изображения** или введите значение от **15** до **-15** в поле **Поворот изображения**.
4. При необходимости переместите регулятор **Сетка**, чтобы настроить размер ячеек сетки.
5. Чтобы обрезать и выпрямить изображение, установите флажок **Обрезка изображения**.

   Обрезка изображения выполняется в целях сохранения пропорций исходного изображения, и размер получившегося изображения меньше, чем размер исходного изображения.

   Если требуется сохранить ширину и высоту исходного изображения, установите флажок **Обрезка и изменение разрешения до исходного размера**. Разрешение полученного изображения будет изменено.

Дополнительные возможности

Изменение цвета сетки	Выберите цвет в меню выбора цвета **Сетка**.
Выравнивание области изображения по линиям сетки	Используя инструмент **Панорама** , перетаскивайте изображение, пока оно не будет выровнено по линиям сетки. Инструмент **Панорама** можно использовать только после увеличения изображения.

Дополнительные возможности

Поворот изображения на 90° в любом направлении	Нажмите кнопку **Поворот против часовой стрелки**  или **Поворот по часовой стрелке** .
Скрытие или отображение сетки	Снимите или установите флажок **Сетка**.
Настройка угла поворота с шагом 0,1°	Щелкните в поле **Поворот изображения** и нажмите клавишу **со стрелкой вверх** или **со стрелкой вниз**.
Восстановление исходной ориентации изображения	Нажмите кнопку **Сброс**.
Увеличение или уменьшение	Выберите инструмент **Увеличение**  или **Уменьшение**  и щелкните в окне предварительного просмотра.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты** .
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %** .
Восстановление настроек по умолчанию при каждом открытии изображения	Снимите флажок **Запомнить настройки**.

Коррекция искажений перспективы

Данная программа позволяет корректировать искажения перспективы на фотографиях, где представлены объекты с прямыми контурами и плоскими поверхностями, например архитектурные сооружения.

Подобные искажения обычно возникают, когда вы фотографируете очень высокий или широкий объект, так что датчик камеры расположен под углом к нему. В результате возникает ощущение, что объекты на фотографии расположены под углом. Настройка перспективы по вертикали помогает скорректировать так называемые «завалы», а настройка по горизонтали — выпрямить наклоненные объекты. Как правило, для достижения наилучшего результата желательно корректировать перспективу как по горизонтали, так и по вертикали.



Коррекция искажений перспективы

Коррекция искажений перспективы на фотографиях

1. Выберите изображение.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Выпрямить изображение**.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Откорректируйте перспективу по вертикали.	Передвиньте регулятор **Вертикальная перспектива**. Если изображение отклоняется назад, передвиньте регулятор влево. Часто кажется, что высокие здания на фотографиях заваливаются назад, если фотограф снимал их снизу.
Откорректируйте перспективу по горизонтали.	Передвиньте регулятор **Горизонтальная перспектива**. Если фотокамера размещалась правее снимаемого объекта, следует передвинуть регулятор влево.
Обрежьте изображение и назначьте ему исходное разрешение.	Установите флажок **Обрезка изображения**, а затем флажок **Обрезка и изменение разрешения до исходного размера**.

Удаление артефактов и шумов с изображений JPEG

Артефакты сжатия JPEG, вызванные различными процессами, связанными с захватом или сохранением изображений, снижают качество изображения и ухудшают цвет. CorelDRAW использует передовую технологию машинного обучения, которая помогает уменьшить количество артефактов при сжатии JPEG и восстановить детали на изображениях.



(слева) Изображение с четко выраженными полосами и ухудшением цвета; (справа) Технологии искусственного интеллекта сокращают распад изображения на квадраты и восстанавливают его детализацию и цвет.

Удаление артефактов сжатия JPEG

1 Выделите растровое изображение.

2 Нажмите **Растровые изображения** ▸ **Удалить артефакты JPEG**.

Удаление пылинок и царапин с растровых изображений

Можно быстро улучшить внешний вид растрового изображения, удалив пылинки и царапины. Фильтр для удаления пылинок и царапин уменьшает контрастность между соседними пикселями, превышающую установленное пороговое значение для контрастности. Можно установить радиус для определения области, которой коснутся изменения. Данные параметры следует устанавливать в соответствии с размерами дефекта и участка вокруг него. Например, если требуется устранить белую царапину шириной в 1–2 пикселя с темного фона, необходимо установить радиус 2–3 пикселя. Пороговое значение контрастности при этом должно быть выше, чем в случае наличия царапины на светлом фоне.

Удаление пылинок и царапин с растрового изображения

1 Выберите пункт **Эффекты** ▸ **Коррекция** ▸ **Пылинки и царапины**.

2 Переместите следующие регуляторы.

- **Радиус**: установка диапазона пикселей, для которых будет применен эффект. Чтобы сохранить детали изображения, выберите самое низкое значение параметра.
- **Порог**: установка уровня ослабления шума. Чтобы сохранить детали изображения, выберите самое высокое значение параметра.

Повышение резкости изображений

Для увеличения контрастности, улучшения краев изображения или устранения затемненных областей можно повысить резкость. Чтобы повысить резкость изображения или редактируемой области изображения, можно использовать фильтры. Повышение резкости обычно выполняется после настройки цвета и тона изображения и после изменения разрешения или размера.



Благодаря повышению резкости можно выявить больше деталей изображения.

Повышение резкости изображения путем применения фильтра

1 Выберите **Эффекты** ▸ **Коррекция** ▸ **Настройка повышения резкости**.

2 Переместите регулятор **Процент** для задания степени увеличения резкости, которая будет применяться при каждом нажатии кнопки эскиза.

3 Нажмите любую из следующих кнопок эскиза.

- **Нерезкая маска**: выделение деталей по краям и фокусировка на размытых областях изображения без устранения низкочастотных областей.
- **Адаптивная резкость**: выделение деталей по краям путем анализа значений соседних пикселей. Этот фильтр позволяет сохранить большинство деталей изображения, но его эффект особенно заметен в изображениях с высоким разрешением.
- **Повышение резкости**: выделение деталей по краям изображения путем фокусировки на размытых областях и повышения контрастности соседних пикселей. Чтобы задать порог для этого эффекта, переместите регулятор **Фон**. Чем ниже значения, тем больше пикселей будет изменено при использовании эффекта повышения резкости.
- **Направленное повышение резкости**: улучшение краев изображения без создания эффекта зернистости.

Дополнительные возможности

Устранение затемненных областей	Выберите **Эффекты** ▸ **Повышение резкости** ▸ **Удаление мелких деталей**. Фильтр удаления мелких деталей удаляет детали изображения и тени, чтобы обеспечить его качество путем акцентирования светлых тонов и областей. Однако он также влияет на цвет и тон изображения.

Фильтр **Нерезкая маска** обеспечивает наилучшие результаты для большинства фотографий.

Большинство фильтров повышения резкости поддерживают все цветовые режимы, кроме RGB (48 бит), оттенков серого (16 бит), на основе палитры и черно-белого. Фильтр **повышения резкости** поддерживает все цветовые режимы, кроме черно-белого и на основе палитры.

Для открытия определенного фильтра повышения резкости выберите **Эффекты** ▸ **Повышение резкости** и нажмите нужный фильтр.

Эту процедуру можно использовать для повышения резкости редактируемой области изображения.

Изменение и маскирование цветов в растровых изображениях

В программе CorelDRAW можно менять цвета монохромных изображений, применять полутоновые растры PostScript для оптимизации цветных и черно-белых растровых изображений перед выводом на печать, а также скрывать и отображать цвета и цветовые маски. Монохромные растровые изображения имеют два цвета: черный и белый. Черные и белые пиксели можно заменить любым цветом цветовой палитры.

Если планируется печать на принтере PostScript, то можно оптимизировать печать цветных или черно-белых изображений путем применения полутонового растра для изображения. Полутоновые растры разделяют изображение на маленькие точки или линии, что обеспечивает более четкую печать, сплошные тона и специальные эффекты. Однако эффект растра будет заметен на растровом изображении только после его печати на принтере PostScript. Для получения сведений об изменении полутоновых растров см. раздел «Настройка полутонового растра» на стр. 894.

Можно скрыть или отобразить выбранные цвета путем их маскирования. При скрытии цветов в растровом изображении через изображение становятся видны объекты или фоны. При скрытии отдельного цвета может измениться видимая форма растрового изображения. Например, если в растровом изображении человека на черном фоне скрыть фон, то растровое изображение будет иметь форму человека, а не прямоугольника. Скрытие отдельных цветов на растровых изображениях также увеличивает скорость отображения изображений на экране. Кроме того, чтобы изменить внешний вид изображения или посмотреть, в каком месте изображения применен определенный цвет, в растровом изображении можно отобразить только определенные цвета. На растровом изображении можно выполнить маскирование до 10 цветов.

Кроме того, функция маскирования по цвету позволяет изменять в изображении только выбранные цвета, сохраняя неизменными остальные. Можно также сохранить растровую цветовую маску в файл для дальнейшего использования.

Преобразование монохромного растрового изображения в цветное

1. Выберите растровое изображение с помощью инструмента **Указатель** .
2. Щелкните правой кнопкой мыши цвет в цветовой палитре, чтобы изменить цвет (черный) пикселей переднего плана.
3. Щелкните цвет в цветовой палитре для изменения цвета (белый) пикселей фона.

Применение растра для растрового изображения

1. Выберите растровое изображение с помощью инструмента **Указатель** .
2. В наборе инструментов выберите инструмент **Интерактивная заливка** .
3. На панели свойств нажмите кнопку **Однородная заливка** , а затем нажмите кнопку **Изменить заливку** .
4. В диалоговом окне **Изменить заливку** включите параметр **Цветовые палитры**.
5. Выберите цветовую палитру в списке **палитр**.
6. Нажмите **Параметры PostScript**.
7. В диалоговом окне **Параметры PostScript** выберите параметр (отличный от параметра **По умолчанию**) в списке **Тип**, чтобы установить форму растровой точки или типа линии.
8. Введите значение в поле **Линеатура** для установки количества точек или линий, которые будут отображаться в каждом дюйме экрана.
9. Введите значение в поле **Угол**, чтобы задать угол отображения точек или линий на экране.

Скрытие и отображение цвета в растровом изображении

1. Выберите растровое изображение с помощью инструмента **Указатель** .
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Растровая маска**.
3. В окне настройки **Растровая маска** нажмите кнопку **Указатель цвета** и выберите нужный цвет на растровом изображении.
4. Установите флажок рядом с каналом, который требуется скрыть или показать.
5. С помощью регулятора **Допуск** задайте отклонение цвета.
6. Выберите один из следующих параметров.
   - **Скрыть выбранное**
   - **Показать выбранное**
7. Нажмите кнопку **Применить**.

Чем выше уровень допуска, тем шире цветовой диапазон в обе стороны от выбранного цвета. Например, если выбран светло-голубой цвет и увеличен допуск, то программа CorelDRAW скроет или отобразит такие цвета, как пастельно-голубой или цвет электрик.

Открытие растровой цветовой маски

1. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Растровая маска**.
2. Нажмите кнопку **Открыть маску** .
3. Выберите папку, в которой хранится файл цветовой маски.
4. Дважды щелкните файл.

Файлы, содержащие растровую цветовую маску, имеют расширение **.ini**.

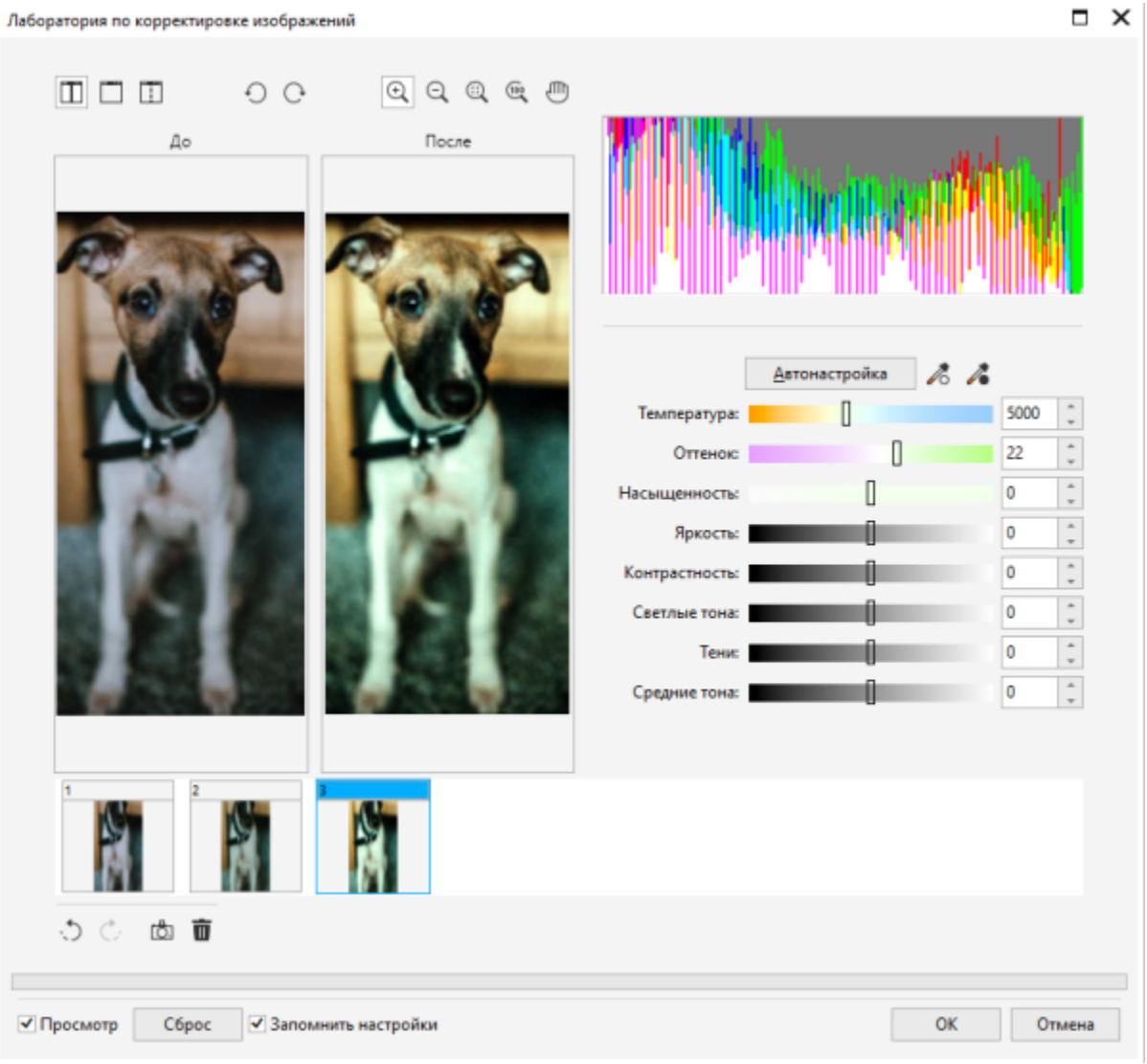
Замена цветовой маски

1. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Растровая маска**.
2. Выберите цвет в списке маскированных цветов.
3. Нажмите кнопку **Изменить цвет** .
4. Для изменения цвета используйте элементы управления в диалоговом окне **Выбор цвета**.

Для изменения маскированного цвета можно также нажать кнопку **Указатель цвета** , выбрать другой цвет на растровом изображении и нажать кнопку **Применить**.

Лаборатория по корректировке изображений

Лаборатория по корректировке изображений позволяет легко и быстро исправлять цвет и тон большинства фотографий.



В лаборатории по корректировке изображений имеются автоматические и ручные элементы управления, организованные в логической последовательности для корректировки изображения. Если начать с правого верхнего угла и двигаться вниз, то можно выбрать только те элементы управления, которые нужны для корректировки дефектов конкретного изображения. Прежде чем выполнять корректировку цвета или тона, рекомендуется выполнить обрезку или ретуширование отдельных участков изображения.

В лаборатории по корректировке изображений доступны следующие функции.

- **Создать снимок**. С помощью данной функции можно в любое время создать снимок нового варианта корректируемого изображения. Эскизы снимков отображаются в окне, расположенном под изображением. Снимки позволяют сравнить откорректированные варианты изображения и выбрать лучший.
- **Отменить**, **Вернуть** и **Сбросить** — эти команды очень важны, поскольку процесс корректировки изображения связан с постоянным экспериментированием. Команда **Сбросить** позволяет отменить все исправления и начать редактирование с нуля.
- **Запомнить настройки**: этот флажок установлен по умолчанию. Он позволяет использовать текущие настройки для других изображений. Снимите этот флажок, если требуется восстановить настройки по умолчанию при каждом открытии изображения в лаборатории по корректировке изображений.

Использование автоматических элементов управления

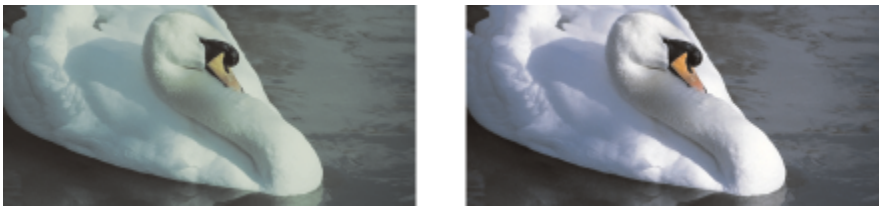
Можно начать корректировку, используя автоматические элементы управления.

- **Автонастройка**: автоматическая корректировка контрастности и цвета изображения путем обнаружения самых светлых и самых темных участков изображения и настройки тонового диапазона для каждого цветового канала. В некоторых случаях данного элемента управления достаточно для того, чтобы улучшить изображение. В противном случае можно отменить изменения и попробовать воспользоваться более точными элементами управления.
- Инструмент **Выбрать белую точку** позволяет автоматически настраивать контрастность изображения в соответствии с выбранной белой точкой. С помощью инструмента **Выбрать белую точку** можно, например, сделать слишком темное изображение светлее.
- Инструмент **Выбрать черную точку** позволяет автоматически настраивать контрастность изображения в соответствии с выбранной черной точкой. С помощью инструмента **Выбрать черную точку** можно, например, сделать слишком светлое изображение темнее.

Использование элементов управления цветовой коррекцией

После использования автоматических элементов управления можно скорректировать цветовые оттенки на изображении. Причиной появления цветовых оттенков на фотографиях могут являться условия освещения при съемке, особенности обработки цветовых оттенков цифровой камерой или сканером.

- Регулятор **Температура**. Позволяет корректировать цветовые оттенки в изображениях, делая цвета более «теплыми» или «холодными», компенсируя тем самым неоптимальные условия освещения при съемке. Например, чтобы скорректировать желтый оттенок на фотографии, получившийся в результате съемки в помещении с тусклым электрическим освещением, можно сдвинуть регулятор в сторону синего края для увеличения значений температуры (по шкале Кельвина). Низкие значения на шкале соответствуют недостаточному освещению, например свету от свечи или лампы накаливания. Такие условия съемки являются причиной появления оранжевого оттенка. Высокие значения на шкале соответствуют яркому освещению, например солнечному свету. Такие условия съемки являются причиной появления синего оттенка.
- Регулятор **Оттенок** позволяет скорректировать цветовые оттенки путем настройки зеленого или пурпурного цветов в изображении. При перемещении регулятора вправо добавляется зеленый цвет, при перемещении регулятора влево — пурпурный. Используйте регулятор **Оттенок** для точной настройки изображения после использования регулятора **Температура**.
- Регулятор **Насыщенность** позволяет регулировать яркость цветов. Например, переместив регулятор вправо, можно добавить яркость голубому небу на изображении. Переместив регулятор влево, можно уменьшить яркость цветов. Можно создать эффект черно-белой фотографии, переместив регулятор влево до конца, чтобы убрать цвет из изображения.

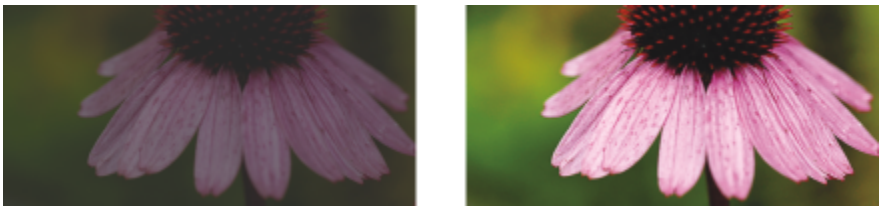


Исправление цветового оттенка. Справа — исправленный вариант.

Настройка яркости и контрастности всего изображения

С помощью следующих элементов управления можно осветлить, затемнить все изображение, а также увеличить его контрастность.

- Регулятор **Яркость** позволяет сделать все изображение светлее или темнее. С помощью данного элемента управления можно устранить недостатки экспозиции, вызванные слишком сильным (переэкспонирование) или слишком слабым (недоэкспонирование) освещением при съемке. Если требуется сделать светлее или темнее определенные области изображения, используйте регуляторы **Светлые тона**, **Тени** и **Промежуточные тона**. При перемещении регулятора **Яркость** значения черных и белых точек не меняются, поскольку данный вид настройки не является линейным.
- Регулятор **Контрастность** позволяет увеличивать или уменьшать разницу в тоне между темными и светлыми областями изображения. Перемещение регулятора вправо делает светлые области светлее, а темные — темнее. Например, если изображение имеет скучный серый тон, можно повысить резкость отдельных деталей, увеличив контрастность.



Настройка яркости и контрастности изображения позволяет выявить детали изображения.

Настройка теней, светлых и промежуточных тонов

Можно сделать определенные участки изображения светлее или темнее. Часто расположение источника света и его мощность являются причиной того, что некоторые участки изображения получаются слишком темными или слишком светлыми.

- Регулятор **Светлые тона** позволяет регулировать яркость самых светлых областей изображения. Например, при использовании вспышки при фотографировании объекты на переднем плане часто получаются засвеченными. Чтобы затемнить засвеченные участки изображения, можно переместить регулятор **Светлые тона** влево. Используйте регулятор **Светлые тона** вместе с регуляторами **Тени** и **Промежуточные тона**, чтобы сбалансировать светотени изображения.
- Регулятор **Тени** позволяет регулировать яркость самых темных областей изображения. Например, объект, снятый на фоне яркого света (задняя подсветка), на изображении может получиться затененным. Чтобы исправить это, переместите регулятор **Тени** вправо. В результате темные области станут светлее и проявятся детали. Используйте регулятор **Тени** вместе с регуляторами **Светлые тона** и **Промежуточные тона**, чтобы сбалансировать светотени изображения.
- Регулятор **Промежуточные тона** позволяет регулировать яркость полутонов изображения. После настройки светлых тонов и теней используйте регулятор **Промежуточные тона** для точной настройки изображения.

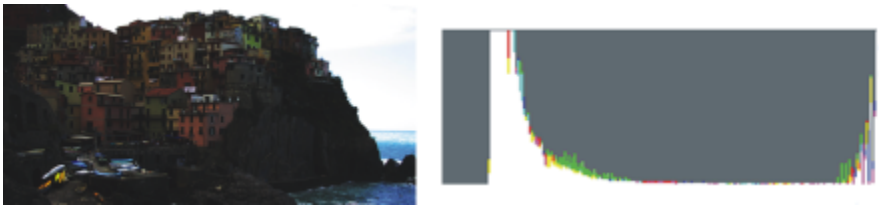


С помощью регуляторов Светлые тона и Тени можно сделать определенные области изображения светлее или темнее.

Использование гистограммы

С помощью гистограммы можно просмотреть тоновый диапазон изображения, чтобы оценить и настроить цвет и тон. Например, с помощью гистограммы можно определить скрытые детали на фотографии, которая слишком затемнена из-за недоэкспонирования (фотография, сделанная при недостаточном освещении).

В гистограмме на шкале от 0 (темный) до 255 (светлый) отображаются значения яркости пикселей изображения. В левой части гистограммы представлены тени изображения, в средней части — промежуточные, а в правой — светлые тона. Высота пиков обозначает количество пикселей каждого уровня яркости. Например, большое количество пикселей в левой части гистограммы указывает на присутствие в темных областях изображения подробных деталей.



Фотография слева недоэкспонирована. Справа: гистограмма указывает на наличие большого количества деталей в темных областях фотографии.

Просмотр изображений в лаборатории по корректировке изображений

С помощью различных инструментов лаборатории по корректировке изображений можно просматривать изображения и оценивать результат настройки цвета и тона. Например, можно повернуть изображение, перенести в другую область, увеличить или уменьшить, а также выбрать способ отображения скорректированного изображения в окне предварительного просмотра.

Использование других фильтров настройки

Хотя лаборатория по корректировке изображений и позволяет изменять цвет и тон большинства изображений, иногда необходимо использовать специализированные фильтры настройки. С помощью мощных фильтров настройки, предлагаемых в программе, можно выполнять точную настройку изображений. Например, можно настраивать изображения с помощью цветовой кривой. Для получения дополнительных сведений о фильтрах настройки см. раздел «Настройка цвета и тона» на стр. 825.

Корректировка цвета и тона в лаборатории по корректировке изображений

1. Выберите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Лаборатория по корректировке изображений**.
2. Нажмите кнопку **Автонастройка**.

   Функция **Автонастройка** позволяет автоматически настраивать цвет и контрастность путем установки значений белой и черной точек для изображения.

   Если требуется более точная установка значений черной и белой точек, выберите инструмент **Выбрать белую точку**  и щелкните самый светлый участок изображения. Затем выберите инструмент **Выбрать черную точку**  и щелкните самый темный участок изображения.
3. Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Коррекция цвета изображения	Настройте регулятор **Температура**, чтобы сделать цвета теплее или холоднее, затем выполните точную настройку цвета с помощью регулятора **Оттенок**.
Настройка яркости цветов	Переместите регулятор **Насыщенность** вправо, чтобы увеличить насыщенность цвета на изображении, или влево, чтобы снизить насыщенность цвета.
Преобразование изображения в более темное или светлое	Переместите регулятор **Яркость** вправо, чтобы сделать изображение светлее, или влево, чтобы сделать его темнее.
Настройка резкости изображения с помощью настройки тона	Переместите регулятор **Контрастность** вправо, чтобы сделать светлые области светлее, а темные — темнее.
Преобразование определенных участков изображения в более светлые или темные	С помощью регулятора **Светлые тона** сделайте самые светлые участки изображения светлее или темнее. Затем с помощью регулятора **Тени** сделайте самые темные участки изображения светлее или темнее. И наконец, с помощью регулятора **Промежуточные тона** выполните точную настройку полутонов изображения.

Лаборатория по корректировке изображений недоступна при работе с изображениями CMYK. Для редактирования изображений CMYK можно использовать фильтр **Автонастройка** и другие фильтры настройки в меню **Эффекты**.

Нажав кнопку **Создать снимок**, можно создать снимок нового варианта корректируемого изображения. Эскизы снимков будут отображаться в окне, расположенном под изображением. Каждый снимок нумеруется последовательно и может быть удален с помощью кнопки **Закрыть** в правом верхнем углу строки заголовка снимка.

Отменить или восстановить последнее изменение можно с помощью кнопок **Отменить** или **Вернуть**. Чтобы отменить все исправления, нажмите кнопку **Сброс до исходного состояния**.

Просмотр изображений в лаборатории по корректировке изображений

1 Выберите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Лаборатория по корректировке изображений**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Поворот изображения	Нажмите кнопку **Повернуть влево** или **Повернуть вправо**.
Перемещение в другую область изображения	Используя инструмент **Панорама**, перетаскивайте изображение, пока необходимая область не будет видна.
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение** или **Уменьшение**, щелкните пространство в окне предварительного просмотра.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %**.
Просмотр скорректированного изображения в отдельном окне предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр**.
Просмотр скорректированного изображения в одном окне, а оригинала в другом	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр «До и после»**.
Просмотр оригинала и исправленного варианта в одном окне с разделителем	Нажмите кнопку **Разделенный просмотр «До и после»**. Наведите курсор на полосу, разделяющую

Цель	Действие
	изображения, и перетащите ее в другую область изображения.

Настройка цвета и тона

CorelDRAW позволяет настроить цвет и тон растровых изображений. Например, можно заменять цвета, а также настраивать яркость, осветление и интенсивность цветов.

Путем коррекции цветности и тональности можно восстанавливать тени и блики, устранять нежелательные оттенки, корректировать эффект недоэкспонирования или переэкспонирования снимка и улучшать качество растровых изображений в целом. Кроме того, можно быстро изменить цвет и тон изображения с помощью лаборатории по корректировке изображений. Дополнительные сведения см. в разделе «Лаборатория по корректировке изображений» на стр. 819.

Цвет и тон растровых изображений можно настроить автоматически с помощью команды «Автонастройка» или перечисленных ниже фильтров.

Эффект	Описание
Уровни	Позволяет настраивать тон, цвет и контрастность растрового изображения, одновременно сохраняя особенности теней и светлых тонов. С помощью интерактивной гистограммы можно настроить значение яркости в соответствии с возможностями печати. Гистограмму можно также настраивать на основе значений растрового изображения.
Выравнивание	Позволяет просматривать тоновый диапазон изображения и перераспределять баланс теней, промежуточных и светлых тонов в составном канале или в отдельных цветовых каналах в соответствии с заранее заданной моделью гистограммы.
Образец и цель	Позволяет настраивать цветовые значения растрового изображения на основе образцов цвета, взятых в изображении. На изображении можно выбрать цветовые образцы в диапазонах темных, промежуточных и светлых тонов и применить необходимые цвета для каждого образца цвета. Например, можно повысить контрастность растрового изображения, выбрав самые темные и светлые тона и сопоставив их с черным и белым цветом, соответственно. После выбора образцов цвета в темном, промежуточном и светлом диапазонах изображения и назначения целевого цвета каждому образцу, пиксели с идентичными образцу цветами настраиваются на отображение соответствующего целевого цвета.
Цветовая кривая	Позволяет осуществлять точную корректировку цвета путем контроля значений отдельных пикселей. Изменяя значения яркости пикселей, можно изменить тени, промежуточные

Эффект	Описание
	и светлые тона. Дополнительные сведения см. в разделе «Фильтр цветовой кривой» на стр. 833.
Свет	Позволяет настраивать яркость всех цветов, а также разницу между светлыми и темными участками.
Баланс цветов	Позволяет добавлять голубой или красный, пурпурный или зеленый, желтый или синий цвета к выбранному тону растрового изображения. Например, если необходимо уменьшить насыщенность синего на фотографии, можно сместить значения цвета от синего к желтому.
Гамма	Гамма представляет собой метод тональной коррекции, учитывающий человеческое восприятие окружающих пикселей. Например, при размещении круга, заполненного 10-процентным серым цветом, на черном фоне и аналогичного серого круга на белом фоне, то даже при одинаковых значениях яркости для человеческого глаза круг на черном фоне будет выглядеть светлее, чем круг на белом фоне. Эффект «Гамма» позволяет подобрать детали на изображении с низкой контрастностью без значительного изменения областей теней или светлых тонов. Он изменяет значения на изображении, но его влияние зависит от кривой, поэтому изменения действуют на промежуточные тона.
Баланс белого	Позволяет достичь точной передачи цветов на фотографиях за счет исправления цветовых оттенков. Причиной появления цветовых оттенков на фотографиях, как правило, могут являться условия освещения при съемке, особенности обработки цветовых оттенков камерой или сканером.
Оттенок/насыщенность/осветление	Позволяет настраивать цветовые каналы в растровом изображении и изменять положение цветов в спектре. С помощью данного эффекта можно изменять цвета и их насыщенность, а также процентное содержание белого цвета в изображении. Оттенок обозначает доминирующий цвет (красный, зеленый, синий, желтый и т. д.), насыщенность представляет собой количество или густоту цвета, осветление — это общий процент белого цвета на изображении.
Черно-белый	Позволяет создавать черно-белое изображение без изменения цветового режима. Кроме того, он позволяет настраивать отдельные цвета для преобразования, при котором изменяется интенсивность оттенков серого на изображении. Помимо этого, можно подсветить изображение за счет изменения оттенка и насыщенности. Например, можно добавить оттенок на изображение для создания эффекта сепии.

Эффект	Описание
Красочность	Позволяет увеличить насыщенность изображения RGB без его обтравки или гашения. Обтравка возникает, если область изображения является слишком яркой и детали цвета в этой области теряются. Такой эффект может появиться в результате необдуманного увеличения насыщенности изображения. Фильтр «Красочность» позволяет пропорционально настроить насыщенность путем ее увеличения у менее насыщенных цветов в большей степени, чем у насыщенных цветов. Этот фильтр полезен для настройки насыщенности фотографий, на детальном фоне которых изображен человек. Например, он позволяет увеличить насыщенность деталей фона без ущерба для цвета кожи человека на фотографии.
Селективный цвет	Позволяет изменять цвет путем изменения процентного содержания цветов спектра CMYK, изменяя уровни красного, желтого, зеленого, голубого, синего и пурпурного спектра цветов в растровом изображении. Этот фильтр также позволяет добавлять триадный цвет в тоновый компонент изображения в оттенках серого. Путем изменения селективного цвета увеличивается или уменьшается процент пикселей голубого, пурпурного, желтого и черного цветов, образующих все основные цвета в цветовом спектре. Например, уменьшение процентного содержания пурпурного цвета в красном спектре приведет к сдвигу цвета к желтому. И наоборот, увеличение процента пурпурного цвета в красном спектре приведет к изменению цвета на красный. Степень изменения цвета зависит от выбранного метода настройки процента.
Замена цветов	Позволяет заменить один или несколько цветов в изображении, выделенной области или объекте. При выборе цвета, который требуется заменить, приложение автоматически выбирает диапазон похожих цветов для замены. Можно выбрать исходный цвет и заменяющий цвет из изображения или в меню выбора цвета. Чтобы добавить или удалить цвета из выборки, можно настроить диапазон оттенков и насыщенности. Можно также выбрать и заменить один цвет. Чтобы предотвратить резкие изменения цвета, можно сгладить переход между выбранными и невыбранными пикселями. Для нового цвета можно также задать значения оттенка, насыщенности и осветления.
Убрать насыщенность	Позволяет снизить насыщенность всех цветов растрового изображения до значения нуля, удалить компонент оттенка, а также преобразовать цвета изображения в соответствующие оттенки серого цвета. Таким образом можно создать эффект черно-белого фото без изменения цветовой модели.

Эффект	Описание
Смешивание каналов	Позволяет смешивать цветовые каналы для достижения баланса цветов растрового изображения. Например, для улучшения качества растрового изображения, содержащего слишком много красного цвета, можно настроить красный канал растрового изображения RGB.

При изменении настроек в диалоговом окне фильтра изображение отображается по умолчанию в окне документа в режиме реального времени. Однако если в окне документа изображение увеличено для более детального просмотра, но при этом нужно оценить изменения всего изображения, можно его предварительно просмотреть в диалоговом окне. Для получения дополнительных сведений о предварительном просмотре изображений в диалоговых окнах растровых эффектов см. «Применение растрового эффекта к области изображения» на стр. 514.

Автоматическая настройка цвета и тона

1. Выделите растровое изображение.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Автонастройка**.

Применение эффекта «Образец и цель»

1. Выделите растровое изображение.
2. Нажмите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Образец и цель**.
3. Выберите цвет канала в списке **Канал**.

   Каналы цветов, которые отображаются в списке **Канал**, зависят от цветового режима растрового изображения. Существует один составной канал и один канал для каждого компонента цвета. Чтобы настроить все каналы цветов, даже при просмотре всего одного канала, установите флажок **Настраивать все каналы**.
4. Установите флажки **Тени**, **Промежуточные тона** и **Светлые тона**.
5. Выберите инструмент «Пипетка» в области **образца** и нажмите на изображение, чтобы выбрать области темных, промежуточных и светлых тонов соответственно.
6. Откройте меню выбора **целевого** цвета для теней, промежуточных тонов или светлых тонов и выберите новый цвет.



Тени, промежуточные тона и светлые тона на изображении настроены с помощью сопоставления образца цвета на растровом изображении с целевым цветом.

Применение эффекта «Свет»

1. Выделите растровое изображение.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Свет** (или нажмите клавиши **Ctrl + B**).

3 Переместите ползунки **Яркость**, **Контрастность**, **Интенсивность**, **Светлые тона**, **Тени** или **Промежуточные тона** для настройки каждого параметра изображения соответственно.



Настройка яркости, контрастности, интенсивности, светлых тонов, теней или промежуточных тонов позволяет повысить четкость и качество изображения.

Яркость смещает все значения пикселей вверх или вниз по тоновому диапазону, осветляя или затемняя все цвета в равной степени.

Контрастность настраивает разницу между светлыми и темными цветами.

Интенсивность делает светлые области рисунка ярче или затемняет темные области.

Контрастность и интенсивность обычно изменяются вместе, поскольку в результате увеличения контрастности детали в затемненных и светлых областях иногда могут стать менее выраженными, а увеличение интенсивности позволит восстановить их.

Светлые тона: регулирует яркость самых светлых областей.

Тени: регулирует яркость самых темных областей.

Промежуточные тона: регулирует яркость средних тонов.

Настройка баланса цветов

1 Выделите растровое изображение.

2 Выберите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Баланс цветов** (или нажмите клавиши **Ctrl + Shift + B**).

3 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Корректировка цвета для теней, промежуточных и светлых областей	Установите флажки **Тени**, **Промежуточные тона** и **Светлые тона**, соответственно.
Сохранение исходного уровня яркости изображения	Установите флажок **Сохранять освещенность**.
Добавление голубого или красного	Переместите регулятор **Голубой-красный** влево или вправо, соответственно.
Добавление пурпурного или зеленого	Переместите регулятор **Пурпурный-зеленый** влево или вправо, соответственно.

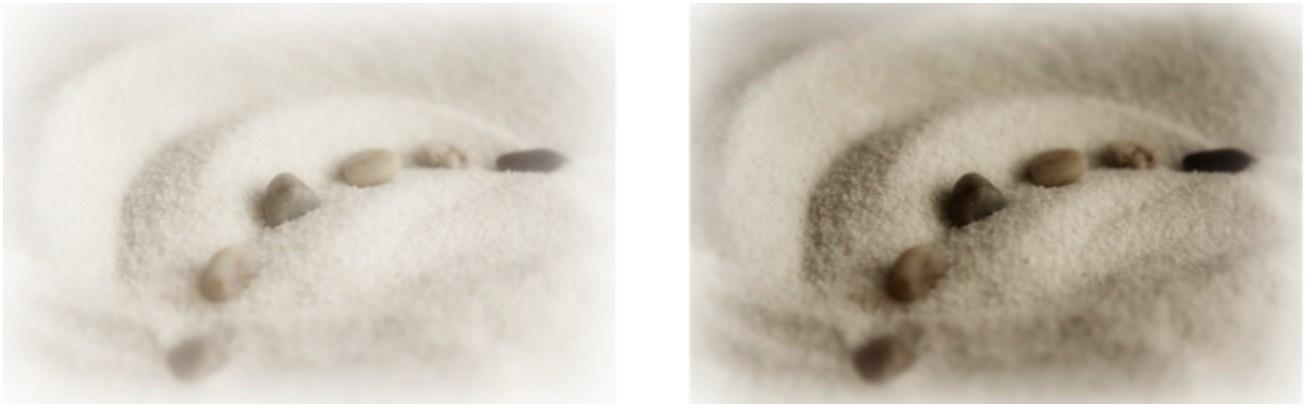
Цель	Действие
Добавление желтого или синего	Переместите регулятор **Желтый-синий** влево или вправо, соответственно.



Для смещения цветов на изображении с синего к желтому использовался эффект баланса цветов.

Применение эффекта «Гамма»

1. Выделите растровое изображение.
2. Нажмите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Гамма**.
3. Переместите регулятор **Значение гаммы**.
   Высокие значение придают яркость промежуточным тонам; низкие значения затемняют их.



Настройка промежуточных тонов позволяет увеличить детали на изображении с низкой контрастностью без изменения теней или светлых тонов.

Настройка оттенка, насыщенности и осветления

1. Выделите растровое изображение.
2. Выберите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Оттенок/насыщенность/осветление** (или нажмите клавиши **Ctrl + Shift + U**).
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Задайте оттенок, насыщенность и осветление для всех каналов	Включите параметр **Шаблон** в области **Каналы**.
Задайте оттенок, насыщенность и осветление канала	Включите параметр **Красный**, **Желтый**, **Зеленый**, **Голубой**, **Синий**, **Пурпурный** или **Оттенки серого** в области **Каналы**.
Задайте доминирующий цвет изображения	Переместите регулятор **Оттенок**, чтобы распределить цвета на изображении.
Задайте интенсивность цветов	Переместите регулятор **Насыщенность**. Значение -100 создает изображение в оттенках серого. Значение 100 создает яркие неестественные цвета.
Задайте количество белого (положительные значения) или черного (отрицательные значения)	Переместите регулятор **Осветление**.

Цветные полосы **До** и **После** помогают сравнивать исходные цвета с новыми



Использование эффекта оттенка/насыщенности/осветления для изменения цветов на изображении.

Замена цветов

1. Выделите растровое изображение.
2. Нажмите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Замена цветов**.
3. В области **Исходный** выберите инструмент «Пипетка» и получите образец исходного цвета на изображении или выберите цвет в меню выбора цвета.

   Элемент управления **Диапазон** показывает диапазон выбранных цветов.

   В эскизе для просмотра выбранные цвета отображаются под светлым наложением.
4. В области **Создать** выберите инструмент «Пипетка» и получите образец цвета на экране или выберите цвет в меню выбора цвета.
5. Чтобы сгладить переход между выбранными и невыбранными пикселями, переместите регулятор **Сглаживание**.

Дополнительные возможности

Настройка выбранного диапазона оттенков	Наведите курсор на один из краев цветовой полосы на кольце **Диапазон оттенков** и при появлении курсора в виде руки перетащите его вверх и вниз. Чтобы сместить весь диапазон оттенков выбранных цветов, нажмите на маркер цветовой полосы на кольце **Диапазон оттенков** и перетащите курсор по кольцу. **Примечание.** Если цветовая полоса мала, то будут выбраны и заменены только пиксели с высокой степенью сходства с выбранным цветом; если цветовая полоса больше, то будет выбрано и заменено больше пикселей.



Настройка выбранного диапазона оттенков

Настройте диапазон насыщенности теней оттенков, включенных в выборку	Наведите курсор на внутренний или внешний край цветовой полосы на круге **Диапазон насыщенности** и перетащите курсор, когда он примет форму руки.
Замена одного цвета	Установите флажок **Один цвет**. **Примечание. Эта функция полезна для замены цвета в областях, заполненных однородным цветом.**
Задайте оттенок, насыщенность и осветление цвета на выходе	Переместите регуляторы **Оттенок**, **Насыщенность** и **Осветление**, соответственно.



Эффект замены цветов применен для замены всех экземпляров синего цвета пурпурным.

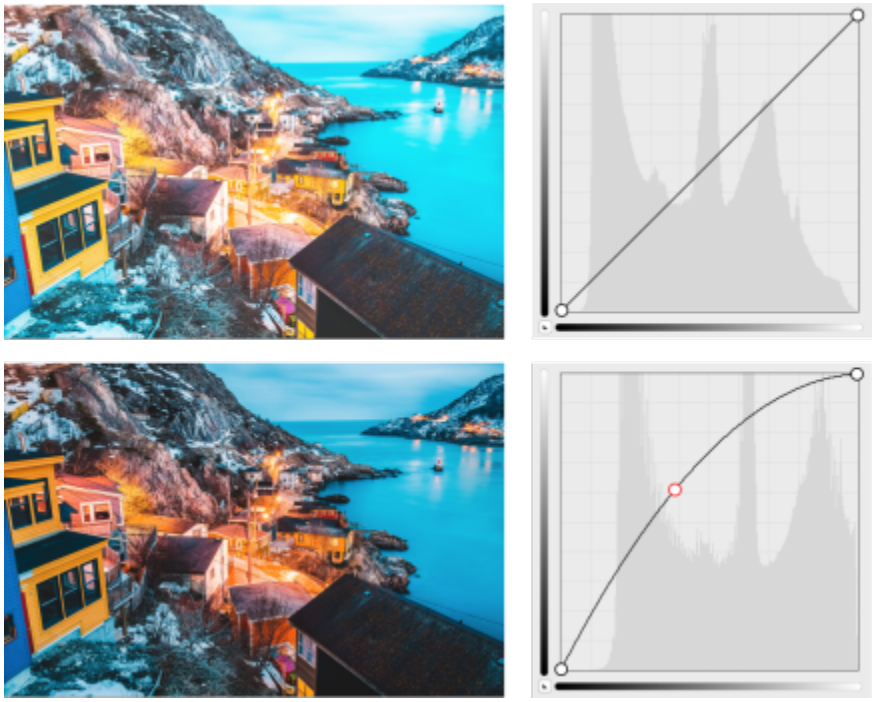
Для просмотра изображения в диалоговом окне нажмите кнопку **Предварительный просмотр** . Дополнительную информацию о предварительном просмотре изображений при настройке параметров см. в разделе «Применение растрового эффекта к объекту» на стр. 513.

Некоторые версии CorelDRAW позволяют использовать только более раннюю версию этого фильтра, которая называется **Заменить цвета (устаревшая функция)**.

Фильтр **Заменить цвета (устаревшая функция)** также позволяет редактировать настройки замены цвета для изображений, сохраненных в предыдущей версии CorelDRAW.

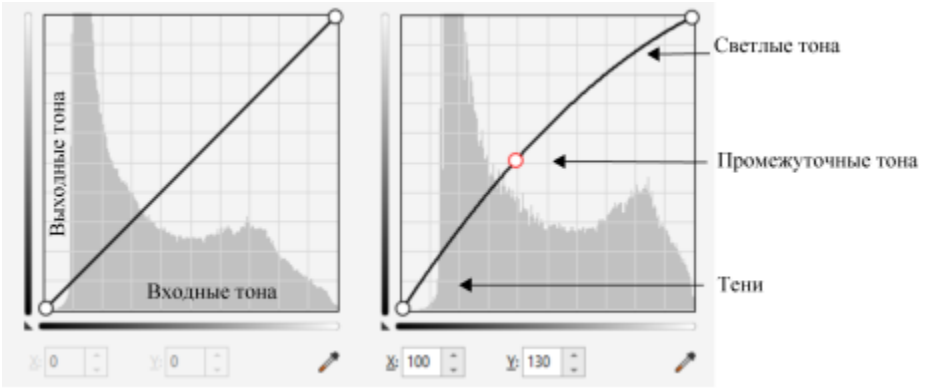
Фильтр цветовой кривой

Фильтр **Цветовая кривая** позволяет выполнять корректировку цвета и тона путем настройки индивидуальных цветовых каналов или составного канала (все каналы объединены).



Исходное изображение (слева); изображение с настроенным тоновым диапазоном (справа)

Значения отдельных пикселей откладываются на цветовой кривой, которая отображается на графике и показывает баланс между тенями (нижняя часть графика), промежуточными (средняя часть графика) и светлыми тонами (верхняя часть графика).



Цветовая кривая показывает баланс между тенями, промежуточными и светлыми тонами изображения. (Слева) Цветовая кривая изображения перед настройкой тона. (Справа) В данном примере показана небольшое изменение тонового диапазона, в котором значения пикселей 100 заменяются значениями 130 для осветления промежуточных тонов.

Ось X графика представляет тональные значения исходного изображения; ось Y — скорректированные тональные значения. Перемещение кривой вверх и влево осветляет изображение и повышает уровень цвета в любом канале; перемещение кривой вниз и вправо затемняет изображение или понижает уровень цвета указанного канала. Если у всего изображения слишком синий оттенок, например, можно понизить уровень синего на изображении, выбрав канал **Синий** в списке **Канал** и переместив кривую вниз и вправо.

Цвет и тон изображения можно настроить с помощью интерактивного перетаскивания цветовой кривой в окно предварительного просмотра, добавления одного или нескольких узлов в цветовую кривую, выбора областей в окне изображений или применения заготовок. Вдоль кривой можно настроить несколько точек для осветления тени и затемнения светлых тонов.

Настройки цветовой кривой можно также сохранить в качестве заготовки и применять для других изображений. Полученные файлы кривой сохраняются с расширением **.pst**.

Применение эффекта «Цветовая кривая»

1 Выделите растровое изображение.

2 Нажмите **Эффекты** ▸ **Настройка** ▸ **Цветовая кривая**.

3 Выберите цвет канала в списке **Канал**.

4 Выберите стиль кривой в списке **Стиль**.

- **Кривая**: сглаживание распределения значений
- **Прямая**: сохраняет прямые сегменты линии между узлами
- **Свободная форма**: позволяет рисовать кривую свободной формы
- **Гамма**: позволяет оценивать исправления относительно промежуточных тонов

5 Нажмите и перетащите кривую в окне предварительного просмотра для интерактивной настройки растрового изображения.

Дополнительные возможности

Просмотр цветовых кривых для всех каналов сразу	Установите флажок **Отобразить все каналы**.
Настройка определенных областей на изображении	Выберите инструмент **Пипетка**, затем нажмите на изображение. Выбранные пиксели отображаются на цветовой кривой как узлы.
Добавление узла в цветовую кривую	Нажмите в любом месте вдоль цветовой кривой для добавления узла.
Сглаживание кривой свободной формы	Нажмите кнопку **Сглаживание**. Нажмите и удерживайте кнопку **Сглаживание** для непрерывного сглаживания цветовой кривой.
Сброс цветовой кривой для выбранного канала	Щелкните **Сброс активного канала**.
Сброс цветовой кривой для всех каналов	Нажмите кнопку **Сброс**.
Применение заготовки	Выберите заготовку в списке **Заготовки**.
Сохранение настроек цветовой кривой в качестве заготовки	Нажмите кнопку **Сохранить** + справа от поля **Заготовки** и найдите папку сохранения заготовок.



Чтобы инвертировать выбранную цветовую кривую, нажмите одну из кнопок **Зеркально отразить кривую**.

С помощью гистограммы можно оценить результаты настройки тонового диапазона изображения. Для получения дополнительных сведений о гистограммах см. раздел «Использование гистограммы» на стр. 822.

Преобразование цвета и тона

Для создания специального эффекта можно преобразовать цвет и тон изображения. Например, можно создать эффект негатива фотографии или выровнять изображение. Для преобразования цвета и тона изображений можно использовать перечисленные ниже эффекты.

- **Устранить чересстрочную развертку**: позволяет удалять линии со сканированных изображений или видеоизображений с чересстрочной разверткой.
- **Инвертировать цвета**: позволяет обращать цвета изображения. В результате инвертирования изображения достигается эффект негатива фотографии.



Эффект «Инвертировать» создает негатив изображения с помощью преобразования всех цветовых значений в их противоположности: черный становится белым, синий становится желтым и т.д.

- **Постеризовать**: позволяет сократить число тональных значений изображения. С помощью постеризации можно убрать градации и создать большие одноцветные области.



Эффект «Постеризовать» преобразует цветовые диапазоны на изображении в твердотельные блоки цветов.

Преобразование цвета и тона

1. Выделите растровое изображение.
2. Выберите пункт **Эффекты** ▸ **Преобразование**, а затем один из следующих эффектов.

- **Устранить чересстрочную развертку**. Позволяет удалять линии со сканированных изображений или видеоизображений с чересстрочной разверткой. **Четные строки** — удаляет четные строки. **Нечетные строки** — удаляет нечетные строки. **Дублирование** — заполняет промежутки между горизонтальными линиями с помощью дублирования цветов смежных пикселей. **Интерполяция** — заполняет пробелы с помощью цветов, созданных средними значениями соседних пикселей.
- **Инвертировать** — инвертирует цветовые значения на изображении.
- **Постеризовать**. Позволяет сократить число тональных значений изображения. Переместите регулятор **Уровень** для настройки уровня, при котором начинается постеризация. Уровень 2 дает результаты значительной постеризации, а уровень 32 не влияет на большинство изображений.

Редактирование растровых изображений с помощью Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT, мощная программа для редактирования изображений, входит в состав CorelDRAW. После редактирования растрового изображения можно продолжить работу над ним в CorelDRAW.

Чтобы отправить растровое изображение в Corel PHOTO-PAINT, можно нажать кнопку **Изменить растровое изображение** на панели свойств или выбрать команду **Изменить растровое изображение** в меню **Растровые изображения**. Параметр, обеспечивающий доступ к Corel PHOTO-PAINT, можно выбрать, дважды щелкнув растровое изображение.

Можно скопировать выбранные объекты, принадлежащие Corel PHOTO-PAINT, а затем вставить их в рисунок. Выбранные объекты вставляются как группа растровых изображений.

Для получения дополнительных сведений о редактировании изображений в Corel PHOTO-PAINT выберите пункт **Справка** ▸ **Справка по продукту** в строке меню Corel PHOTO-PAINT.

Редактирование растрового изображения в Corel PHOTO-PAINT

1. С помощью инструмента **Указатель** выберите растровое изображение для редактирования.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Изменить растровое изображение**, чтобы запустить Corel PHOTO-PAINT.
   Выбранное растровое изображение появится в окне Corel PHOTO-PAINT.
3. Отредактируйте растровое изображение.
4. На стандартной панели инструментов выберите **Завершение правки**, чтобы выйти из программы Corel PHOTO-PAINT.
   Отредактированное растровое изображение появится на странице рисования в CorelDRAW.

Эту процедуру можно использовать и для редактирования групп растровых изображений. Corel PHOTO-PAINT открывает группу растровых изображений в качестве отдельных объектов. Если растровые изображения в группе имеют различные цветовые режимы, то появится запрос на изменение цветового режима всех растровых изображений группы на цветовой режим самого нижнего растрового изображения.

Программу Corel PHOTO-PAINT можно также открыть, выбрав пункт **Растровые изображения** ▸ **Редактировать растровые изображения**.

Открытие Corel PHOTO-PAINT с помощью двойного щелчка на растровом изображении

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. Нажмите кнопку **Изменить**.
3. На странице **Изменить** установите флажок **Щелкнуть дважды для редактирования растрового изображения в Corel PHOTO-PAINT**.
   Если этот флажок установлен, то программу Corel PHOTO-PAINT можно открыть, дважды щелкнув растровое изображение в CorelDRAW.

CorelDRAW®

Цветовые режимы растровых изображений

При изменении цветового режима изображения, например RGB, CMYK или Оттенки серого, изменяется структура цвета растрового изображения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Изменение цветового режима растровых изображений» (стр. 839)
- «Преобразование растровых изображений в черно-белые» (стр. 840)
- «Изменение растровых изображений на двухцветные изображения» (стр. 841)
- «Преобразование растровых изображений в цветовой режим палитры» (стр. 843)

Изменение цветового режима растровых изображений

Выбор цветов изображений, которые используются при работе в CorelDRAW, основан на цветовых режимах. Цветовые режимы определяют характеристики цвета изображений и характеризуются компонентными цветами. Цветовой режим CMYK определяется значениями голубого, пурпурного, желтого и черного; цветовой режим RGB определяется значениями красного, зеленого и синего.

Несмотря на то, что различие между изображением в цветовом режиме CMYK и изображением в цветовом режиме RGB на экране может быть незаметно, изображения все же разные. При одинаковом размере изображений файл изображения RGB меньше, чем файл изображения CMYK, а в цветовом пространстве RGB (или гамме) можно отобразить большее число цветов. Поэтому изображения, предназначенные для использования в Интернете или для печати на принтере, когда требуется точная цветопередача, обычно создаются в режиме RGB. Когда требуется точное воспроизведение при печати, например, на промышленных печатных станках, изображения обычно создаются в режиме CMYK. Изображения, в которых применяются цветовые палитры, обычно обладают точной цветопередачей и меньшими размерами, благодаря чему они отлично подходят для работы на экране.

При преобразовании изображения возможна потеря данных о цвете. Поэтому перед изменением цветового режима необходимо сохранить отредактированное изображение. Для получения дополнительных сведений о цветовых режимах см. раздел «Цветовые модели» на стр. 415.

В программе CorelDRAW поддерживаются следующие цветовые режимы.

- Черно-белый (1 бит)
- Двухцветный (8 бит)
- Оттенки серого (8 бит)
- Палитра (8 бит)
- Цвет RGB (24 бита)

- Цвет Lab (24 бита)
- Цвет CMYK (32 бита)

Изменение цветового режима растрового изображения

1 Щелкните растровое изображение.

2 Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Режим** и нажмите цветовой режим.



Текущий режим выбранного растрового изображения недоступен в меню.

Преобразование растровых изображений в черно-белые

Любое изображение можно преобразовать в черно-белое изображение. Кроме таких параметров преобразования, как порог, тип экрана и интенсивность, есть еще семь параметров преобразования, которые влияют на внешний вид преобразованных изображений.

Преобразование	
Штриховой рисунок	Создание высококонтрастного черно-белого изображения. Цвета, имеющие значение оттенков серого ниже, чем заданное пороговое значение, изменяются на черный, а цвета, имеющие значение оттенков серого выше, чем заданное пороговое значение, изменяются на белый.
Упорядоченное	Организация уровней серого в повторяющиеся геометрические узоры черных и белых пикселей. Сплошные цвета становятся ярче, а кромки изображения — четче. Этот параметр подходит для однородных цветов.
Полутона	Создание различных оттенков серого путем изменения узора черных и белых пикселей в изображении. Можно выбрать тип экрана, угол для полутона, единицу измерения и количество линий на единицу измерения.
Размерность-распределение	Создание текстурированного вида изображения путем вычисления и распределения результата на экране.
Джарвис	Использование на экране алгоритма Джарвиса. Эта форма диффузии подходит для фотографий.
Штуки	Использование на экране алгоритма Штуки. Эта форма диффузии подходит для фотографий.
Флойд-Штейнберг	Использование на экране алгоритма Флойда-Штейнберга. Эта форма диффузии подходит для фотографий.

Преобразование растрового изображения в черно-белое

1 Щелкните растровое изображение.

2 Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Режим** ▸ **Черно-белый (1 бит)**.

3 Выберите вариант в списке **Метод преобразования**.

4 Переместите регулятор **Интенсивность**.

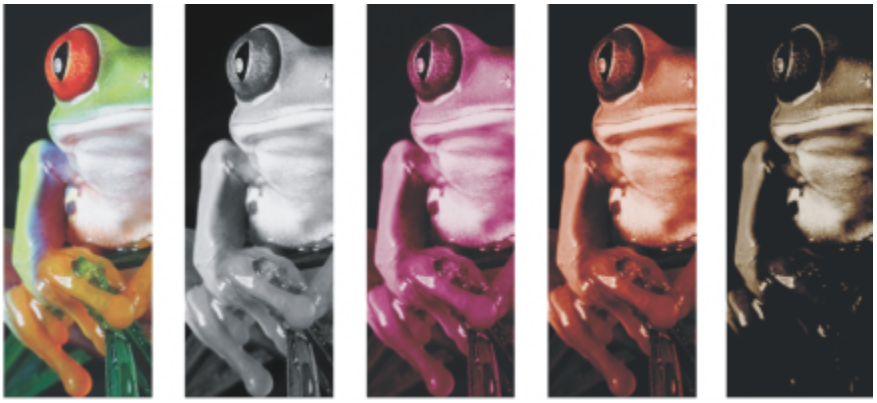
Регулятор **Интенсивность** для параметра преобразования **Полутона** недоступен.

Изменение растровых изображений на двухцветные изображения

Чтобы преобразовать изображение в двухцветное, нужно преобразовать растровое изображение в цветовой режим оттенков серого и расширить диапазон его оттенков, используя от одного до четырех дополнительных цветов и усиливая тем самым глубину тона изображения.

Следующие четыре варианта цветового режима соответствуют определенному числу дополнительных чернил.

- **Однотоновый**: изображение в оттенках серого, в котором используется один тон.
- **Двухтоновый**: изображение в оттенках серого, в котором используются два тона. В большинстве случаев один тон черный, а другой — цветной.
- **Трехтоновый**: изображение в оттенках серого, в котором используются три тона. В большинстве случаев один тон черный, а два других — цветные.
- **Четырехтоновый**: изображение в оттенках серого, в котором используются четыре тона. В большинстве случаев один тон черный, а три других — цветные.



Четыре варианта цветового режима. Слева направо: исходное изображение, однотоновый, двухтоновый, трехтоновый и четырехтоновый.

Настройка цветовых кривых

Во время преобразования изображения в двухцветное отображается сетка цветовой кривой, представляющая динамические цветовые кривые, которые используются при преобразовании. В горизонтальной плоскости (ось X) отображаются 256 оттенков серого, которые могут быть в изображении в оттенках серого (0 — черный; 255 — белый). Вертикальная плоскость (ось Y) указывает на интенсивность цвета (от 0 до 100 процентов), которая применяется для соответствующих значений оттенков серого. Например, пиксель в режиме оттенков серого со значением цвета 25 будет печататься с 25-процентным оттенком цвета. Настраивая цветовые кривые, можно контролировать цвет и интенсивность тона, добавляемого для изображения.

Сохранение и загрузка чернил

Можно сохранить настроенную двухцветную кривую и параметры чернил, а затем загрузить их, чтобы позднее использовать в других растровых изображениях.

Определение способа наложения отображаемых цветов

При изменении изображения на двухцветное для его печати можно задать наложение цветов. Для сохранения целостности цветов при наложении чернил используются цвета наложения. Когда изображение выводится на экран, каждый цвет применяется последовательно, создавая тем самым эффект нескольких слоев.

Можно просмотреть все варианты наложения цветов, выбранных для преобразования в двухцветное изображение. С каждым вариантом связан цвет, который получается в результате перекрытия. Кроме того, можно выбрать новые цвета наложения, чтобы посмотреть, как они будут выглядеть.

При сохранении двухцветных изображений в формате инкапсулированный PostScript (EPS), Portable Document Format (PDF) или CorelDRAW (CDR) будут сохранены сведения о цветных чернилах в этих изображениях. Файлы других форматов не поддерживают двухцветные изображения.

Изменение изображения на двухцветное

1. Щелкните растровое изображение.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Режим** ▸ **Двухцветный (8 бит)**.
3. Перейдите на вкладку **Кривые**.
4. В списке **Тип** выберите двухцветный тип.
5. Выберите цвет чернил в окне **Тип** и нажмите кнопку **Изменить**.
6. В диалоговом окне **Выбор цвета** выберите цвет, затем нажмите кнопку **ОК**.

   Если для цвета требуется настроить цветовую кривую, щелкните цветовую кривую чернил на сетке, чтобы добавить узел, и перетащите узел, чтобы установить нужное процентное значение цвета в данной точке кривой.
7. Повторите шаги 5 и 6 для каждого цвета чернил, который будет использоваться.

Дополнительные возможности

Отображение на сетке цветовых кривых для всех чернил.	Установите флажок **Показать все**.
Сохранение параметров чернил	Нажмите кнопку **Сохранить**. Выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файл, и введите имя файла в поле **Имя файла**.
Определение способа отображения цветов наложения	Перейдите на вкладку **Наложение** и установите флажок **Использовать наложение**. Дважды щелкните цвет, который нужно изменить, и выберите новый цвет.



Чтобы загрузить заранее заданные цвета чернил, нажмите кнопку **Загрузить**, найдите файл, в котором хранятся параметры чернил, и дважды щелкните имя файла.

Чтобы увеличить или уменьшить масштаб изображения, используйте инструменты масштабирования, расположенные над окном предварительного просмотра. Чтобы переместиться в другую область изображения, используйте инструмент **Панорама**.

Преобразование растровых изображений в цветовой режим палитры

Цветовой режим палитры, который также называют «режим индексированных цветов», иногда используется для интернет-графики. При преобразовании изображения в цветовой режим палитры для каждого пикселя назначается фиксированное цветовое значение. Эти значения сохраняются в небольшой таблице цветов или палитре, содержащей до 256 цветов. В результате изображение в цветовом режиме палитры содержит меньше данных, чем изображение в цветовом режиме 24 бита, то есть имеет меньший размер файла. Преобразование в цветовой режим палитры работает лучше в изображениях, имеющих ограниченный диапазон цветов.

Выбор, редактирование и сохранение цветовой палитры

При преобразовании изображения в цветовой режим палитры можно использовать стандартную палитру или настроить цветовую палитру, заменив отдельные цвета.

Сохранение параметров преобразования

После выбора цветовой палитры и установки для преобразования изображения в цветовой режим палитры смешивания и чувствительности диапазона можно сохранить параметры как заготовку для преобразования, которую можно будет использовать для других изображений. Можно добавлять неограниченное число заготовок для преобразования.

Используемая цветовая палитра называется обработанной цветовой палитрой. Ее можно сохранить, чтобы использовать и для других изображений.

Для получения дополнительных сведений о стандартных цветовых палитрах, доступных для цветового режима палитры, см. раздел «Типы палитр» на стр. 843.. Для получения дополнительных сведений о создании и открытии специальных палитр см. раздел «Создание и редактирование цветовых палитр» на стр. 428.

Смешивание

При преобразовании изображений в цветовой режим палитры можно использовать смешивание, чтобы улучшить информацию о цвете. Во время смешивания пиксели определенных цветов или с определенными значениями размещаются относительно других пикселей определенного цвета. Взаимосвязь одного цветного пикселя с другим приводит к появлению дополнительных цветов, которые отсутствуют в цветовой палитре.

Можно использовать два типа смешивания: упорядоченное и диффузия. При использовании упорядоченного смешивания цветовые переходы сближаются с помощью фиксированной точечной структуры; в результате сплошные цвета становятся ярче, а края — четче. При использовании диффузии пиксели размещаются неравномерно, делая края и цвета менее контрастными. Джарвис, Штуки и Флойд-Штейнберг — это параметры преобразования, обеспечивающие диффузию.

Параметр упорядоченного смешивания работает быстрее, чем параметры диффузии (Джарвис, Штуки и Флойд-Штейнберг), однако при этом получается менее точный результат.

Определение цвета для чувствительности диапазона

Можно преобразовать изображение в цветовой режим палитры и определить выделенный цвет и его чувствительность диапазона, чтобы этот выделенный цвет и цвета, находящиеся в пределах диапазона, были включены в обработанную цветовую палитру. Кроме того, можно также указать степень чувствительности диапазона. Поскольку палитра может содержать не более 256 цветов, усиление значимости выделенного цвета снижает число цветов, попадающих за пределы чувствительности диапазона.

Типы палитр

В приведенной ниже таблице представлены доступные типы палитр.

Тип палитры	Описание
Однородные цвета	Обеспечивает 256 цветов с равными частями красного, зеленого и синего.
Стандартная VGA	Предоставляет стандартную 16-цветную палитру VGA.
Адаптивная	Обеспечивает исходные цвета и сохраняет индивидуальные цвета (весь цветовой спектр) изображения.
Оптимизированная	Создает цветовую палитру на основе самого высокого процента цветов в изображении. Кроме того, для цветовой палитры можно указать цвет чувствительности диапазона. Эта палитра часто используется для фотографий.
Оттенки серого	Обеспечивает 256 оттенков серого — от черного до белого.
Системная	Предоставляет стандартную палитру, содержащую цвета, используемые в операционной системе.
Специальная	Позволяет добавлять цвета и создавать специальную цветовую палитру.

Преобразование изображения в цветовой режим палитры

1. Щелкните растровое изображение.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Режим** ▸ **Палитра (8 бит)**.
3. Перейдите на вкладку **Параметры**.
4. Выберите тип цветовой палитры в списке **Палитра**.
5. Выберите параметр в списке **Смешивание**.
6. Переместите регулятор **Интенсивность смешивания**.

Если нужно сохранить параметры преобразования как заготовку, нажмите кнопку **Добавить заготовку** и введите название в окне **Сохранение заготовки**.



Во время преобразования изображения в растровое на основе палитры или во время экспорта изображения GIF или PNG можно получить более точную передачу цвета, выбрав нужную палитру. Например, в стандартной цветовой палитре имеется больше цветов, чем необходимо для изображения с ограниченным диапазоном цветов, но чтобы обеспечить точную передачу цвета, можно выбрать оптимизированную палитру.



Можно выбрать специальную палитру, если нажать кнопку **Открыть**, найти файл нужной цветовой палитры и дважды щелкнуть имя файла.

Можно загрузить параметры преобразования, выбрав заготовку в списке **Заготовка**.

Создание обработанной специальной цветовой палитры

1. Щелкните растровое изображение.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Режим** ▸ **Палитра (8 бит)**.
3. Перейдите на вкладку **Обработанная палитра**.
4. Щелкните цвет, затем нажмите кнопку **Изменить**.
5. В таблице **Таблица цветов** укажите нужный цвет и нажмите кнопку **Изменить цвет**.
6. Измените цвет и нажмите кнопку **ОК**.
7. Нажмите кнопку **Сохранить палитру как** , чтобы сохранить новую палитру.
8. Выберите папку, в которой необходимо сохранить цветовую палитру.
9. Введите имя в поле **Имя файла** и нажмите кнопку **Сохранить**.

Изменение растрового изображения путем установки чувствительности диапазона

1. Щелкните растровое изображение.
2. Выберите пункт **Растровые изображения** ▸ **Режим** ▸ **Палитра (8 бит)**.
3. Перейдите на вкладку **Параметры**.
4. В списке **Палитра** выберите **Оптимизированный**.
5. Установите флажок **Чувствительность диапазона цвета для**.
6. Выберите инструмент **Пипетка** , затем щелкните цвет на изображении.
7. Перейдите на вкладку **Чувствительность диапазона**.
8. Переместите регуляторы чувствительности диапазона.

   Если нужно просмотреть цветовую палитру, перейдите на вкладку **Обработанная палитра**.

CorelDRAW®

Трассировка

В CorelDRAW можно выполнять трассировку растровых изображений и преобразовывать их в векторную графику, которую можно редактировать и масштабировать. Можно трассировать иллюстрации, фотографии, отсканированные эскизы и логотипы и с легкостью встраивать их в проекты.

Для получения сведений о различиях между векторной графикой и растровыми изображениями см. раздел «Векторная графика и растровые изображения» на стр. 59.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

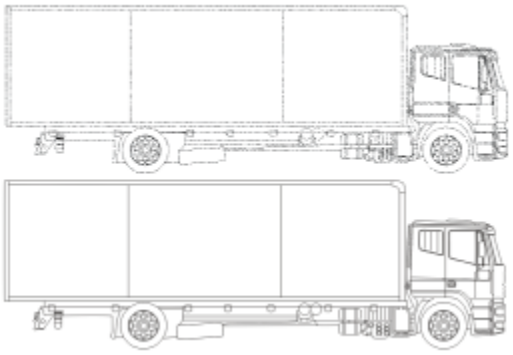
- «Трассировка растровых изображений» (стр. 847)
- «Элементы управления PowerTRACE» (стр. 850)
- «Предварительный просмотр результатов трассировки» (стр. 853)
- «Точная настройка результатов трассировки» (стр. 853)
- «Настройка цветов в результатах трассировки» (стр. 856)
- «Параметры трассировки по умолчанию» (стр. 858)
- «Советы по трассировке растровых изображений» (стр. 859)

Трассировка растровых изображений

С помощью команды «Быстрая трассировка» трассировку растрового изображения можно выполнить в один прием. Кроме того, можно выбрать подходящий метод трассировки и заготовку стиля, а затем использовать элементы управления PowerTRACE® для просмотра и настройки результатов трассировки. CorelDRAW предоставляет два метода трассировки растровых изображений: трассировка по центральной линии и трассировка абрисом.

Выбор метода трассировки

При выборе трассировки по центральной линии используются замкнутые и незамкнутые кривые без заливки (мазки); этот метод подходит для трассировки технических иллюстраций, карт, штриховых рисунков и подписей. Этот метод называется также «трассировкой обводки».



Метод трассировки по центральной линии был использован для преобразования исходного растрового изображения (вверху) в векторную графику (внизу).

При выборе трассировки методом абриса используются объекты кривой без абрисов; этот метод подходит для трассировки картинок, логотипов и фотографий. Метод трассировки абрисом также называется «трассировка с заливкой» или «трассировка контуров».

Выбор готового стиля

Готовый стиль представляет собой набор параметров, соответствующих определенному типу растрового изображения, трассировку которого необходимо выполнить (например, штриховой рисунок или фотоизображение высокого качества). Для каждого метода трассировки имеются определенные готовые стили.

Метод трассировки по центральной линии предоставляет две заготовки стиля: одна для технический иллюстраций, вторая — для штриховых рисунков.



Техническая иллюстрация



Штриховой рисунок

Для метода трассировки абрисом можно использовать следующие готовые стили, которые подходят для штриховых рисунков, логотипов, картинок и фотографий.



Штриховой рисунок



Логотип



Подробный логотип



Картинка



Изображение низкого качества



Изображение высокого качества

Настройка результатов трассировки

Результаты трассировки можно настроить с помощью элементов управления в диалоговом окне **PowerTRACE**. Дополнительные сведения см. в разделах «Точная настройка результатов трассировки» на стр. 853 и «Настройка цветов в результатах трассировки» на стр. 856.

Трассировка растрового изображения с помощью команды «Быстрая трассировка»

1 Выделите растровое изображение.

2 Выберите **Растровые изображения** ▸ **Быстрая трассировка**.

Трассировку растрового изображения можно также выполнить в один прием, нажав кнопку **Трассировать растровое изображение** на панели свойств и выбрав **Быстрая трассировка**.

Можно изменить параметры, используемые при выборе команды «Быстрая трассировка». Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры трассировки по умолчанию» на стр. 858.

Трассировка растрового изображения с помощью метода трассировки по центральной линии

1 Выделите растровое изображение.

2 Выберите **Растровые изображения** ▸ **Трассировка по центральной линии**, затем выберите один из следующих параметров.

- **Технические иллюстрации**: трассировка черно-белых иллюстраций, выполненных тонкими нечеткими линиями.
- **Штриховой рисунок**: трассировка черно-белых эскизов, выполненных жирными четкими линиями.

При необходимости результаты трассировки можно настроить с помощью элементов управления в диалоговом окне **PowerTRACE**.



PowerTRACE можно также открыть с помощью кнопки **Трассировать растровое изображение** на панели свойств.

Трассировка растрового изображения с помощью метода трассировки абрисом

1 Выделите растровое изображение.

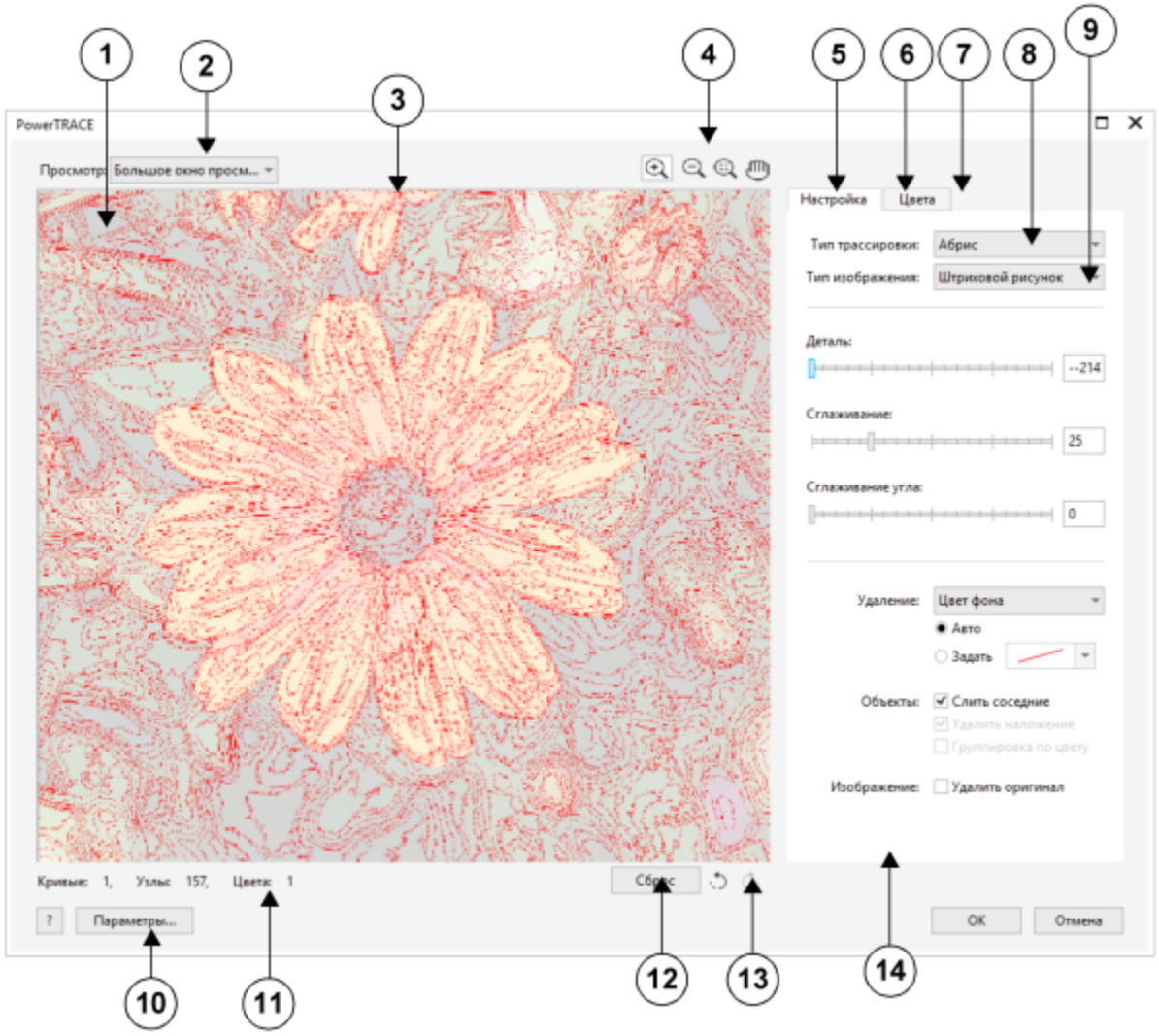
2 Выберите **Растровые изображения** ▸ **Трассировка абрисом**, затем выберите один из следующих параметров.

- **Штриховой рисунок**: позволяет выполнять трассировку черно-белых эскизов и иллюстраций.
- **Логотип**: позволяет выполнять трассировку простых логотипов с низкой степенью детализации и небольшим количеством цветов.
- **Подробный логотип**: позволяет выполнять трассировку логотипов с подробной детализацией и большим количеством цветов.
- **Картинки**: позволяет выполнять трассировку готовой графики с разной степенью детализации и количеством цветов.
- **Изображение низкого качества**: позволяет выполнять трассировку фотографий с низкой детализацией (или фотографий, детали которых желательно проигнорировать).
- **Изображение высокого качества**: позволяет выполнять трассировку фотографий высокого качества с высокой детализацией.

При необходимости результаты трассировки можно настроить с помощью элементов управления в диалоговом окне **PowerTRACE**.

Элементы управления PowerTRACE

В диалоговом окне **PowerTRACE** имеются элементы управления, позволяющие выполнить предварительный просмотр и редактирование результатов трассировки.



Цифры в кружочках соответствуют номерам в приведенной ниже таблице, содержащей описание основных элементов управления окна PowerTRACE.

Элемент управления	Описание
1. Окно предварительного просмотра	Позволяет выполнить предварительный просмотр результатов трассировки и сравнить их с исходным растровым изображением
2. Список **Просмотр**	Позволяет выбрать один из следующих параметров предварительного просмотра. • **До и после**: позволяет отобразить как исходное растровое изображение, так и результаты трассировки. • **Большое окно просмотра**: позволяет просматривать результат трассировки в отдельном окне предварительного просмотра.

Элемент управления	Описание
	• **Каркасное выделение**: позволяет отобразить каркасный вид (абрис) результатов трассировки поверх исходного растрового изображения.
3. Регулятор **Наложение**	Управляет видимостью исходного растрового изображения под каркасным видом, когда выбран параметр **Каркасное выделение**
4. Инструменты масштабирования и панорамирования	Позволяют выполнять увеличение и уменьшение изображения, отображающегося в окне предварительного просмотра, панорамирование изображения, уровень масштабирования которого выше 100 %, и расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра.
5. Страница **Настройка**	Содержит элементы управления для настройки результатов трассировки. Для получения сведений о настройке результатов трассировки см. раздел «Точная настройка результатов трассировки» на стр. 853.
6. Страница **Цвета**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно изменить цвета результатов трассировки. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка цветов в результатах трассировки» на стр. 856.
7. Страница **Корректировки**	Предоставляет для выбора ряд параметров оптимизации изображения, которые улучшают качество исходного растрового изображения и результаты трассировки. Дополнительные сведения см. в разделе «Советы по трассировке растровых изображений» на стр. 859.
8. Список **Тип трассировки**	Позволяет изменять метод трассировки
9. Список **Тип изображения**	Позволяет выбрать соответствующий готовый стиль для изображения, предназначенного для трассировки. Набор готовых стилей зависит от выбранного метода трассировки.
10. Кнопка **Параметры**	Позволяет получить доступ к странице параметров PowerTRACE диалогового окна **Параметры**, чтобы задать параметры трассировки по умолчанию. Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры трассировки по умолчанию» на стр. 858.
11. Область **Детали результата трассировки**	Предоставляет информацию о ходе выполнения трассировки, а также такие детали, как количество объектов, узлов и цветов в результате трассировки. Информация

Элемент управления	Описание
	обновляется динамически, по мере того как вы изменяете настройки в диалоговом окне PowerTRACE.
12. Кнопка **Сброс**	Позволяет восстановить параметры, использованные при первой трассировке исходного растрового изображения.
13. Кнопки **отмены** и **возврата**	Позволяют выполнить отмену и возврат последнего выполненного действия.
14. Оценка продолжительности	Отображает предполагаемое время, необходимое для выполнения трассировки.

Предварительный просмотр результатов трассировки

По умолчанию в PowerTRACE отображаются и исходное растровое изображение, и результаты трассировки. Результаты трассировки можно также просмотреть в отдельном окне предварительного просмотра или отобразить каркасный вид трассированной графики поверх исходного растрового изображения.

Изображение можно увеличивать и уменьшать для выбора подходящего вида, а также панорамировать для просмотра областей, которые выходят за границы окна предварительного просмотра.

Предварительный просмотр результатов трассировки

- В PowerTRACE выберите один из следующих пунктов в списке **Просмотр**.
  - **До и после**: отображение растрового изображения и результатов трассировки.
  - **Большое окно просмотра**: отображение результатов трассировки в PowerTRACE.
  - **Каркасное выделение**: отображение каркасного вида результатов трассировки поверх исходного растрового изображения. Для управления степенью видимости исходного растрового изображения под каркасным видом используйте регулятор **Наложение**.

Дополнительные возможности

Увеличение или уменьшение	Выберите инструмент **Крупнее**  или **Мельче**  и щелкните в окне предварительного просмотра.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Выберите инструмент **По размеру окна** .
Панорамирование рисунка	Выберите инструмент **Панорама**  и перетащите рисунок.

Точная настройка результатов трассировки

Для обеспечения точной настройки результатов трассировки в PowerTRACE можно выполнять следующие настройки.

Настройка детализации и сглаживания

В результатах трассировки можно выполнить сглаживание кривых линий и настройку степени детализации. Во время настройки детализации изменяется количество объектов в результате трассировки. Если для трассировки растрового изображения используется метод трассировки абрисом, то во время настройки результата трассировки также изменяется и количество используемых цветов. Сглаживание изменяет количество узлов в результате трассировки. Можно также контролировать внешний вид углов в результате трассировки, указав пороговое значение для сглаживания углов.



Трассировка абрисом при низкой степени детализации (слева), трассировка абрисом при высокой степени детализации (справа)

Завершение трассировки

По умолчанию после трассировки исходное растровое изображение сохраняется, а объекты в результате трассировки автоматически группируются. Можно также указать, чтобы исходное растровое изображение автоматически удалялось после завершения трассировки.

Удаление и сохранение фона

Фон в результате трассировки можно удалить или сохранить. При использовании метода трассировки абрисом можно также удалить цвет фона. Если после удаления цвета фона вокруг границ некоторое его количество по-прежнему отображается внутри изображения, цвет фона можно полностью удалить из изображения.

Настройка других параметров трассировки абрисом

По умолчанию области объекта, скрытые перекрывающими объектами, из результата трассировки удаляются. Можно задать сохранение нижележащих областей объекта. Эту функцию удобно использовать для результатов трассировки, которые предназначены для вывода на устройства для вырезания из винила и установки трафаретной печати.

Чтобы сократить количество объектов в результатах трассировки, можно объединить смежные объекты одинакового цвета. Объекты одинакового цвета можно также сгруппировать, это облегчит управление ими в CorelDRAW.

Отмена и возврат действий

Можно настраивать параметры PowerTRACE и выполнять повторную трассировку растровых изображений столько раз, сколько необходимо для достижения желаемого результата. В случае ошибки можно отменить или вернуть действие или можно восстановить первые результаты трассировки.

Точная настройка результатов трассировки

1. Выделите растровое изображение.
2. Выполните одно из следующих действий.
   - Выберите **Растровые изображения** ▸ **Трассировка по центральной линии**, затем выберите необходимую команду.
   - Выберите **Растровые изображения** ▸ **Трассировка абрисом**, затем выберите необходимую команду.

3 Настройте необходимые регуляторы.

- **Деталь**: позволяет управлять степенью сохранения исходной детализации в результате трассировки. При высоких значениях сохраняется больше деталей, что приводит к увеличению количества объектов и цветов. При низких значениях некоторые детали удаляются, что приводит к уменьшению количества объектов.
- **Сглаживание**: сглаживание кривых линий и управление количеством узлов в результатах трассировки. При более высоких значениях количество узлов уменьшается и создаются кривые, которые не совсем точно повторяют линии в исходном растровом изображении. При низких значениях количество узлов увеличивается, обеспечивая более точные результаты трассировки.
- **Сглаживание угла**: этот регулятор используется вместе с регулятором **Сглаживание** и позволяет контролировать внешний вид углов. При более низких значениях внешний вид углов сохраняется; при более высоких значениях углы сглажены.

Дополнительные возможности

Изменение метода трассировки	Выберите метод в списке **Тип трассировки**.
Изменение готового стиля	Выберите готовый стиль в списке **Тип изображения**.
Сохранение исходного растрового изображения после трассировки	Снимите флажок **Удалить оригинал**.
Удаление или сохранение фона в результатах трассировки	Установите или снимите флажок **Удалить фон**.
Выбор цвета фона, который требуется удалить (трассировка абрисом)	Включите параметр **Задать**, откройте меню выбора цвета, выберите инструмент **Пипетка**  и выберите цвет в окне предварительного просмотра. Чтобы указать еще один цвет для удаления, щелкните его в окне предварительного просмотра, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Цвет, указанный в последний раз, отображается рядом с инструментом **Пипетка**.
Удаление цвета фона из всего изображения (трассировка абрисом)	В списке **Удалить** выберите пункт **Цвет из всего изображения**.
Сохранение областей объекта, скрытых перекрывающими объектами (трассировка абрисом)	В области **Объекты** снимите флажок **Удалить наложение**.
Группировка объектов по цвету (трассировка абрисом)	В области **Объекты** установите флажок **Группировка по цвету**. Этот параметр доступен только при установленном флажке **Удалить наложение**.
Слияние соседних объектов одного цвета (трассировка абрисом)	В области **Объекты** установите флажок **Слить соседние**.
Отмена или возврат действия	Нажмите кнопку **Отменить**  или **Вернуть** .

Дополнительные возможности

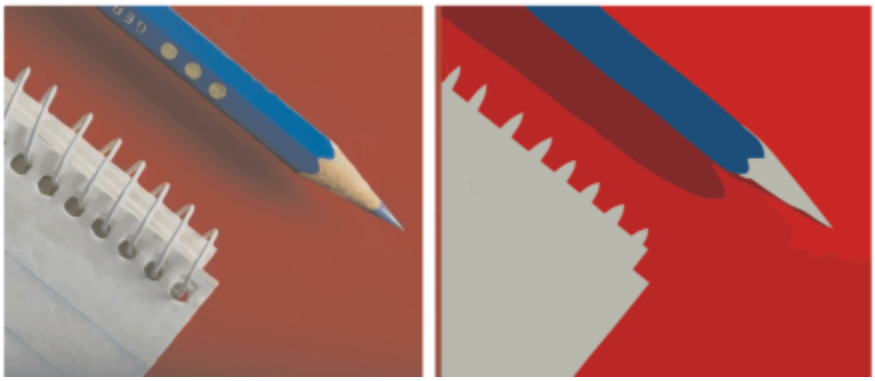
Восстановление первых результатов трассировки	Нажмите кнопку **Сброс**.

PowerTRACE можно также открыть с помощью выпадающего меню **Трассировать растровое изображение** на панели свойств.

Настройка цветов в результатах трассировки

При трассировке исходных растровых изображений приложение создает цветовую палитру для результатов трассировки. В цветовой палитре используется цветовой режим исходного растрового изображения (например, RGB или CMYK). Количество цветов в цветовой палитре зависит от количества цветов в исходном растровом изображении и выбранного готового стиля.

В результатах трассировки можно изменять цветовой режим и уменьшать количество цветов.



Трассированный рисунок, содержащий 152 цвета (слева); трассированный рисунок, содержащий 5 цветов (справа)

Сортировка цветов

Редактирование цветовой палитры можно выполнить гораздо проще, выполнив сортировку цветов по их сходству и частоте использования. Сортировка по сходству цветов основана на оттенке и осветлении цветов. Цвета, имеющие схожий оттенок и осветление, отображаются в цветовой палитре рядом друг с другом. Сортировка по частоте использования основана на частоте использования цвета в результатах трассировки. Цвета, используемые в большем объеме, отображаются в верхней части цветовой палитры.

Выбор цветов

Можно выбрать цвет, щелкнув его в цветовой палитре результата трассировки или в окне предварительного просмотра. Можно также выбрать несколько цветов.

Редактирование, слияние и удаление цветов

При изменении цвета его можно выбрать в цветовой модели, которая отличается от модели других цветов в палитре. Например, при изменении цвета в результатах трассировки в режиме RGB его можно изменить на плашечный цвет, создав смешанную цветовую палитру. Эта функция полезна при подготовке результатов трассировки для печати в коммерческих целях.

При использовании метода трассировки абрисом цвета можно также объединять и удалять.

По умолчанию при слиянии двух или нескольких цветов их значения усредняются, и создается новый цвет. После слияния цвета заменяются новым цветом. Однако можно изменить параметр по умолчанию и задать замену цветов, предназначенных

для слияния, на первый выбранный цвет. Для получения сведений об изменении параметра по умолчанию см. раздел «Параметры трассировки по умолчанию» на стр. 858.

При удалении цвета из цветовой палитры этот цвет заменяется следующим цветом цветовой палитры.

Использование и создание цветовых палитр

Если необходимо, чтобы в результатах трассировки содержались цвета только определенной цветовой палитры, ее можно открыть в PowerTRACE. Цвета в результатах трассировки заменяются похожими цветами из цветовой палитры.

После редактирования цветовой палитры трассированного рисунка ее можно сохранить, чтобы создать специальную цветовую палитру для последующего использования.

Настройка цветов в результате трассировки

1 Выделите растровое изображение.

2 Выполните одно из следующих действий.

- Выберите **Растровые изображения** ▸ **Трассировка по центральной линии**, затем выберите необходимую команду.
- Выберите **Растровые изображения** ▸ **Трассировка абрисом**, затем выберите необходимую команду.

3 Перейдите на вкладку **Цвета** и выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Изменение цветового режима	Выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
Уменьшение количества цветов в результатах трассировки (трассировка абрисом)	Введите значение в поле **Число цветов** и щелкните в любом месте вне поля.
Выбор цвета	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните цвет в цветовой палитре. Кнопка образца выбранного цвета отобразится нажатой. • Выберите инструмент **Пипетка**  и выберите цвет в окне предварительного просмотра. Вокруг выбранного цвета отобразится рамка. Чтобы выбрать еще один цвет, щелкните его в окне предварительного просмотра, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Чтобы отменить выбор цвета, щелкните его, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.
Выбор диапазона смежных цветов	Удерживая нажатой клавишу **Shift**, щелкните первый и последний образец в выбранном диапазоне цветовой палитры.
Выбор нескольких несмежных цветов	Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, щелкните образцы несмежных цветов в цветовой палитре.
Изменение цвета	Выберите цвет, который требуется изменить, нажмите кнопку **Изменить** и настройте параметры в диалоговом окне **Выбор цвета**.
Слияние цветов (трассировка абрисом)	Выберите цвета, которые требуется объединить, и нажмите **Слияние**.

Цель	Действие
	Если требуется указать способ слияния цветов, выберите **Параметры**, чтобы открыть диалоговое окно **Параметры**, и выберите параметр в области **Слияние цветов**.
Удаление цвета в результатах трассировки (трассировка абрисом)	Выберите цвет и нажмите кнопку **Удалить цвет** . Удаленный цвет будет заменен следующим цветом цветовой палитры.
Использование специальной цветовой палитры	Нажмите кнопку **Открыть цветовую палитру** , перейдите в папку, в которой хранится палитра, и щелкните имя файла. Каждый цвет в трассированном рисунке сопоставляется с таким же цветом из специальной палитры.
Создание специальной цветовой палитры из измененной палитры трассированного рисунка	Нажмите кнопку **Сохранить цветовую палитру** . В диалоговом окне **Сохранить палитру как** введите имя в поле **Имя файла** .



При использовании метода трассировки по центральной линии сократить количество цветов и объединить цвета невозможно.



Для увеличения количества цветов в результатах трассировки необходимо изменить готовый стиль или повысить степень детализации. Для получения сведений об изменении готового стиля и степени детализации см. раздел «Точная настройка результатов трассировки» на стр. 854.

Параметры трассировки по умолчанию

Можно выбрать любой из перечисленных ниже параметров трассировки.

- **Метод быстрой трассировки**: можно изменить параметры быстрой трассировки, заданные по умолчанию, на любой готовый стиль или на параметры, использованные последний раз.
- **Слияние цветов**: можно выбрать способ слияния цветов в результатах трассировки (использование среднего значения цветов или замена объединяемых цветов первым выбранным цветом).

Установка параметров трассировки по умолчанию

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. Выберите **PowerTRACE**.
3. Выполните одну из перечисленных ниже задач.

Цель	Действие
Выбор метода быстрой трассировки	В списке **Метод быстрой трассировки** выберите готовый стиль или параметры, использованные последний раз.
Выбор способа слияния цветов в результате трассировки	В области **Слияние цветов** выберите необходимый параметр. Параметр **Усредненные цвета** заменяет цвета, предназначенные для слияния, цветом, значение которого является средним значением объединяемых цветов. При выборе параметра **Заменить первым выбранным цветом** цвета, предназначенные для слияния, заменяются первым выбранным цветом.

Страницу **PowerTRACE** можно также открыть, выбрав **Параметры** в PowerTRACE.

Советы по трассировке растровых изображений

Перечисленные ниже советы помогут получить результаты трассировки высокого качества.

- Используйте исходные растровые изображения высокого качества.
- Если изображение имеет низкое разрешение, попробуйте повысить дискретизацию. Нажмите на вкладку **Корректировки** в диалоговом окне PowerTRACE и выберите режим повышения дискретизации. Два метода искусственного интеллекта, созданные на основе анализа большого количества художественных изображений и фотографий, **Иллюстрация** и **Фотореалистичность**, используют алгоритмы нейронной сети для снижения шума и пикселизации и сохранения цвета. Благодаря малому уровню размытости и технологии увеличения резкости, которые создают эффект мультфильма, метод **Иллюстрация** отлично подходит для таких изображений, как логотипы, рисунки, иллюстрации и картины, созданные в программном обеспечении для графического дизайна. Метод **Фотореалистичность** хорошо подходит при изменении размера фотографий. Для получения дополнительных сведений об изменении дискретизации изображений см. раздел «Размеры и разрешение растрового изображения» на стр. 808. В зависимости от конфигурации аппаратного обеспечения, повышение дискретизации изображения с помощью методов **Иллюстрация** и **Фотореалистичность** может занять от нескольких секунд до нескольких минут. CorelDRAW отображает элемент контроля за ходом выполнения процесса для указания предполагаемого времени до завершения трассировки. При расчете предполагаемого времени не учитываются процессы и приложения, которые могут повлиять на производительность, если они будут запущены после начала трассировки.
- Если в исходном растровом изображении было использовано смешивание или сжатие JPEG, растровое изображение может содержать дополнительные искажения. Для удаления артефактов и шума с растрового изображения нажмите на вкладку **Корректировки** в диалоговом окне PowerTRACE и установите флажок **Удалить артефакты JPEG**.
- Чтобы при использовании метода трассировки по центральной линии получить оптимальные результаты, перед трассировкой преобразуйте растровое изображение в черно-белое изображение. В этом случае настройка детализации невозможна.
- При выполнении трассировки технических иллюстраций и эскизов, выполненных нечеткими линиями, можно улучшить результаты, применив для исходного растрового изображения специальный эффект **Поиск краев**. Для этого выберите **Эффекты ▸ Контур ▸ Поиск краев**.
- При выполнении трассировки абрисом уменьшите глубину цвета растрового изображения, изменив цветовой режим, а затем настройте цвет и контрастность.
- Результаты трассировки можно настроить в любой момент, в том числе и в процессе выполнения трассировки, изменив параметры PowerTRACE.
- Перед трассировкой можно придать растровому изображению необходимую форму. В наборе инструментов выберите инструмент **Фигура** , нажмите на растровое изображение, перетаскивайте любой из его узлов, пока оно не примет необходимую форму, а затем выполните трассировку растрового изображения.
- Если в результатах трассировки была удалена важная деталь, попробуйте выбрать **Нет** в списке **Удалить** на странице **Параметры** в PowerTRACE. Также можно выбрать **Цвет из всего изображения** в списке **Удалить**, включить параметр **Указать** и взять образец необходимого цвета для фона.

- Если цвет фона вокруг границ был удален, но по-прежнему отображается внутри изображения, в списке **Удалить** выберите пункт **Цвет из всего изображения**.
- В случае потери слишком большого количества цветов или деталей переместите регулятор **Деталь** на странице **Настройка**.
- Для сохранения уровня детализации растровых изображений, для которых не применялось сглаживание и которые содержат множество деталей и тонких линий, выберите **Штриховой рисунок** в списке **Тип изображения** на странице **Настройка**.
- Перед векторизацией с помощью PowerTrace попробуйте применить к растровому изображению эффекты **Художественный стиль**, использующие искусственный интеллект (**Эффекты ▸ Творческие ▸ Художественный стиль**). Для получения дополнительных сведений об этих эффектах см. раздел «Художественный стиль» на стр. 543.

файлы RAW

Файлы RAW можно импортировать и обрабатывать в программе CorelDRAW.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Использование файлов камеры RAW» (стр. 861)
- «Импорт файлов RAW в CorelDRAW» (стр. 862)
- «Настройка цвета и тона файлов RAW» (стр. 864)
- «Повышение резкости файлов RAW и уменьшение шума» (стр. 867)
- «Предварительный просмотр файлов RAW и получение сведений об изображении» (стр. 868)

Также можно загрузить AfterShot 3 HDR для редактирования и обработки файлов камеры RAW. Дополнительные сведения см. в разделе «AfterShot 3 HDR» на стр. 123.

Использование файлов камеры RAW

Файлы RAW содержат сведения об изображении, записанные датчиком изображения цифровой камеры. Такие файлы носят название RAW, что в переводе с английского означает «сырье». В отличие от файлов JPEG и TIFF файлы RAW подвергаются в камере минимальной обработке. Для их редактирования и подготовки к печати необходимо специальное приложение.

Файлы формата RAW не подвергаются автоматической цветовой настройке и не преобразовываются камерой. Пользователь самостоятельно контролирует процесс обработки данных изображений. Пользователь может настроить баланс белого, тоновый диапазон, контрастность, насыщенность цветов и резкость изображения RAW без ущерба для качества. Кроме того, изображения RAW можно обрабатывать в любое время для достижения желаемого результата. В этом смысле изображения RAW можно сравнить с отснятой, но не проявленной пленкой.

Чтобы воспользоваться преимуществами файлов RAW необходимо настроить камеру для сохранения файлов в собственном формате файлов RAW. CorelDRAW позволяет выполнять импорт файлов камеры RAW с поддерживаемых моделей камер. Поддерживаемые модели камер:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 и Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20

- Sigma SD1, Sigma SD15, Sigma DP
- Sony RX100

Кроме того, поддерживаются также файлы в формате цифрового негатива Adobe с потерями (DNG) и в формате Imacon Flexframe 3f.

Дополнительные сведения о поддерживаемых камерах см. Corel Knowledge Base.

Импорт файлов RAW в CorelDRAW

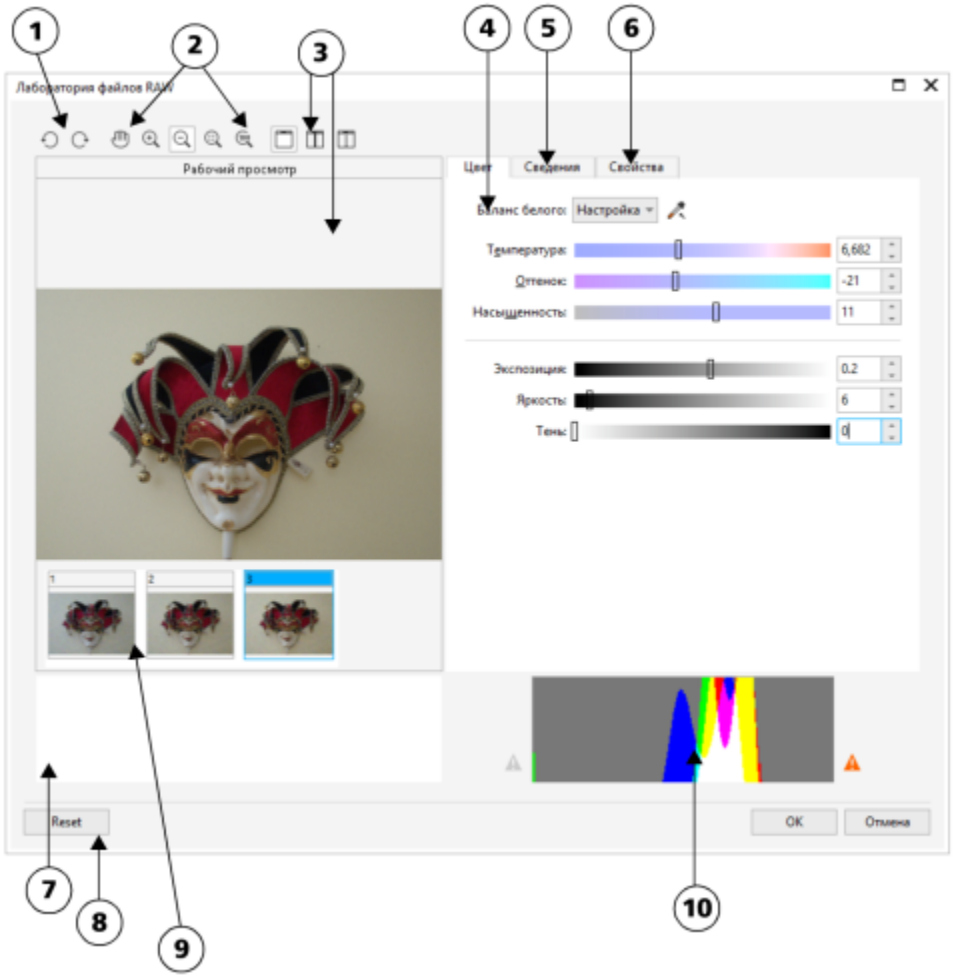
При открытии одного или нескольких файлов RAW в CorelDRAW они сначала отображаются в лаборатории файлов RAW. В лаборатории файлов RAW имеются элементы управления, с помощью которых можно настроить цвет и тон изображений RAW. Если настройка файла даст желаемый результат, те же настройки можно применить и для остальных файлов.

После обработки файлы RAW можно отредактировать с помощью инструментов в программе CorelDRAW. После редактирования файлы RAW можно сохранить в формате TIFF, JPEG или любом другом формате, поддерживаемом программой CorelDRAW.

Обратите внимание, что в программе CorelDRAW. файлы RAW нельзя сохранить в формате RAW. Все изменения, внесенные в файлы в лаборатории файлов RAW, будут потеряны, если не сохранить файлы в поддерживаемом формате.

Обработка файлов камеры RAW

В лаборатории файлов RAW имеются элементы управления, предназначенные для корректировки цвета и выполнения других настроек изображений RAW. Элементы организованы в логической последовательности. Рекомендуется начинать с верхней части страницы **Цвет** и двигаться вниз. После коррекции цвета и тона изображения можно повысить его резкость и удалить шум с помощью элементов управления на странице **Детали**. Для получения сведений о настройках на странице **Цвет** см. раздел «Настройка цвета и тона файлов RAW» на стр. 864. Для получения сведений о настройках на странице «Детали» см. раздел «Повышение резкости файлов RAW и уменьшение шума» на стр. 867.



Camera RAW Lab: цифры в кружочках соответствуют номерам в приведенной ниже таблице, содержащей описание основных компонентов лаборатории.

Компонент	**Описание**
1. Инструменты поворота	Поворот изображения на 90° по часовой и против часовой стрелки
2. Инструменты масштабирования и панорамирования	Увеличение и уменьшение изображения, отображающегося в окне предварительного просмотра, панорамирование изображения, уровень масштабирования которого выше 100 %, и расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра
3. Режимы и окно предварительного просмотра	Просмотр настроек, выполненных для изображения RAW, в отдельном или разделенном окне. Для сравнения исходного и отредактированного изображений можно отобразить их рядом.

Компонент	Описание
4. Страница **Цвет**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно настраивать цвет и тон изображений RAW для удаления цветовых оттенков и выявления скрытых деталей
5. Страница **Детали**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно удалить шум на изображениях RAW
6. Страница **Свойства**	Содержит элементы управления, с помощью которых можно просмотреть такие сведения об изображении RAW, как размер, цветовой режим и настройки камеры
7. Кнопки **отмены** и **возврата**	Позволяют выполнить отмену и возврат последнего выполненного действия.
8. Кнопка **Сброс**	Отмена всех исправлений и возврат к исходному изображению RAW
9. **Создать снимок**	Создание снимка новой версии корректируемого изображения в любое время. Эскизы снимков отображаются в окне, расположенном под изображением.
10. Гистограмма	Предварительный просмотр тонового диапазона изображения.

Импорт файла RAW

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите один или несколько файлов RAW, которые нужно импортировать, и нажмите кнопку **Импорт**.
3. В **лаборатории файлов RAW** настройте цвет и тон изображения. При необходимости можно также повысить четкость изображения и уменьшить уровень шума.

   Если выбрано несколько файлов RAW и требуется применить для них одинаковые настройки, установите флажок **Применить ко всем оставшимся файлам**.



Изображение можно повернуть, нажав кнопку **Повернуть влево**  или **Повернуть вправо** .

Настройка цвета и тона файлов RAW

Цвет и тон изображения можно настроить с помощью следующих параметров.

Глубина цвета

Под глубиной цвета подразумевается количество цветов, которое может содержать изображение. Одним из преимуществ файлов RAW является то, что они могут содержать больше цветов, чем фотографии, сохраненные в файлах формата JPEG или TIFF. Большее количество цветов облегчает процесс точного воспроизведения цветов, выявления деталей в затененных областях и настройки уровней яркости.

В лаборатории файлов RAW можно обрабатывать файлы RAW как 48-битные или 24-битные изображения. 48-битная обработка изображений обеспечивает более точную передачу цветов и позволяет избежать потери качества при ретушировании. Обратите внимание, что некоторые специальные эффекты, доступные в CorelDRAW, нельзя использовать при работе с 48-битными изображениями.

Баланс белого

Баланс белого — это процесс удаления неестественных цветовых оттенков на изображениях, позволяющий получить реалистичное отображение цветов. При настройке баланса белого учитываются условия освещения, при которых была снята фотография, и устанавливается баланс цветов для реалистичной цветопередачи.

По умолчанию для файла RAW, перенесенного в программу CorelDRAW, установлен баланс белого в соответствии с настройками камеры. Эта настройка предварительно задана значением **Как при съемке** в списке **Баланс белого**. Если результат применения данной настройки неудовлетворительный, можно настроить баланс белого автоматически, выбрав параметр **Авто**. Можно также применить одну из следующих заготовок: **Естественное освещение**, **Облачность**, **Тень**, **Лампа накаливания**, **Флуоресцентная лампа** или **Вспышка**. С помощью этих заготовок можно создать эффект различных условий освещения.



Изображение RAW с неправильным балансом белого (слева); то же изображение с настроенным балансом белого (справа)

Кроме того, для автоматической настройки контрастности изображения в соответствии с выбранной в окне предварительного просмотра белой или серой точкой можно использовать инструмент **Пипетка**.

Если применение параметров **Баланс белого** не дало желаемых результатов, для удаления цветовых оттенков можно использовать следующие элементы управления.

- Регулятор **Температура** позволяет корректировать цветовые оттенки в изображениях путем настройки цветовой температуры изображения, компенсируя тем самым неподходящие условия освещения при съемке. Например, чтобы скорректировать желтый оттенок на фотографии, получившийся в результате съемки в помещении с тусклым электрическим освещением, можно сдвинуть регулятор влево. А чтобы скорректировать синий оттенок, получившийся в результате съемки при ярком освещении, можно сдвинуть регулятор вправо.
- Регулятор **Оттенок** позволяет скорректировать цветовые оттенки путем настройки зеленого или пурпурного цветов в изображении. При перемещении регулятора вправо добавляется зеленый цвет, при перемещении регулятора влево — пурпурный. Используйте регулятор **Оттенок** для точной настройки изображения после использования регулятора **Температура**.

Настройка тона

Для настройки тона файлов RAW можно использовать следующие элементы управления.

- Регулятор **Насыщенность** позволяет регулировать яркость цветов. Например, переместив регулятор вправо, можно добавить яркость голубому небу на изображении. Переместив регулятор влево, можно уменьшить яркость цветов.
- Регулятор **Экспозиция** позволяет компенсировать условия освещения, при которых была снята фотография. Экспозиция — это количество света, попадающее на датчик изображения цифровой камеры. При установке высоких значений экспозиции отдельные области изображения получаются абсолютно белыми (без деталей); при установке низких значений экспозиции затененные участки становятся еще более темными. Допускаются значения экспозиции в диапазоне от –3,0 до +3,0.

- Регулятор **Яркость** позволяет сделать все изображение светлее или темнее. Если требуется сделать темнее только темные области изображения, воспользуйтесь регулятором **Тени**.
- Регулятор **Тени** позволяет настраивать яркость темных областей изображения, не изменяя более светлые области. Например, объект, снятый на фоне яркого света (задняя подсветка), на изображении может получиться затененным. Чтобы исправить это, переместите регулятор **Тени** вправо. В результате темные области станут светлее и проявятся детали.

Использование гистограммы

При выполнении настроек на гистограмме отображается тоновый диапазон изображения. Гистограмма помогает определить, нет ли потери деталей в затененных или светлых областях. Потеря деталей происходит в результате смещения пикселей изображения к белому (в светлых участках) или черному цвету (в затененных участках). Такие области изображения получаются совершенно белыми (светлые участки) или черными (затененные участки), и на них не видны детали.

Кнопка с левой стороны гистограммы: предупреждение о потере деталей в затененных участках изображения. Кнопка с правой стороны гистограммы: предупреждение о потере деталей в светлых участках изображения. Отредактировать области со скрытыми деталями можно также в окне предварительного просмотра.

Настройка цвета и тона файла RAW

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите один или несколько файлов RAW, которые нужно импортировать, и нажмите кнопку **Импорт**.
3. Для удаления цветового оттенка выберите параметр **Авто** в списке **Баланс белого**.
   Если автоматическая настройка не дала желаемых результатов, можно точнее задать белую точку, указав образец белого или серого цвета на изображении с помощью инструмента **Пипетка** .
4. Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Создание эффекта различных условий освещения	Выберите параметр в списке **Баланс белого**.
Коррекция цвета изображения	Настройте регулятор **Температура**, затем выполните точную настройку цвета с помощью регулятора **Оттенок**.
Настройка яркости цветов	Переместите регулятор **Насыщенность** вправо, чтобы увеличить содержание цвета в изображении, или влево, чтобы уменьшить содержание цвета в изображении.
Настройка экспозиции	Переместите регулятор **Экспозиция** влево, чтобы компенсировать высокие значения экспозиции, установленные для камеры, или вправо, чтобы компенсировать низкие значения экспозиции, установленные для камеры.
Преобразование изображения в более темное или светлое	Переместите регулятор **Яркость** вправо, чтобы сделать изображение светлее, или влево, чтобы сделать его темнее.
Настройка яркости темных областей изображения без изменения более светлых участков	Переместите регулятор **Тени**.
Отображение затемненных областей с потерей деталей	Нажмите кнопку слева от гистограммы.

Цель	Действие
Отображение светлых областей с потерей деталей	Нажмите кнопку справа от гистограммы.



С помощью кнопки **Создать снимок** можно создать снимок новой версии корректируемого изображения. Эскизы снимков будут отображаться в окне, расположенном под изображением. Каждый снимок нумеруется последовательно и может быть удален с помощью кнопки закрытия в правом верхнем углу строки заголовка снимка.

Для пошагового изменения цвета или тона щелкните в поле справа от регулятора и нажимайте клавиши со стрелками **Вверх** или **Вниз**.

С помощью кнопок **Отменить** и **Вернуть** можно отменить или восстановить последнее изменение. Чтобы отменить все исправления, нажмите кнопку **Сброс до исходного состояния**.

Повышение резкости файлов RAW и уменьшение шума

Чтобы сделать края изображения более четкими, можно повысить резкость изображения RAW.

В файлах RAW может присутствовать шум светимости (в оттенках серого) и цветовой (хроматический) шум. Особенно шум заметен на темных областях изображения. Шум светимости проявляется в виде «белого снега», цветовой шум – в виде цветных пикселей, разбросанных по изображению в случайном порядке. Для улучшения качества изображения можно уменьшить шум в файлах RAW.



До (слева) и после (справа) уменьшения уровня шума на изображении RAW

Повышение резкости файла камеры raw

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите один или несколько файлов RAW, которые нужно импортировать, и нажмите кнопку **Импорт**.
3. В **лаборатории файлов RAW** перейдите на вкладку **Сведения**.
4. Переместите регулятор **Резкость**, чтобы сделать края изображения более четкими.

Уменьшение шума в файле RAW

1. В **лаборатории файлов RAW** перейдите на вкладку **Сведения**.
2. Переместите один из следующих регуляторов вправо.
   - **Шум светимости**: уменьшение уровня шума светимости.
   - **Цветовой шум**: уменьшение уровня цветового шума. Обратите внимание, что установка высоких значений может сказаться на точности цветопередачи.

Для получения лучших результатов рекомендуется настраивать оба параметра: **Шум светимости** и **Цветовой шум**.

Предварительный просмотр файлов RAW и получение сведений об изображении

Благодаря различным возможностям предварительного просмотра файлов RAW можно оценивать результаты выполняемой настройки цвета и тона. Например, изображение можно повернуть, увеличить или уменьшить, перейти в другую его область и выбрать способ отображения обработанного изображения в окне предварительного просмотра.

Можно получить сведения о цветовом режиме, размере и разрешении файла RAW. Кроме того, можно получить сведения о камере и настройках камеры, которые были использованы при съемке фотографии.

Предварительный просмотр файла RAW

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите один или несколько файлов RAW, которые нужно импортировать, и нажмите кнопку **Импорт**.
3. В **лаборатории файлов RAW** выполните действие, описанное в приведенной ниже таблице.

Цель	Действие
Перемещение в другую область изображения	С помощью инструмента **Панорама** передвигайте изображение до тех пор, пока необходимая область не будет видна.
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение** или **Уменьшение**, щелкните в окне предварительного просмотра. Увеличить или уменьшить изображение можно также с помощью регулятора **Масштаб**.
Расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты**.
Отображение изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **100 %**.
Просмотр скорректированного изображения в отдельном окне предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр**.
Просмотр скорректированного изображения в одном окне, а оригинала в другом	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр «До и после»**.
Просмотр оригинала и исправленного варианта в одном окне с разделителем	Нажмите кнопку **Разделенный просмотр «До и после»**. Наведите курсор на полосу, разделяющую изображения, и перетащите ее в другую область изображения.

Получение сведений о файле RAW

- В **лаборатории файлов RAW** перейдите на вкладку **Свойства** и просмотрите такие свойства выбранного файла RAW, как цветовое пространство, производитель и модель камеры, фокусное расстояние, время экспозиции и индекс чувствительности ISO.

Печать

Основы печати **873**

Подготовка файлов для поставщиков услуг печати **887**

Основы печати

CorelDRAW содержит широкий набор параметров для печати.

Данный раздел включает в себя следующие темы:

- «Печать работ» (стр. 873)
- «Создание макетов заданий на печать» (стр. 874)
- «Предварительный просмотр заданий на печать» (стр. 875)
- «Стили печати» (стр. 876)
- «Точная настройка заданий на печать» (стр. 877)
- «Точная передача цветов при печати» (стр. 878)
- «Печать на принтере PostScript» (стр. 880)
- «Слияние при печати» (стр. 883)
- «Сводки по подготовке» (стр. 886)

Печать работ

С помощью CorelDRAW можно напечатать одну или несколько копий одного и того же рисунка. Можно также указать тип страницы и печатаемый диапазон страниц.

Перед печатью рисунка можно указать свойства принтера, включая размер бумаги и параметры устройства. Например, можно указать такие возможности принтера, как сшивание при двусторонней печати.

Настройка свойств принтера

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Вывод** выберите принтер в списке **Принтер**.
4. Нажмите кнопку **Настройки принтера** .
5. Настройте необходимые свойства в диалоговом окне.

Печать работы

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Общие**.

3 В области **Вывод** выберите принтер в списке **Принтер**.

4 В области **Вывод** выберите параметр размера и ориентации страницы в списке **Ориентация**.

5 В области **Копии** введите значение в поле **Количество копий**.
Если необходимо выполнить разбор по копиям, установите флажок **Разобрать по копиям**.

6 В области **Печатать** выберите один из следующих параметров.
- **Текущий документ** — печать активного рисунка.
- **Текущая страница** — печать активной страницы.
- **Страницы** — печать заданных страниц.
- **Документы** — печать заданных документов.
- **Выбранное** — печать выбранных объектов.

Если включен параметр **Страницы**, можно выбрать печать диапазона страниц, четных и/или нечетных страниц.

Дополнительные возможности

Автоматическое сопоставление ориентации принтера ориентации документа	В области **Вывод** выберите пункт **Сопоставить ориентацию** в списке **Ориентация**.
Применение размера страницы принтера, заданного по умолчанию	В области **Вывод** выберите пункт **Использовать параметр принтера по умолчанию** в списке **Ориентация**.



Перед печатью выбранного необходимо выбрать объекты.



Некоторые принтеры поддерживают автоматическое сопоставление размера и ориентации страницы. Чтобы включить этот параметр, потребуется изменить параметры совместимости драйвера принтера. Для этого необходимо выбрать пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие** и нажать **Печать**. Затем нажмите **Совместимость драйвера** и установите флажок **Печать по размеру страницы**. В диалоговом окне **Печать** можно выбрать пункт **Сопоставить ориентацию и размер**, содержащийся в списке **Ориентация**.

Создание макетов заданий на печать

Можно создать макет для задания на печать, указав размер, положение и масштаб. При разбиении задания на печать на плитки части каждой страницы распечатываются на отдельных листах бумаги, которые затем можно объединить в один лист. Разбиение задания на печать на плитки выполняется, например, в том случае, если размер задания на печать превышает размер бумаги в принтере.

Настройка размера и расположения задания на печать

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Макет**.

3 В области **Положение и размер изображения** включите один из следующих параметров:
- **Как в документе**: сохранение размера, которое изображение имеет в документе.

- **По размеру страницы** — изменение размера и положения задания на печать в соответствии с размером печатаемой страницы.
- **Переместить иллюстрацию** — выбор положения задания на печать в списке.



При выборе параметра **Переместить иллюстрацию** можно указать размер, положение и масштаб в соответствующих полях.



Кроме того, в списке **Компоновка макета** можно выбрать компоновку макета, например **2 x 2 (4 страницы)** или **2 x 3 (6 страниц)**. Дополнительные сведения см. в разделе «Компоновки макета» на стр. 888.

Разбиение задания на печать на плитки

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Макет**.
3. Установите флажок **Страницы плитками**.
4. Введите значения в следующих полях.
   - **Перекрытие** — позволяет указать степень перекрытия плиток.
   - **% ширины** — позволяет указать процент ширины страницы, отведенной под плитки.



Можно включить метки выравнивания плиток, установив флажок **Включить метки плиток**.

Предварительный просмотр заданий на печать

Можно выполнить предварительный просмотр работы, чтобы узнать размер задания на печать и способ его размещения на бумаге. Для более детального просмотра можно сделать область крупнее. Можно просматривать отдельные цветоделения, которые будут распечатаны.

Перед печатью работы можно просмотреть сводку проблем задания на печать для выявления потенциальных проблем печати. Например, можно проверить текущее задание на печать на предмет ошибок, возможных проблем с печатью и предложений по решению проблем.

Предварительный просмотр задания на печать

- Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.

  Чтобы закрыть предварительный просмотр печати, выберите пункт **Файл** ▸ **Закрыть предварительный просмотр**.



Можно быстро выполнить предварительный просмотр в диалоговом окне **Печать**, выбрав пункт **Файл** ▸ **Печать** и нажав кнопку **быстрого просмотра** ▶.

Увеличение страницы просмотра

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.
2. Выберите инструмент **Масштаб**  на панели инструментов и выделите рамкой область.

Предварительный просмотр цветоделения

1. Выберите **Файл** ▸ **Просмотр**.
2. На панели свойств нажмите кнопку **Включить цветоделения** .

Можно выполнить предварительный просмотр совмещенных цветов, выбрав пункт **Вид** ▸ **Просмотреть цветоделение** ▸ **Совмещение**.

Можно также просматривать отдельные цветоделения, выбирая вкладки внизу окна приложения.

Просмотр сводки проблем задания на печать

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Подготовка**.
   Если проблемы с заданием на печать отсутствуют, с именем вкладки отображается сообщение **Нет проблем**. Если проблемы существуют, с именем вкладки отображается число найденных проблем.

   Если требуется исключить определенные проблемы при подготовке, нажмите кнопку **Настройки** , дважды щелкните **Печать** и снимите флажки, соответствующие проблемам, которые желательно игнорировать.

Для сохранения параметров нажмите кнопку **добавления параметров подготовки** и введите имя в поле **Сохранить стиль подготовки как**.

Стили печати

Стиль печати — это набор сохраненных параметров печати. Каждый стиль печати является отдельным файлом. Это позволяет перемещать стили печати с одного компьютера на другой, создавать их резервные копии и хранить стили, относящиеся к документу, в одной папке с файлом этого документа.

Можно выбрать существующий стиль печати, создать новый, а также отредактировать стиль печати и сохранить изменения. Можно также удалить стиль печати.

Выбор стиля печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В списке **Стиль печати** выберите один из следующих стилей.
   - **CorelDRAW (стандарт)**
   - **Обзор**

Создание стиля печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. Укажите необходимые параметры печати.
4. Click **Save as**.

5 Выберите папку, в которой необходимо сохранить стиль печати.

6 Введите имя стиля в поле **Имя файла**.



Стиль печати можно также сохранить, выбрав пункт **Файл** ▸ **Просмотр** и нажав кнопку **Сохранить стиль печати как** .

Редактирование стиля печати

1 Выберите **Файл** ▸ **Печать** **Предварительный просмотр**.

2 Выберите стиль печати в списке **Стиль печати**.

3 Измените необходимые параметры печати.

4 Click **Save as**.

5 Выберите папку, в которой хранится стиль печати.

6 Щелкните имя файла.

7 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Необходимо сохранить измененные параметры в качестве стиля печати или применить изменения перед отменой, иначе все изменения параметров будут потеряны.

Удаление стиля печати

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать** **Просмотр**.

2 Выберите стиль печати.

3 Нажмите кнопку **Удалить стиль печати** .

Точная настройка заданий на печать

Для обеспечения качества печати доступна точная настройка задания на печать. Поскольку иногда при печати текста в печатающем устройстве, не поддерживающем PostScript (принтер GDI), возникают проблемы, можно ускорить печать за счет указания совместимости драйвера печатающих устройств, не поддерживающих PostScript. Дополнительные сведения см. в разделе «Точная передача цветов при печати» на стр. 878.

Если в печатающем устройстве возникают проблемы с печатью крупного растрового изображения, его можно разделить на более мелкие блоки, которые легче обработать, путем настройки порога вывода. Если при печати изображения блоками возникают линии, можно настроить перекрытие, чтобы изображение выходило цельным.

Иногда могут возникать проблемы с печатью сложных файлов. Чтобы распечатать сложные файлы, возможно, потребуется потратить значительное время на исправление файлов. Другим вариантом является преобразование страницы в растровое изображение. Этот процесс также называется растрированием и упрощает процесс печати сложных файлов.

Чтобы уменьшить размер файла, можно выполнить субдискретизацию растрового изображения. Так как растровые изображения состоят из пикселей, при их субдискретизации количество пикселей на одну линию уменьшается, в результате чего размер файла становится меньше.

Определение параметров совместимости драйвера

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.

2 Выберите **Печать**, а затем — **Совместимость драйвера**.

3 В списке **Принтер** выберите печатающее устройство, не поддерживающее PostScript.

4 Установите флажки параметров, которые необходимо задать.

Выбор порога и перекрытия блоков

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.

2 Нажмите кнопку **Печать**.

3 В области **Дополнительная настройка** выберите значения из следующих списков.

- **Порог вывода растрового изображения (K)**
- **Перекрытие блоков растровых изображений**

Печать в качестве растрового изображения

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 На вкладке **Общие** установите флажок **Печатать как растровое изображение** и введите количество **точек на дюйм** для настройки разрешения.

Субдискретизация растровых изображений

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.

3 В области **Субдискретизация изображения** установите любые из следующих флажков и введите значения в соответствующие поля.

- **Цвет и оттенки серого**
- **Монохромный**



Субдискретизация растровых изображений применяется только в том случае, если их разрешение выше разрешения, указанного в области **Субдискретизация изображения**.

Точная передача цветов при печати

CorelDRAW позволяет управлять цветами во время печати, чтобы обеспечить точное цветовоспроизведение. Можно распечатать документ с применением параметров цветов документа или выбрать альтернативные параметры цвета только для печати. Кроме того, документ можно распечатать с использованием параметров цветопробы, ранее заданных в окне настройки **Цветопроба**.

Помимо этого, можно выбрать способ цветопередачи для эффективной интерпретации цветов, не входящих в гамму, при печати. Выбираемый способ цветопередачи зависит от графического содержимого документа.

Дополнительные сведения об управлении цветом см. в разделе «Управление цветами для печати» на стр. 499.

Замечания относительно принтеров GDI

Принтеры GDI поддерживают только два цветовых пространства: RGB и оттенки серого. Если документ содержит цвета из нескольких цветовых пространств, например цвета RGB, CMYK и плашечные цвета, перед печатью необходимо преобразовать все цвета в RGB или оттенки серого.



Можно определить, является ли принтер принтером GDI, выбрав пункт **Файл** ▸ **Печать** и принтер в списке **Принтер**. Если вкладка **PostScript** не отображается в верхней части диалогового окна, выбранный принтер является принтером GDI.

В следующей таблице описаны различные способы управления цветом при печати на принтере GDI.

Цель	В диалоговом окне «Печать»
Печать документа и сохранение цветов RGB или оттенков серого	Перейдите на вкладку **Цвет** и выберите соответствующий цветовой режим в списке **Цвета на выходе**.
Печать документа с исходными цветами	Перейдите на вкладку **Цвет**, выберите цветовой профиль документа в области **Профиль документа** списка **Цветовой профиль**.
Печать документа и преобразование цветов документа в цвета принтера	Выберите цветовой профиль принтера в списке **Цветовой профиль**.

Замечания относительно принтеров PostScript

Большинство принтеров PostScript поддерживают использование в документе нескольких цветовых пространств. Например, документ может содержать цвета из нескольких цветовых пространств, таких как RGB, CMYK и оттенки серого.

В следующей таблице описаны различные способы управления цветом при печати на принтере PostScript.

Цель	В диалоговом окне «Печать»
Печать документа с исходными цветами	Перейдите на вкладку **Цвет** и выберите пункт **В исходном формате** в списке **Цвета на выходе**.
Печать документа, содержащего несколько цветовых режимов, с использованием одного цветового режима	Перейдите на вкладку **Цвет** и выберите цветовой режим в списке **Цвета на выходе**. Если принтер поддерживает только один цветовой режим, в приложении CorelDRAW можно управлять преобразованием цветов.
Печать документа, содержащего только один цветовой режим	Перейдите на вкладку **Цвет**, выберите цветовой профиль в списках **Цвета на выходе** и **Цветовой профиль**.

Указание параметров цвета для печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Выберите параметр **Цвет документа**.
   Если выбран принтер PostScript, в списке **Преобразование цвета** можно выбрать один из следующих параметров.
   - CorelDRAW — позволяет приложению выполнять преобразование цветов.

- (выбранный принтер) — позволяет выбранному принтеру выполнять преобразование цветов (этот параметр доступен только для принтеров PostScript).

4 Выберите цветовую модель в списке **Цвета на выходе**.

Благодаря этому обеспечивается объединение всех цветов документа в определенную цветовую модель при печати.

Дополнительные возможности

Преобразование плашечных цветов в триадные цвета	Установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в**. Если в списке **Цвета на выходе** выбран пункт **В исходном формате**, необходимо выбрать цветовой режим в списке.
Выбор цветового профиля для коррекции цветов при печати на определенном принтере	Выберите цветовой профиль в списке **Цветовые профили**. Этот параметр доступен только для некоторых цветовых моделей.
Сохранение цветовых значений, связанных с выбранной цветовой моделью	Установите флажок **Сохранять числовые значения (цветовая модель)**.

Печать с использованием параметров цветопробы

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 Включите параметр **Цветопроба** для применения параметров цвета, заданных в окне настройки **Цветопроба**.

Если необходимо исправить цвета пробы, можно выбрать цветовой профиль в списке **Цветовой профиль**.

4 Нажмите кнопку **Печать**.

Указание способа цветопередачи для печати

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 В списке **Способ цветопередачи** выберите один из следующих параметров:

- **Относительный колориметрический** — создание проб на принтерах без сохранения белой точки.
- **Абсолютный колориметрический** — сохранение белой точки и создание пробы.
- **Перцепционный** — подходит для широкого набора изображений, особенно для растровых изображений и фотографий.
- **Насыщенность** — подходит для векторной графики и сохранения цветов с высокой степенью насыщенности (линии, текст и объекты, имеющие сплошной цвет, например диаграммы).

Печать на принтере PostScript

PostScript является языком описания страниц, на котором написаны инструкции, отправляемые в устройство PostScript. Все элементы в задании на печать (например, кривые и текст) представлены в виде кода PostScript, который используется печатающим устройством для печати документа. Для лучшей совместимости можно выбрать аппаратно-независимый вариант печати PostScript. Можно также выбрать файл описания принтера PostScript (PPD). В файле описания принтера PostScript содержится описание возможностей и функций принтера PostScript. Файл описания можно получить у производителя принтера.

Можно включить автоматическое увеличение шагов фонтанной заливки, чтобы предотвратить возникновение полос. Увеличение количества шагов, используемых для обработки фонтанных заливок, повышает плавность теней во время печати. Чтобы убедиться в правильной печати задания, можно также понизить сложность кривых путем увеличения степени спрямления. Параметр степени спрямления определяет, насколько сглаженной будет кривая при печати.

Если в задании на печать содержится слишком много шрифтов, оно может неправильно распечататься, а если в задании слишком много плашечных цветов, размер файла увеличивается. В параметрах PostScript можно задать отображение соответствующего предупреждения, если в задании на печать число шрифтов или плашечных цветов превышает заданное количество.

По умолчанию драйвер печатающего устройства загружает в него шрифты Type 1. Параметр **загрузки шрифтов Type 1** можно отключить, чтобы шрифты распечатывались как графика (кривые или растровые изображения). Это может быть полезным, когда в файле содержится много шрифтов, загрузка которых была бы неприемлема из-за большой продолжительности загрузки или размера файлов. Растровые версии шрифтов TrueType выглядят лучше при малотиражной печати и печатаются быстрее обычных шрифтов. Можно выбрать максимальное количество растровых шрифтов, которые могут содержаться в задании на печать.

Выбор файла описания принтера PostScript (PPD)

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Вывод** выберите принтер PostScript в списке **Принтер**.
4. Установите флажок **Использовать PPD**.
5. Выберите папку, в которой хранится файл.
6. Дважды щелкните имя файла.

Печать в устройстве PostScript

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Вывод** выберите принтер PostScript в списке **Принтер**.
4. Перейдите на вкладку **PostScript**.
5. В списке в области **Совместимость** выберите версию PostScript, поддерживаемую принтером.

   Если необходимо сжать растровые изображения при печати, выберите параметр в списке **Тип сжатия** в области **Растровые изображения**. Если выбрано сжатие JPEG, можно переместить регулятор **Качество JPEG** для настройки сжатия.



Параметры сжатия растровых изображений можно сохранять в файлах интерпретированных PostScript (PS или PRN) при печати в файл с помощью драйвера PostScript. Для получения сведений о печати в файл см. раздел «Печать в файл» на стр. 887.

Проверка фонтанных заливок на наличие полос

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Подготовка**.

   Если проблемы с заданием на печать отсутствуют, с именем вкладки отображается сообщение **Нет проблем**. Если проблемы существуют, с именем вкладки отображается число найденных проблем.
3. Нажмите кнопку **Настройка**.
4. Дважды щелкните **Печать**.
5. Установите флажок **Фонтанная заливка с полосами**.

   Если требуется оптимизировать фонтанные заливки для снижения сложности, установите флажок **Оптимизация фонтанной заливки** на вкладке **PostScript**.



Проверка фонтанных заливок на наличие полос применяется только для линейных фонтанных заливок.

Автоувеличение числа шагов фонтанной заливки

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **PostScript**.
3. Установите флажок **Автоувеличение числа шагов фонтанной заливки**.

Уменьшение сложности кривых

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **PostScript**.
3. Установите флажок **Автоматическое спрямление**.



Уменьшение сложности кривых позволяет устранить часть проблем при печати кривых со слишком большим количеством узлов, но время печати при этом увеличивается.

Настройка параметров предупреждений о цветоделениях и шрифтах

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. В области слева в появившемся диалоговом окне нажмите кнопку **Печать**.
3. Перейдите на вкладку **Стиль печати**.
4. В списке **Предупреждение о цветоделениях плашечных цветов** выберите один из следующих параметров.
   - **Если используются плашечные цвета**
   - **Если используется более одного плашечного цвета**
   - **Если используется более двух плашечных цветов**
   - **Если используется более трех плашечных цветов**
5. Выберите число в списке **Множество шрифтов (подготовка)**.

Отключение загрузки шрифтов Type 1

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **PostScript**.
3. Снимите флажок **Загружать шрифты Type 1**.



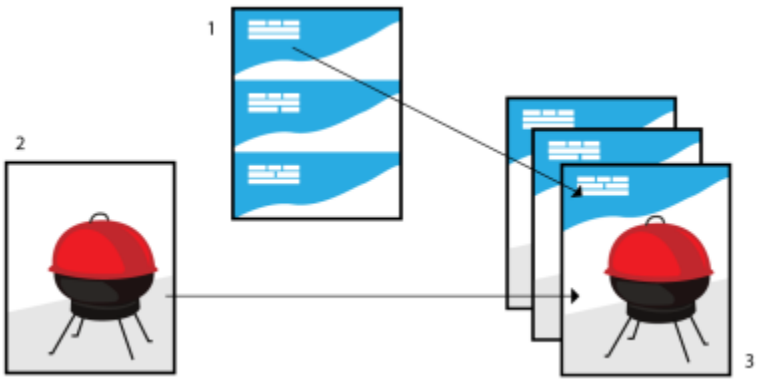
Шрифты Type 1 можно загружать только для устройств PostScript.

При установке флажка **Загружать шрифты Type 1** флажок **Преобразовывать TrueType в Type 1** устанавливается по умолчанию. Это нужно для того, чтобы шрифты TrueType преобразовывались в Type 1, обеспечивая возможность их загрузки. Снимите флажок **Преобразовывать TrueType в Type 1** только в том случае, если устройству вывода не удается интерпретировать шрифты Type 1.

Слияние при печати

CorelDRAW позволяет объединять текст источника данных с рисунком. При слиянии документов можно создать несколько различных копий рисунка. Слияние документов можно использовать для создания персонализированных документов, таких как списки рассылки, анкеты и документы целевого маркетинга, в которых каждый печатаемый документ содержит определенную информацию, полученную из записи источника данных, в том числе текстового файла или источника данных ODBC (файл Microsoft Excel или Microsoft Access).

При слиянии документов в приложении CorelDRAW создается документ-форма, который объединяется с источником данных. Узор и макет объединенного документа берутся из документа-формы. Во время объединения источник данных предоставляет информацию о рисунке. CorelDRAW поддерживает следующие файлы источников данных: текстовые файлы (TXT), файлы с разделением запятой (CSV), файлы RTF (Rich Text Format) и файлы, которые невозможно открыть в источнике данных ODBC.



Документ источника данных (1), документ-форма (2) и объединенные документы (3)

Создание файла источника данных

Информация в файле источника данных организованна в виде полей и записей. Поле может содержать один или несколько символов. Поля могут содержать как буквенно-цифровые данные, так и только цифровые данные. Например, запись может включать имя, фамилию, адрес и другую контактную информацию. Каждый элемент в записи, например имя, фамилия или адрес, распознается как поле. Запись может содержать одно или несколько полей.

Можно создать файл источника данных или импортировать уже существующий файл. Файл с текстовыми данными можно создать с помощью CorelDRAW или текстового редактора. Сведения в файле источника данных можно в любое время отредактировать.

Создание документа формы

Документы-формы создаются точно так же, как и обычные рисунки. Однако при создании документов-форм вставляются поля слияния, которые во время слияния заменяются информацией из источника данных.

Установка связи между документом-формой и файлом источника данных

Во время создания файла данных с помощью CorelDRAW или при импорте существующего файла данных в CorelDRAW между файлом данных и документом-формой устанавливается связь. Эта связь сохраняется вместе с документом и не может быть изменена.

Выполнение слияния

CorelDRAW предоставляет различные параметры вывода объединенных документов. Объединенный документ можно распечатать или сохранить в новом документе. Во время печати объединенного документа выполняется слияние документа-формы и файла источника данных. При сохранении объединенного файла в новом файле приложение выполняет слияние документа-формы с данными из файла источника данных в новом файле CorelDRAW. Этот файл можно использовать для

предварительного просмотра вывода печати, а также для выполнения незначительных настроек перед печатью. Для внесения значительных изменений, таких как добавление полей слияния, изменение их расположения или добавление новых записей, необходимо использовать документ-форму.

Создание файла источника данных с помощью CorelDRAW

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Слияние при печати** ▸ **Создать/загрузить слияние при печати**.
2. В диалоговом окне **Слияние при печати** нажмите кнопку **Добавить столбец**.
3. В диалоговом окне **Добавить столбец** введите название столбца в поле **Имя** и выполните одно из следующих действий.
   - Чтобы создать текстовое поле, включите параметр **Текст**, введите имя поля и нажмите кнопку **Добавить**.
   - Чтобы создать числовое поле, включите параметр **Числовой**, введите имя поля и нажмите кнопку **Добавить**. В области **Параметры цифровых полей** можно задать форматирование данных для числовых полей, выбрав формат в списке **Формат**, и включить автоматическое приращение значения в числовом поле, установив флажок **Постепенное приращение значения** и указав начальное и конечное значения в соответствующих полях.

   Повторите этот шаг для каждого поля в слиянии.
4. Нажмите кнопку **Добавить запись** и введите данные в поля, соответствующие этой записи.

   Повторите этот шаг для каждой записи в слиянии.
5. Нажмите кнопку **Сохранить источник данных**.
6. В диалоговом окне **Сохранить как** введите имя файла, выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файл, укажите формат и нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Изменение столбца поля	Выберите поле в списке и щелкните **Изменить столбец**.
Удаление столбца поля	Выберите поле в списке и щелкните **Удалить столбец**.
Удаление записи	Выберите запись и нажмите кнопку **Удалить запись** .
Просмотр записей	Выберите один из следующих пунктов. • **Посмотреть все записи** — позволяет отобразить все записи в файле источника данных. • **Посмотреть одну запись** — позволяет отобразить выбранную запись.
Обзор записей	Нажмите любую из следующих кнопок. • **Первая запись** • **Следующая запись** • **Предыдущая запись** • **Последняя запись**
Переход к определенной записи	Введите номер записи в поле **Переход к записи** и нажмите кнопку **Переход к записи**.



В CorelDRAW доступны различные числовые форматы. Например, в формате X.0 значение 1 представлено как 1,0; в формате 00X значение 1 представлено как 001.

Создание источника данных с помощью текстового редактора

1. Откройте текстовый редактор и создайте новый файл.
2. В первой строке введите количество полей слияния, которые требуется вставить в рисунок. Например:

   ```
   3
   ```
3. Во второй строке введите имена полей слияния, разделив их обратной косой чертой. Имя каждого поля слияния должно начинаться и заканчиваться обратной косой чертой. Например:

   ```
   \Имя\\Дата\\Инструктор\
   ```
4. В следующих строках введите данные, которые требуется отобразить в объединенном документе. Каждая строка образует запись. Например:

   ```
   \Pixie Parsons\\6 September 2022\\Mr. Randy Harris\
   \Shirley Wilkinson\\13 January 2022\\Ms. Corinne Pitts\
   ```
5. Сохраните файл как текстовый файл ANSI (с расширением **.txt**) или как файл RTF.



Обратная косая черта служит для обозначения начала и конца полей слияния, поэтому она не может использоваться в полях в качестве данных.

Данные в полях должны заканчиваться символом. Пробелы или строки перед обратной косой чертой мешают успешному выполнению слияния.

Импорт файла источника данных

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Слияние при печати** ▸ **Создать/загрузить слияние при печати**.
2. В диалоговом окне **Слияние при печати** нажмите кнопку **Импортировать файл**.
3. В диалоговом окне **Открыть** откройте диск и папку, содержащие файл данных.
4. Выберите файл.
5. Нажмите кнопку **Открыть**.

Импорт файла источника данных ODBC

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Слияние при печати** ▸ **Создать/загрузить слияние при печати**.
2. В диалоговом окне **Слияние при печати** нажмите кнопку **Открыть источник данных ODBC**.
3. В диалоговом окне **Выбор источника данных** выполните одно из следующих действий.
   - Перейдите на вкладку **Файловый источник данных** и выберите источник данных, описывающий дисковый накопитель, к которому необходимо подключиться. Можно использовать любой файл с исходными данными, который ссылается на установленный в системе драйвер ODBC.
   - Перейдите на вкладку **Машинный источник данных** и в области **Имя источника данных** укажите тип источника и нажмите кнопку **OK**.
4. Выберите базу данных для импорта и нажмите кнопку **OK**.

Создание документа-формы

1. Откройте рисунок, в который требуется вставить поля слияния.
2. Выберите пункт **Файл** ▸ **Слияние при печати** ▸ **Создать/загрузить слияние при печати**.
3. В диалоговом окне **Слияние при печати** выберите или создайте файл источника данных.
4. Нажмите кнопку **Готово**.

5 В окне настройки **Слияние при печати** выберите имя поля в списке **Поля** и нажмите кнопку **Вставить поле**.

CorelDRAW размещает поля слияния в центре текущего вида. Если требуется изменить местоположение поля слияния, перетащите его в новое место на странице рисования.

6 Повторите шаг 5, чтобы вставить дополнительные поля.

Выполнение слияния и печать документа

1 В окне настройки **Слияние при печати** выполните одну из следующих команд:

- Щелкните **Выполнить слияние с новым документом**, а затем — **Печать**.
- Щелкните **Выполнить слияние при печати**, а затем — **Печать**.

2 Укажите необходимые параметры принтера.

3 Нажмите кнопку **Печать**.

Если требуется распечатать все записи и страницы, выберите параметр **Текущий документ**.

Выполнение слияния и сохранение документа в новом файле

- Выберите пункт **Файл** ▸ **Слияние при печати** ▸ **Создать/загрузить слияние при печати**.



Можно также выполнить слияние и сохранить документ в новом файле, выбрав **Выполнить слияние с новым документом** на панели инструментов **Слияние при печати**.

Сводки по подготовке

Подготовка позволяет проверить состояние файла перед его выводом, а также позволяет получить сводную информацию о затруднениях и потенциальных проблемах вместе с предложениями по их решению. Можно указать проблемы, которые подлежат проверке при выполнении подготовки. Можно также сохранить параметры подготовки. Для получения сведений об определенных параметрах подготовки см. следующие разделы.

- Для получения сведений о проверке на наличие проблем с печатью файла см. раздел «Просмотр сводки проблем задания на печать» на стр. 876.
- Для получения сведений о проверке на наличие проблем с публикацией в файл PDF см. раздел «Просмотр сводки по подготовке для файла PDF» на стр. 945.
- Для получения сведений о проверке на наличие проблем с экспортом в Adobe Illustrator (AI) см. раздел «Просмотр сводки по подготовке для файла AI» на стр. 952.
- Для проверки проблем с экспортом файла SWF см. раздел «Просмотр сводки проблем, относящихся к файлу Adobe Flash» на стр. 985.
- Для проверки проблем с экспортом файла SVG см. раздел «Масштабируемая векторная графика (SVG)» на стр. 981.

Подготовка файлов для поставщиков услуг печати

С помощью CorelDRAW можно подготовить задание на печать для отправки поставщику услуг печати.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Подготовка файлов для поставщика услуг печати» (стр. 887)
- «Компоновки макета» (стр. 888)
- «Метки принтера» (стр. 890)
- «Сохранение связей OPI» (стр. 893)
- «Цветоделения» (стр. 893)
- «Треппинг и наложение цветов» (стр. 894)
- «Параметры треппинга In-RIP» (стр. 897)«Печать на пленке» (стр. 900)
- «Подготовка баннеров для печати» (стр. 901)
- «Работа с поставщиком услуг печати» (стр. 903)

Подготовка файлов для поставщика услуг печати

Можно выполнить печать рисунка в файл, что позволяет поставщику услуг печати отправить файл непосредственно в устройство вывода. Для получения сведений о выборе параметров обратитесь к поставщику услуг печати.

Для получения дополнительных сведений о печати в коммерческих целях см. раздел «Работа с поставщиком услуг печати» на стр. 903.

Печать в файл

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Общие**.
3. В области **Назначение** установите флажок **Печать в файл** и выберите в списке один из следующих вариантов.
   - **Один файл** — печать всех страниц документа в один файл.
   - **Страницы в отдельные файлы** — печать каждой страницы в отдельный файл.
   - **Формы в отдельные файлы** — печать каждой формы в отдельный файл.
4. Нажмите кнопку **Печать**.
5. В списке **Тип файла** выберите один из следующих вариантов.

- **Файл печати** — сохранение файла в формате файла PRN.
- **Файл PostScript** — сохранение файла в формате файла PS.

6 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

7 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Если подготовка файлов PostScript нежелательна, поставщики услуг печати, имеющие в своем распоряжении приложение, в котором создан рисунок, могут принять исходные файлы (например, файлы CorelDRAW) и применить для них нужные параметры допечатной подготовки.

Компоновки макета

Работа с компоновками макета позволяет выполнять печать нескольких страниц документа на одном листе бумаги. Можно выбрать заготовку компоновки макета для создания журналов и книг, предназначенных для печати в коммерческих целях; создания документов, для которых требуется обрезка или сгиб, например почтовых наклеек, визитных карточек, проспектов или поздравительных открыток; или печати нескольких эскизов документа на одной странице. Кроме того, можно отредактировать заготовку компоновки макета и создать собственную компоновку.

Можно выбрать метод брошюровки из трех имеющихся методов или настроить свой собственный метод брошюровки. При выборе готового метода брошюровки все подписи, кроме первой, будут располагаться автоматически.

Можно расположить страницы на подписи вручную или автоматически. При автоматическом расположении страниц можно выбрать ракурс изображения. Если по горизонтали или по вертикали требуется расположить несколько страниц, можно задать размер переплетов между страницами. Например, можно выбрать параметр автоматических интервалов переплета, с помощью которого задается переплет, при котором страницы документа занимают все доступное пространство компоновки.

Если печать выполняется на настольном принтере, можно настроить поля, в которых будет располагаться непечатаемая область страницы. Если задать поле меньше, чем непечатаемая область страницы, кромки некоторых страниц или некоторые метки принтера могут быть обрезаны.

Выбор заготовки компоновки макета

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Макет**.

3 Выберите компоновку макета в списке **Компоновка макета**.



Выбранный макет влияет не на исходный документ, а только на его печатный вариант.

Редактирование компоновки макета

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Макет**.

3 Выберите компоновку макета в списке **Компоновка макета**.

4 Нажмите кнопку **Изменить**.

5 Отредактируйте любой из параметров компоновки макета.

6 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранение компоновки макета**.

7 В поле **Сохранить как** введите имя компоновки макета.

При редактировании компоновки макета ее следует сохранить под новым именем. В противном случае параметры заготовки компоновки макета будут переопределены.

Выбор метода брошюровки

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.
2. Выберите инструмент **Компоновка макета** .
3. Выберите пункт **Редактировать основные параметры** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.
4. Введите значения в полях **Страницы по горизонтали/вертикали**.
   Если требуется печать на обеих сторонах станицы, нажмите кнопку **Односторонний/двусторонний** .
5. В списке **Режим брошюровки** выберите один из следующих методов брошюровки.
   - **Правильная брошюровка** — разрезание отдельных страниц и их склеивание в области переплета.
   - **Брошюровка внакидку** — сгибание страниц и их вставка друг в друга.
   - **Разбор по копиям и разрезание** — разбор по копиям и наложение всех подписей друг на друга.
   - **Специальная брошюровка** — упорядочивание страниц, печатаемых на каждой подписи.

   Если выбран параметр **Брошюровка внакидку** или **Специальная брошюровка**, введите значение в соответствующем поле.

Если нажать кнопку **Односторонний/двусторонний**, чтобы выполнить печать на обеих сторонах листа в устройстве, не поддерживающем двустороннюю печать, то мастер автоматически предоставит инструкции о том, как надо вставить бумагу в принтер, чтобы выполнить печать на обеих сторонах листа.

Настройка последовательности страниц

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.
2. Выберите инструмент **Компоновка макета** .
3. Выберите пункт **Редактировать размещение страницы** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.
4. Нажмите одну из следующих кнопок.
   - **Интеллектуальная автосортировка** — автоматическое упорядочение страниц в подписи.
   - **Последовательная автосортировка** — упорядочение страниц слева направо и сверху вниз.
   - **Клонированная автосортировка** — помещение рабочей страницы в каждую рамку печатаемой страницы.

   Если требуется настроить нумерацию страниц вручную, щелкните страницу и укажите номер страницы в поле **Номер последовательности страницы**.
5. Выберите значение угла поворота в поле **Поворот страницы**.

Редактирование переплетов

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.
2. Выберите инструмент **Компоновка макета** .
3. Выберите пункт **Редактировать переплеты и отделку** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.
4. Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Автоинтервалы переплета** — изменение размера переплетов, чтобы страницы документа заполняли все доступное место в макете.
- **Одинаковые переплеты** — установка равных размеров для горизонтальных и вертикальных переплетов.

5 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Местоположение выреза** — добавление меток выреза между страницами.
- **Место сгиба** — добавление меток сгиба между страницами.

Если нажать кнопку **Одинаковые переплеты**, то необходимо указать значение в поле **Размер переплета**.

Редактирование переплетов доступно, только если выбрана компоновка макета, на которой расположены две или более страниц по горизонтали или вертикали.

Регулировка полей

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.

2 Выберите инструмент **Компоновка макета** .

3 Выберите пункт **Редактировать поля** в списке **Что редактировать?** на панели свойств.

4 Нажмите одну из следующих кнопок.

- **Автополя** — настраивает поля автоматически.
- **Одинаковые поля** — позволяет сделать правое поле равным левому, а нижнее поле равным верхнему.

При нажатии кнопки **Одинаковые поля** необходимо указать значения в полях **Левые верхние поля**.

Во время подготовки задания к печати в коммерческих целях поставщик услуг печати может предложить минимальные возможные размеры полей, например полей, необходимых для зоны зажима страницы и меток принтера.

Метки принтера

Печать меток принтера позволяет отобразить на странице информацию о способе печати документа. Можно указать расположение меток принтера на странице.

Доступны следующие метки принтера.

- **Метки обреза/сгиба** — несут информацию о размере бумаги и печатаются в углах страницы. Можно напечатать метки обреза/сгиба, чтобы по ним обрезать бумагу. Если на одном листе печатаются несколько страниц (например, в две строки и в два столбца), можно напечатать метки обреза/сгиба на внешнем крае страницы, чтобы они были удалены после обрезки, или добавить метки обреза рядом с каждой строкой и столбцом. Метки обреза/сгиба будут присутствовать в каждой форме отдельного файла CMYK.
- **Порог выхода за обрез** — определяет расстояние, на которое может выходить изображение за пределы меток обреза. При использовании выхода за обрез для того, чтобы изображение простиралось до края страницы, необходимо задать порог выхода за обрез. При использовании выхода за обрез размер используемой бумаги должен быть больше, чем нужный размер бумаги, и задание на печать должно выходить за пределы края бумаги нужного размера.
- **Метки совмещения** — требуются для выравнивания пленки для проверки или печатных форм на устройстве для многокрасочной печати. Они печатаются на каждом листе цветоделения.
- **Цветовые калибровочные шкалы** — это цветовые шкалы, которые печатаются на каждом листе цветоделения и обеспечивают точное воспроизведение цвета. Для печати калибровочной шкалы убедитесь, что размер страницы для задания печати больше размера страницы, на которой печатается документ.

- **Шкала плотностей** — это ряд серых клеток, оттенок которых варьируется от самого светлого до самого темного. Эти клетки необходимы для тестирования плотности полутоновых изображений. Можно расположить шкалу плотности в любом месте страницы. Кроме того, можно настроить уровни серого в каждой из семи клеток шкалы плотности.
- **Номера страниц** — помогают разобрать по копиям страницы изображения, на которых отсутствуют номера или номера которых не соответствуют фактическому номеру страницы.
- **Сведения о файле** — предоставляет информацию о файле, например цветовой профиль; настройки полутонов; имя изображения, дату и время его создания; номер формы и имя задания.

Печать меток обреза и сгиба

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Отделка** установите флажок **Метки обреза/сгиба**.

   Если необходимо напечатать все метки обреза и сгиба, снимите флажок **Только за пределами**.



Чтобы напечатать метки обреза и сгиба, размер бумаги, используемой для печати, должен быть на 0,5 дюйма больше со всех сторон, чем размер бумаги, на которой печатается изображение.



Для получения сведений об определении меток обреза и сгиба см. раздел «Редактирование переплетов» на стр. 889.

Печать совмещенных меток обреза и сгиба

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2. Нажмите кнопку **Печать**.
3. Перейдите на вкладку **Стиль печати**.
4. В списке **Совмещенные метки обреза (PS)** выберите пункт **Вывод на все печатные формы**.

Настройка порога выхода за обрез

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Макет**.
3. Установите флажок **Порог выхода за обрез**.
4. Введите значение в поле **Порог выхода за обрез**.



Обычно достаточное значение порога выхода за обрез составляет от 0,125 до 0,25 дюймов. Любой объект, выходящий за пределы заданной границы, без пользы занимает определенный объем памяти и может стать причиной возникновения проблем при печати на одном листе бумаги нескольких страниц с выходом за обрез.

Печать меток совмещения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Метки совмещения** установите флажок **Печатать метки совмещения**.
4. Выберите стиль метки совмещения в меню выбора **Стиль**.

Чтобы напечатать метки совмещения, размер бумаги, используемой для печати, должен быть на 0,5 дюйма больше со всех сторон, чем размер бумаги, на которой печатается изображение.

Печать цветовой калибровочной шкалы и шкалы плотности

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Калибровочная шкала** установите любой из следующих флажков.
   - **Цветовая калибровочная шкала**
   - **Шкала плотности**

   Если требуется настроить уровни серого в одной из клеток шкалы плотности, выберите число в списке **Плотность** (чем меньше значение, тем светлее тон клетки) и введите новое значение плотности для этой клетки.

Печать номеров страниц

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Сведения о файле** установите флажок **Печатать номера страниц**.

   Если требуется расположить номер страницы в пределах страницы, установите флажок **В пределах страницы**.

Печать сведений о файле

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Сведения о файле** установите флажок **Печатать сведения о файле**.
4. Введите имя задания печати в поле **Печатать сведения о файле**.

   Если требуется расположить сведения о файле в пределах страницы, установите флажок **В пределах страницы**.

Расположение меток принтера

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Предпросмотр печати**.
2. Выберите инструмент **Размещение меток** .
3. Нажмите кнопку **Авторасположение прямоугольника меток**  на панели свойств.
4. Введите значения в полях **Прямоугольник выравнивания меток**.

Кроме того, можно изменить расположение меток принтера, если щелкнуть значок метки принтера в окне предварительного просмотра и перетащить ограничивающий блок.

Чтобы добавить метки принтера к ограничивающему блоку объекта, а не к ограничивающему блоку страницы, выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**, перейдите на вкладку **Допечатная подготовка** и установите флажок **Метки в объекты**.

Сохранение связей OPI

Открытый интерфейс подготовки к печати (OPI) позволяет использовать изображения с низким разрешением в качестве заместителей места, которые будут отображены в окончательном варианте работы. Когда поставщик услуг печати получает файл, сервер OPI заменяет в нем изображения с высоким разрешением на заместители места с низким разрешением.

Сохранение связей OPI

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **PostScript**.

   Вкладка **PostScript** отображается только для принтеров без поддержки GDI. Дополнительные сведения см. в разделе «Замечания относительно принтеров GDI» на стр. 878.
3. Установите флажок **Поддерживать связи OPI**.



Параметр **Поддерживать связи OPI** доступен только для устройств PostScript.

Используя сервер OPI и сервер управления печатью, например Creo, можно сэкономить рабочее время. Образцы с низким разрешением автоматически создаются на основе оригиналов с высоким разрешением и помещаются в CorelDRAW. Эти файлы содержат собственные примечания OPI, которые распознаются сервером Creo Color Central при получении им задания. Затем сервер заменяет изображение с высоким разрешением на изображение с низким разрешением.

Перед импортом в документ изображения с низким разрешением должны быть отмечены как изображения OPI (это необходимо сделать с помощью программного обеспечения сторонних производителей).

Цветоделения

При отправке цветного материала поставщику услуг печати или в типографию пользователь или поставщик услуг печати должен создать цветоделения. Цветоделения необходимы, поскольку обычные печатные машины при печати одновременно могут использовать на листе бумаги чернила только одного цвета. Можно задать цветоделения для печати, включая порядок печати цветов.

Для воспроизведения цвета машины для печати используют либо триадный цвет, либо плашечный цвет, либо оба цвета. Во время печати можно преобразовать плашечные цвета в триадные. Дополнительные сведения о плашечных и триадных цветах см. в разделе «Выбор цветов» на стр. 418.

При настройке полутоновых растров для печати цветоделений рекомендуется использовать параметры по умолчанию. В противном случае настройка может оказаться неверной и привести к нежелательному эффекту муара и низкому качеству воспроизведения цвета. Однако если используется фотонаборное устройство, следует задать такой алгоритм растра, чтобы фотонаборное устройство пользователя и устройство, используемое поставщиком услуг печати, соответствовали друг другу. Прежде чем выполнять настройку полутонового растра, определите подходящие параметры, проконсультировавшись с поставщиком услуг печати.

Если имеются области, накладываемые друг на друга, можно выбрать способ их печати. Для получения дополнительных сведений о наложении см. раздел «Треппинг и наложение цветов» на стр. 894.

Печать цветоделений

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 Включите параметр **Цветоделение**.

Если требуется распечатать определенное цветоделение, перейдите на вкладку **Цветоделение** и установите соответствующий флажок в списке цветоделений.



Можно изменить порядок печати цветоделений, нажав **Дополнительно** в области **Параметры**. В списке цветоделений в нижней части диалогового окна щелкните столбец **Порядок** рядом с цветоделением, которое необходимо изменить. Выберите новое порядковое значение в списке.

Если необходимо распечатать цветоделения с использованием цветового профиля, отличного от цветового профиля документа, перейдите на вкладку **Цвет** и выберите цветовой профиль в списке **Цветовой профиль**.

Преобразование плашечных цветов в триадные

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2 Перейдите на вкладку **Цвет**.
3 Включите параметр **Цветоделение**.
4 Установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в**.



При преобразовании плашечных цветов в триадные цвета исходный файл CorelDRAW не изменяется. Преобразование влияет только на способ отправки цветов на принтер.

Настройка полутонового растра

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2 Перейдите на вкладку **Цвет**.
3 Включите параметр **Цветоделение**.
4 Перейдите на вкладку **Цветоделение**.
5 В области **Параметры** выберите пункт **Дополнительно**.
6 Измените любой из следующих параметров.
- **Алгоритм растра**
- **Разрешение**
- **Базовый растр**
- **Тип полутонов**



Можно задать параметры частоты, угла и наложения растра как для плашечных цветов, так и для триадных цветов. Например, если используется фонтанная заливка, состоящая из двух плашечных цветов, можно задать печать одного цвета под углом 45 градусов, а другого — под углом 90 градусов.

Треппинг и наложение цветов

При треппинге цветов они намеренно перекрываются таким образом, что несовпадения цветоделений незаметны. Если треппинг выполняется вручную, один цвет должен перекрывать другой. Наложение обеспечивается за счет печати одного цвета поверх другого. Для треппинга, получаемого путем наложения, требуется, чтобы верхний цвет был намного темнее, чем нижний. В противном случае может получиться нежелательный третий цвет (например, в результате наложения голубого цвета на желтый объект он становится зеленым). В некоторых случаях, возможно, действительно требуется получить третий цвет. Например, можно выполнить наложение одного плашечного цвета на другой, чтобы создать третий цвет.

Результат смешивания накладывающихся цветов зависит от типа цветов и чернил, используемых для смешивания, а также от типа накладывающихся объектов. Например, наложение объекта, для которого используется цвет CMYK, и наложение объекта, для которого используется плашечный цвет, дают разные результаты. Результаты наложения растровых изображений и векторных изображения тоже различны. Можно просмотреть, как будут выглядеть накладываемые друг на друга цвета, в режимах просмотра **Улучшенный** и **Моделировать наложение**. Для получения дополнительных сведений о выборе режима просмотра см. раздел «Режимы просмотра» на стр. 73. В зависимости от используемого принтера может наблюдаться некоторое различие между предварительной и напечатанной версиями.

Когда материал готов к печати, можно сохранить параметры наложения документа, если в документе требуется выполнить треппинг объектов или требуется смешать накладывающиеся цвета для достижения определенного эффекта. Кроме того, можно пропустить накладывающиеся области таким образом, чтобы был виден только верхний цвет. Если требуется распечатать пробную версию файла, можно имитировать наложения. При имитации наложений файл растрируется, и его печать выполняется с использованием исключительно триадных цветов.

Можно задать группу объектов для наложения. Текст можно сделать доступным для наложения перекрывающихся объектов. Можно выполнить наложение растровых изображений, заливки каждого векторного объекта, абриса или того и другого. Кроме того, можно выполнить наложение определенных цветоделений и задать порядок их печати, а также указать, для чего требуется наложение — для графики, текста или для того и другого.

Доступны два метода выполнения автоматического треппинга цветов: «всегда печатать наложение черного» и авторасширение. При использовании метода «всегда печатать наложение черного» создается треппинг цвета путем печати всех объектов, содержащих 95 % черного цвета или более, поверх всех расположенных под ним объектов. Этот параметр рекомендуется использовать для иллюстрации, содержащей много черного текста, однако его следует использовать осторожно, если иллюстрация содержит много графики. Можно настроить пороговое значение, если поставщик услуг печати рекомендует значение порога черного, отличное от 95 %.

При использовании авторасширения создается треппинг цветов путем создания абриса того же цвета, что и заливка объекта, а также печати этого абриса поверх расположенных под ним объектов. Авторасширение создается для всех объектов файла, отвечающих следующим трем условиям: объекты уже не имеют абриса, имеют однородную заливку и уже не назначены для наложения.

Для получения сведений о расширенных параметрах треппинга см. раздел «Параметры треппинга In-RIP» на стр. 897.

Сохранение или пропуск наложений во время печати

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Выберите один из следующих параметров.
   - **Совмещение**
   - **Цветоделение**
4. Выберите одну из следующих вкладок.
   - **Цветоделение**
   - **Совмещение**
5. В списке **Наложения документа** выберите один из следующих параметров:
   - **Пропустить**: области не накладываются; верхний цвет будет распечатан, а нижние цвета пропущены.
   - **Сохранить**: сохранение накладывающихся областей.

Печать имитации наложения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Совмещение.**
4. Перейдите на вкладку **Совмещение**.

5 В списке **Наложения документа** выберите пункт **Моделировать**.

При выборе параметра **Моделировать** выполняется растрирование файла, и он распечатывается с использованием триадных цветов.

Наложение выбранных объектов

1 Выделите объект.

2 Щелкните **Объект** и выберите один из следующих параметров.

- **Наложение абриса**
- **Наложение заливки**
- **Наложение растрового изображения**



Кроме того, можно задать наложение объекта, щелкнув правой кнопкой мыши объект и выбрав параметр наложения в контекстном меню.

Печать текста поверх объектов

1 С помощью инструмента **Текст** A выделите текст.

2 В области **Абзац** окна настройки **Свойства** нажмите кнопку со стрелкой ▼ в нижней части области **Абзац**, чтобы отобразить дополнительные параметры.

3 Установите флажок **Наложение заливки**.

Наложение выбранных цветоделений

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 Включите параметр **Цветоделение**.

4 Перейдите на вкладку **Цветоделение**.

5 В области **Параметры** выберите пункт **Дополнительно**.

6 Выберите цветоделение в списке **Алгоритм растра**.

7 В столбце **Наложение** щелкните один или оба следующих значка.

- **Наложение графики**
- **Наложение текста** A



Если для цветоделения назначено наложение, значок становится темнее.



Можно изменить порядок печати цветоделений, выбрав цветоделение и порядок печати в списке **Порядок**.

Треппинг путем печати наложения черного

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.

2 Перейдите на вкладку **Цвет**.

3 Выберите один из следующих параметров.

- **Совмещение**

- **Цветоделение**

4 Выберите одну из следующих вкладок.
   - **Цветоделение**
   - **Совмещение**
5 В области **Параметры** установите флажок **Всегда печатать наложение черного**.

Указание порога наложения черного

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.
2 Перейдите на вкладку **Стиль печати**.
3 Выберите число в списке **Пороговое значение наложения черного (PS)**.

   Выбранное числовое значение означает процентное содержание черного, выше которого черные объекты будут перекрываться.

Треппинг цвета путем авторасширения

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2 Перейдите на вкладку **Цвет**.
3 Выберите один из следующих параметров.
   - **Совмещение**
   - **Цветоделение**
4 Выберите одну из следующих вкладок.
   - **Цветоделение**
   - **Совмещение**
5 В списке **Автоматический треппинг** выберите один из следующих параметров.
   - Параметр **Авторасширение** и введите значение в поле **Максимум**.
   - Параметр **Фиксированная ширина** и введите значение в поле **Ширина**.
6 Введите значение в поле **Для текста более**.



Значение, введенное в поле **Для текста более**, означает минимальный размер, для которого применяется авторасширение. Если для этого параметра указано слишком малое значение, то небольшой текст может стать нечитаемым при применении авторасширения.

Степень расширения, назначенная для объекта, зависит от максимального значения треппинга, заданного в поле **Максимум**, а также от цвета объекта. Чем светлее цвет, тем выше процент максимального значения треппинга. Чем темнее цвет, тем ниже процент максимального значения треппинга.

Параметры треппинга In-RIP

Треппинг In-RIP позволяет указать расширенные параметры треппинга. Прежде чем выбрать треппинг In-RIP, убедитесь, что используемый принтер PostScript 3 поддерживает параметры треппинга In-RIP.

Можно выбрать ширину треппинга, т. е. степень проникновения одного цвета в другой. Кроме того, можно указать размещение треппинга изображения, указывающее место треппинга. Можно, например, указать сжатие или расширение треппинга, в зависимости от значений нейтральной плотности соседних цветов. Значение нейтральной плотности указывает на осветление или затемнение цвета и помогает определить, как соседние цвета будут распространяться друг на друга.

Можно указать порог, при котором треппинг создается путем указания ограничения шага треппинга. Если цвета при треппинге имеют одинаковые значения нейтральной плотности, размещение треппинга настраивается соответственно. Ограничение шага треппинга указывает на пороговое значение, при котором настраивается треппинг.

Перед выполнением треппинга можно задать чернила. Можно задать непрозрачные чернила, например, чернила цветов металлик, чтобы сквозь них ничего не просматривалось. Чтобы снизить видимость треппинга, при его выполнении можно уменьшить используемое количество цвета в чернилах. Это особенно полезно, если используются пастельные цвета, контрастные цвета, а также цвета с одинаковыми значениями нейтральной плотности.

Выбор ширины наложения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Совмещение**.
4. Перейдите на вкладку **PostScript**.

   Вкладка **PostScript** отображается только для принтеров без поддержки GDI. Дополнительные сведения см. в разделе «Замечания относительно принтеров GDI» на стр. 878.
5. Выберите пункт **PostScript 3** в списке **Совместимость**.
6. Перейдите на вкладку **Совмещение**.
7. Установите флажок **Треппинг In-RIP PostScript Level 3**.
8. Нажмите кнопку **Настройка**.
9. Введите значение в поле **Ширина наложения**.

   Если треппинг применяется для черного цвета, введите значение в поле **Ширина наложения черного**.



Чтобы можно было выбрать параметры треппинга In-RIP, пункт **PostScript 3** списка **Совместимость** на вкладке **PostScript** диалогового окна **Печать** должен быть выбран.

Указание размещения наложения изображения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Совмещение**.
4. Перейдите на вкладку **PostScript**.

   Вкладка **PostScript** отображается только для принтеров без поддержки GDI. Дополнительные сведения см. в разделе «Замечания относительно принтеров GDI» на стр. 878.
5. Выберите пункт **PostScript 3** в списке **Совместимость**.
6. Перейдите на вкладку **Совмещение**.
7. Установите флажок **Треппинг In-RIP PostScript Level 3**.
8. Нажмите кнопку **Настройка**.
9. В списке **Размещение наложения изображения** выберите один из следующих типов размещений:
   - **Нейтральная плотность** — используется для определения более светлого объекта и, таким образом, направления и размещения наложения.
   - **Сжатие** — используется для наложения темного объекта переднего плана на светлое фоновое изображение.
   - **Авторасширение** — используется для наложения светлого объекта переднего плана на темное фоновое изображение.
   - **Центральная линия** — используется, когда соседние изображения и объекты имеют одинаковые значения нейтральной плотности или когда плотность изображения вдоль кромки объекта меняется.

   Если требуется выполнить наложение объекта на изображение, установите флажок **Наложить объекты на изображения**.

Указание порога

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Совмещение**.
4. Перейдите на вкладку **PostScript**.

   Вкладка **PostScript** отображается только для принтеров без поддержки GDI. Дополнительные сведения см. в разделе «Замечания относительно принтеров GDI» на стр. 878.
5. Выберите пункт **PostScript 3** в списке **Совместимость**.
6. Перейдите на вкладку **Совмещение**.
7. Установите флажок **Треппинг In-RIP PostScript 3**.
8. Нажмите кнопку **Настройки**.
9. Введите значение в одном или двух следующих полях.
   - **Ограничение шага** — указывает порог между вариациями цвета. Чем ниже значение порога, тем вероятнее создание наложения.
   - **Ограничение черного** указывает порог, при котором триадный черный считается чисто черным.
   - **Ограничение плотности черного** — указывает значение нейтральной плотности для черных чернил.
   - **Ограничение сдвигаемого наложения** — указывает различие между значениями нейтральной плотности соседних цветов, при котором настраивается (сдвигается) наложение от темной стороны кромки цвета в направлении к центральной линии. Чем ниже значение ограничения сдвигаемого наложения, тем более плавным получается переход.



Чтобы можно было открыть окно Параметры треппинга In-RIP, пункт **PostScript 3** списка **Совместимость** на вкладке **PostScript** диалогового окна **Печать** должен быть выбран.

Указание чернил для треппинга

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Совмещение**.
4. Перейдите на вкладку **PostScript**.

   Вкладка **PostScript** отображается только для принтеров без поддержки GDI. Дополнительные сведения см. в разделе «Замечания относительно принтеров GDI» на стр. 878.
5. Выберите пункт **PostScript 3** в списке **Совместимость**.
6. Перейдите на вкладку **Совмещение**.
7. Установите флажок **Треппинг In-RIP PostScript Level 3**.
8. Нажмите кнопку **Настройки**.
9. В столбце **Тип** выберите один из следующих параметров для каждого цветоделения:
   - **Прозрачный** — к выбранным чернилам наложение не применяется, однако применяется ко всем чернилам, которые находятся под ними.
   - **Нейтральная плотность** — значение нейтральной плотности выбранных чернил определяет, в качестве каких чернил они будут рассматриваться.
   - **Непрозрачный** — выбранные чернила рассматриваются как непрозрачные.
   - **Игнорировать непрозрачный** — наложение не применяется ни для выбранных, ни для находящихся под ними чернил.



Чтобы можно было открыть окно Параметры треппинга In-RIP, пункт **PostScript 3** списка **Совместимость** на вкладке **PostScript** диалогового окна **Печать** должен быть выбран.

Выбор ослабления цвета при наложении

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Цвет**.
3. Включите параметр **Совмещение**.
4. Перейдите на вкладку **PostScript**.

   Вкладка **PostScript** отображается только для принтеров без поддержки GDI. Дополнительные сведения см. в разделе «Замечания относительно принтеров GDI» на стр. 878.
5. Выберите пункт **PostScript 3** в списке **Совместимость**.
6. Перейдите на вкладку **Совмещение**.
7. Установите флажок **Треппинг In-RIP PostScript 3**.
8. Нажмите кнопку **Настройки**.
9. Введите значение в поле **Ослабление цвета при наложении**.



Значение ослабления 100% означает, что ослабления цвета нет; при более низком значении нейтральная плотность уменьшается.

Печать на пленке

Для задания на печать можно установить печать негативов. Фотонаборное устройство создает изображения на пленке, которые, возможно, потребуется сделать негативами, что зависит от используемого печатного устройства. Чтобы определить, возможно ли напечатать изображения на пленке, обратитесь к поставщику услуг печати.

Можно задать печать эмульсией вниз. При печати эмульсией вниз на настольных принтерах можно получить изображения-негативы.

Печать негатива

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Бумага/пленка** установите флажок **Инвертировать**.



Не выбирайте негативную пленку, если печать выполняется на настольном принтере.

Установка пленки эмульсией вниз

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Печать**.
2. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
3. В области **Настройки бумаги/пленки** установите флажок**Зеркальное отражение**.

Подготовка баннеров для печати

Можно добавлять границы и элементы управления стропами для подготовки баннеров к печати. Стропы — это кольца, которые крепятся к отверстиям в тонкой ткани или композитном материале на основе углеродных волокон. Через стропы продевается проволока или веревка для крепления баннера.

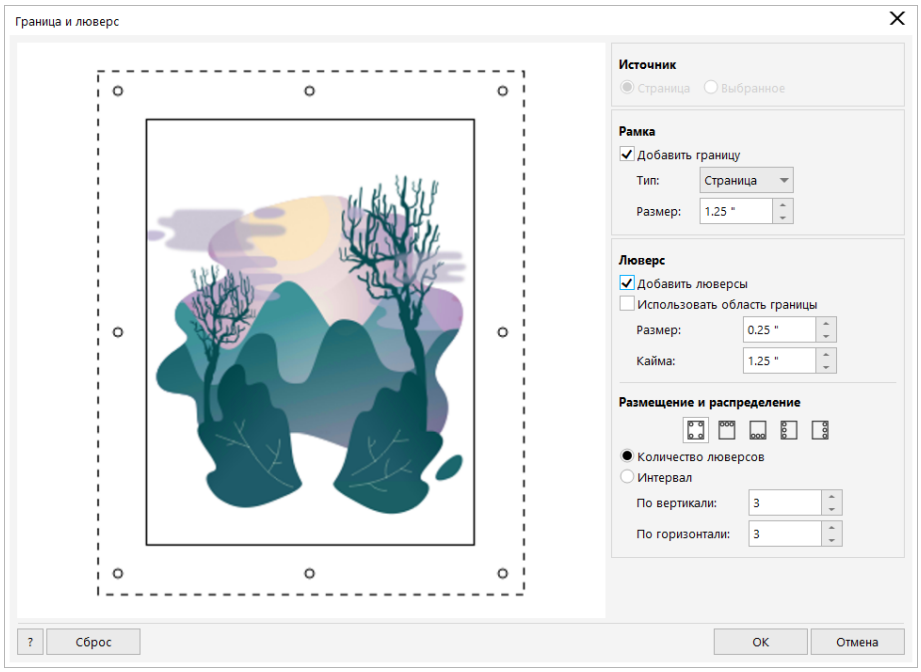
Можно создать баннер на основе активной страницы или выбранных объектов на странице.

Границы можно использовать двумя способами. Вы можете добавлять границы к проекту, в котором важные графические или текстовые элементы расположены близко к краю, чтобы избежать обрезки фрагментов изображения. К тому же можно добавить границу с той стороны, где ткань будет подгибаться для крепления строп, чтобы баннер крепился более прочно.

CorelDRAW допускает добавление границ, окрашенных в цвет фона страницы или любой однотонный цвет по вашему выбору. Кроме того, в целях добавления границы вы можете растянуть края документа или создать их зеркальное отражение. Можно задать точный размер границы (то есть толщину бордюра, который будет добавлен с каждой стороны документа).

Кроме того, вы можете указать размер и количество маркеров строп и разместить их в пределах исходной страницы или на границе. Наконец, допускается установка полей — расстояния от стропы до конца страницы. Маркеры строп могут размещаться по углам или вдоль одной или нескольких сторон документа. Используя этот метод размещения, можно указать число маркеров строп по вертикали и по горизонтали. Кроме того, метки границ можно добавить, указав приблизительное расстояние между ними.

CorelDRAW сохраняет изменения в новом документе, который можно отправить на печать, при том что исходный документ остается неизменным.



Диалоговое окно «Границы и люверсы».

Подготовка баннера для печати

1 Выберите **Макет** ▸ **Границы и люверсы**.

2 Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Добавление меток для границ и люверсов в документ, созданный на основе активной страницы	В области **Источник** включите параметр **Страница**.
Добавление меток для границ и люверсов в документ, который содержит только выбранный объект	В области **Источник** включите параметр **Выбор**. Этот параметр недоступен, если на странице нет выбранных объектов.
Добавление границы	В области **Граница** установите флажок **Добавить границу**.
Выберите тип границы.	В области **Граница** выберите один из вариантов в списке **Тип**: • **Страница** — использование цвета фона страницы; • **Цвет** — выбор однотонного цвета; • **Растяжка** — края документа растягиваются для создания границы; • **Отражение** — края документов зеркально отражаются для создания границы.
Выбор размера границы	В области **Граница** введите нужное значение в поле **Размер**.
Добавление строп	Установите флажок **Добавить стропы**. Если вы хотите, чтобы при размещении маркеров строп в CorelDRAW учитывалась область границы, установите флажок **Использовать область границы**. Если флажок не установлен, маркеры строп размещаются в пределах исходной страницы.
Выбор размера строп	В области **Grommet** введите нужное значение в поле **Размер**.
Установите расстояние от края маркеров стропы до края страницы.	В области **Grommet** задайте ширину поля в окне **Поля**.
Указание числа и расположения маркеров строп	В области **Размещение и распределение** включите параметр **Количество маркеров строп** и введите значение в поля **По вертикали** и **По горизонтали**. Нажмите любую из следующих кнопок. • **По углам** — маркеры строп размещаются по углам страницы; • **Сверху** — маркеры строп размещаются в верхней части страницы; • **Снизу** — маркеры строп размещаются в нижней части страницы; • **Слева** — маркеры строп размещаются в левой части страницы; • **Справа** — маркеры строп размещаются в правой части страницы.

Цель	Действие
Добавление маркеров строп на основе расстояния между ними	В области **Размещение и распределение** включите параметр **Интервал** и введите значения в поля **По вертикали** и **По горизонтали**.
Начать с нуля	Нажмите кнопку **Сброс**.

Работа с поставщиком услуг печати

После отправки файла поставщику услуг печати файл напрямую переносится на пленку или печатную форму.

При подготовке задания к печати можно отправить графический оригинал на бумаге или на диске. Если материал отправляется поставщику услуг печати на диске, это должен быть либо файл PostScript, либо файл, созданный непосредственно в используемом приложении. Если файл создается для фотонаборного устройства или фотонаборной машины с выводом изображения на формную пластину, проконсультируйтесь с поставщиком услуг печати по вопросу выбора наиболее подходящего формата файла и настроек для печатающего устройства. Поставщику услуг печати следует отправлять окончательный вариант работы, даже если это лишь черно-белый вариант. Это поможет поставщику услуг печати определить и оценить возможные проблемы.

Перед печатью рисунка необходимо выбрать и правильно настроить драйвер соответствующего печатающего устройства. Чтобы выбрать наиболее оптимальный вариант настройки драйвера печатающего устройства, ознакомьтесь с инструкциями производителя печатающего устройства или проконсультируйтесь у поставщика услуг печати или в типографии, в которой печатается ваша работа.

Веб-графика

Создание объектов для использования в Интернете..... 907

Создание объектов для использования в Интернете

CorelDRAW позволяет выполнять экспорт объектов и проектов в растровые изображения для оптимизации просмотра в веб-браузере. При наличии учетных записей WordPress можно выполнять экспорт объектов и проектов в растровые изображения и полностью выгружать их в медиабиблиотеки WordPress. Также можно сделать простой текст веб-совместимым.

Можно также создавать интерактивные ролловеры из объектов CorelDRAW. Кроме того, в рисунок можно добавлять гиперссылки и закладки.

Веб-совместимый объект, созданный в CorelDRAW, можно добавлять в дизайн-проект с помощью веб-инструмента.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Создание веб-графики с пиксельной точностью» (стр. 907)
- «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» (стр. 908)
- «Экспорт и выгрузка растровых изображений в WordPress» (стр. 914)
- «Сохранение и применение веб-заготовок» (стр. 915)
- «Экспорт объектов с прозрачными цветами и фонами» (стр. 915)
- «Веб-совместимый текст» (стр. 916)
- «Ролловеры» (стр. 916)
- «Закладки и гиперссылки» (стр. 918)
- «Добавление горячих точек и альтернативного текста в объекты» (стр. 919)

Создание веб-графики с пиксельной точностью

Следующие советы помогут в создании веб-графики с пиксельной точностью.

- Укажите пиксели в качестве единиц измерения документа.
- Узнать размер объекта в пикселях можно в поле **Размер объекта** на панели свойств. Перед экспортом документа измените размер объекта, указав целочисленные значения. Если потребуется масштабировать объект, указывайте четные числа для надлежащего измерения размера объекта.
- При масштабе 800 % и выше используйте пиксельное представление (**Вид** ▸ **Пиксели**), чтобы лучше понимать и оценивать результаты.
- В новых документах к нижнему левому углу документа привязана пиксельная сетка, позволяя при экспорте создавать графику с пиксельной точностью — с четкими контурами и предсказуемыми размерами в пикселях. Для получения наилучших результатов убедитесь, что включен параметр **Выровнять по пиксельной сетке**. В случае редактирования

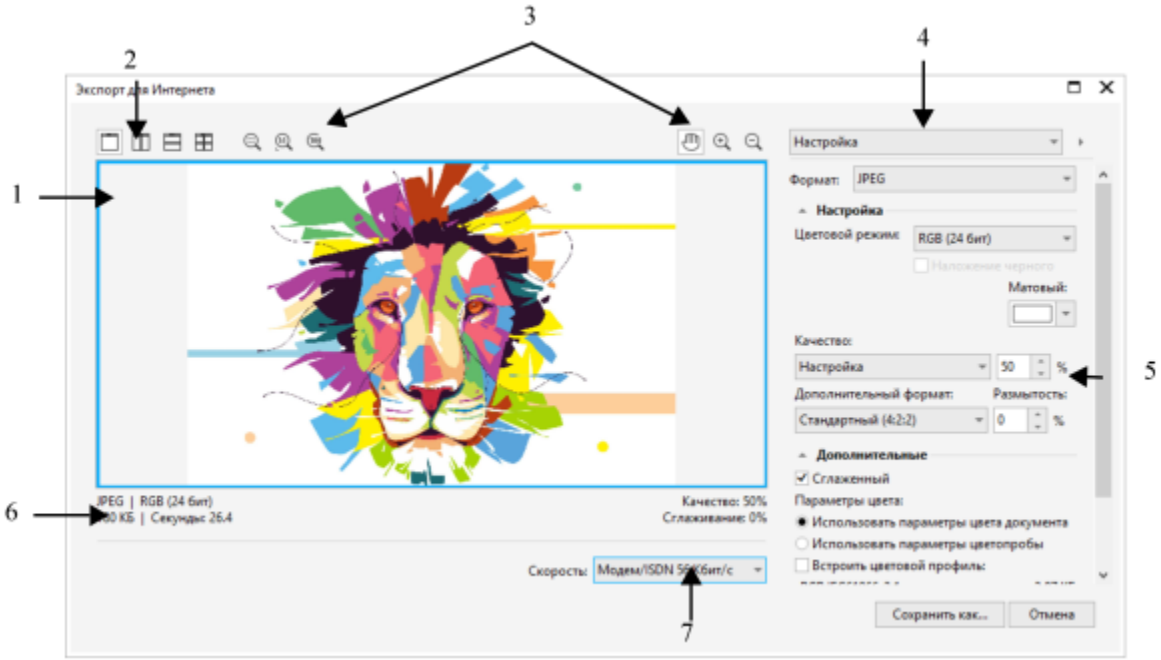
файлов в устаревшем формате, страница автоматически выравнивается по центру, как это делается по умолчанию в предыдущих версиях CorelDRAW. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение настроек сетки пикселей» на стр. 778.

- Убедитесь, что включена привязка к пикселям, чтобы при перемещении или рисовании объекта он автоматически привязывался к центру или границам пиксельной сетки (в зависимости от свойств абриса объектов). Сведения о включении и отключении привязки к пикселям см. в разделе «Изменение настроек сетки пикселей» на стр. 778.
- Выравнивайте объекты и узлы по пиксельной сетке. Дополнительные сведения см. в разделах «Выравнивание объекта по пиксельной сетке» на стр. 335 и «Выравнивание узлов по пиксельной сетке» на стр. 227.

Экспорт растровых изображений для использования в Интернете

В приложении CorelDRAW можно выполнять экспорт документов в следующие веб-совместимые форматы файлов: GIF, PNG, JPEG и WEBP.

При установке параметров экспорта можно выполнить предварительный просмотр изображения, используя до четырех различных конфигураций параметров. Можно сравнивать форматы файлов, заготовки параметров, скорости загрузки, степени сжатия, размеры файлов, качество изображений, а также диапазоны цветов. Кроме того, в окнах предварительного просмотра можно выполнять масштабирование и панорамирование.



Компонент	Описание
1. Окно предварительного просмотра	Отображение предварительного просмотра документа.
2. Режимы просмотра	Предварительный просмотр результатов настройки в одном или разделенном кадре.
3. Инструменты масштабирования и панорамирования	Выполнение увеличения и уменьшения документа, отображающегося в окне предварительного просмотра, панорамирования изображения, уровень масштабирования

Компонент	Описание
	которого выше 100 %, и расположение изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра.
4. Список «Заготовки»	Выбор параметров заготовки для формата файла.
5. Параметры экспорта	Настройка параметров экспорта, таких как цвет, параметры отображения и размер.
6. Информация о формате	Просмотр информации о формате файла, доступной для каждого кадра предварительного просмотра.
7.Список «Скорость»	Выбор скорости подключения к Интернету для сохранения файла.

Можно экспортировать веб-совместимые файлы с использованием заготовок параметров. Благодаря этому можно оптимизировать файл без изменения отдельных параметров. Кроме того, можно настроить параметры для получения определенного результата. Например, можно отрегулировать цвет, настроить качество отображения и размер файла.

Выбор веб-совместимого формата файла

Эта таблица представляет собой краткий справочник для выбора веб-совместимого формата файла.

Формат файла	Назначение
GIF	Штриховые рисунки, текст, изображения с небольшим количеством цветов или изображения с резкими переходами, например отсканированные черно-белые изображения или логотипы. Формат GIF поддерживает несколько расширенных характеристик графики, включая прозрачный фон, изображения с чересстрочной разверткой и анимацию. Он также позволяет создавать специальные палитры для изображения.
PNG	Различные типы изображений, в том числе фотографии и штриховые рисунки. Формат файлов PNG (в отличие от форматов GIF и JPEG) поддерживает альфа-канал. Это обеспечивает превосходные результаты при сохранении прозрачных изображений.
JPEG	Фотографии и сканированные изображения. В файлах JPEG для хранения приближенного вида изображения используется сжатие, влекущее потерю некоторых данных изображения без ухудшения качества большинства фотографий. При сохранении изображения

Формат файла	Назначение
	можно выбрать его качество: чем выше качество изображения, тем больше размер файла.
WEBP	Различные типы изображений, включая фотографии, штриховые рисунки, значки и изображения с текстом. Формат WEBP обеспечивает сжатие без потерь и с потерями и поддерживает прозрачность. Размер изображений WEBP без потерь меньше, чем файлов PNG, а размер файлов WEBP с потерями меньше, чем файлов JPEG. Можно управлять коэффициентом сжатия для каналов RGB и соотношением между скоростью кодировки, размером файла и качеством. Дополнительные сведения см. в разделе «Google Web Picture (WEBP)» на стр. 988.

При экспорте файла в форматы PNG, JPEG, GIF и WEBP можно обрезать изображение до границ страницы рисования, чтобы удалить ненужные объекты и уменьшить размер файла. Любые части объекта, которые выходят за пределы страницы, будут обрезанными в экспортированном файле.

Экспорт документов на основе палитры

В документах на основе палитры, таких как GIF на основе палитры и PNG (8 бит), отдельные пиксели сохраняют свое точное цветовое значение. Благодаря этому можно управлять отображением цветов в файле при экспорте. Документы на основе палитры также позволяют вводить в файл прозрачность. При этом в изображении выбирается цвет, который затем делается прозрачным. Для получения сведений см. раздел «Экспорт объектов с прозрачными цветами и фонами» на стр. 915.

Настройка предварительного просмотра экспорта объектов

1. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **Интернет**.
2. Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Просмотр растрового изображения в одном кадре предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Полноэкранный просмотр** .
Просмотр двух версий растрового изображения в расположенных рядом друг с другом кадрах	Нажмите кнопку **Предварительный просмотр, две страницы по вертикали** .
Просмотр двух версий растрового изображения в двух кадрах, упорядоченных по вертикали	Нажмите кнопку **Предварительный просмотр, две страницы по горизонтали** .
Просмотр четырех версий растрового изображения в отдельных кадрах	Нажмите кнопку **Четыре вида предварительного просмотра** .
Расположение растрового изображения в соответствии с размером окна предварительного просмотра	Нажмите кнопку **Все объекты** .

Цель	Действие
Отображение каждого пикселя данных изображения в масштабе 1:1	Нажмите кнопку **Масштаб 1:1 в пикселях** .
Отображение растрового изображения в реальном размере	Нажмите кнопку **Действительный размер** .
Перемещение в другую область растрового изображения	Используя инструмент **Панорама** , перетаскивайте изображение, пока необходимая область не будет видна.
Увеличение и уменьшение масштаба	Используя инструмент **Увеличение**  или **Уменьшение** , щелкните в окне предварительного просмотра.
Изменение параметров отображения объекта в кадре предварительного просмотра	Щелкните кадр, затем выберите другие параметры экспорта в области параметров экспорта.

Экспорт веб-совместимого растрового изображения

1. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **Интернет**.
2. В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** выберите параметры заготовки в списке **Заготовка** в верхнем правом углу диалогового окна.

   Если необходимо изменить заготовки параметров, измените параметры экспорта в диалоговом окне.
3. Нажмите кнопку **Сохранить как**.
4. Выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файл.

   Введите имя в поле Имя файла**Тип файла**.

Изменение размера объекта при экспорте в качестве веб-совместимого растрового изображения

- В области **Преобразование** в диалоговом окне **Экспорт для Интернета** выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор единицы измерения для растрового изображения	В списке **Единицы измерения** выберите единицу измерения.
Указание размеров растрового изображения	Введите значения в поля **Ширина** и **Высота**.
Изменение размера растрового изображения в процентном отношении к его исходному размеру	Введите значения в поля **Ширина %** и **Высота %**.
Исключение искажения благодаря сохранению соотношения ширины и высоты растрового изображения	Установите флажок **Сохранить пропорции**.
Указание разрешения растрового изображения	Введите значение в поле **Разрешение**.

Цель	Действие
Сохранение размера файла на жестком диске при изменении разрешения растрового изображения	Установите флажок **Сохранить размер**.

Настройка параметров экспорта растрового изображения JPEG

1 В диалоговом окне **Экспорт для Интернета** в списке **Формат** выберите **JPEG**.

2 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Управление качеством документа	В области **Параметры** выберите параметр качества в списке **Качество** или введите значение в процентах.
Выбор параметра кодировки	В области **Параметры** выберите параметр в списке **Дополнительный формат**.
Размытие перехода между соседними пикселями различного цвета	В области **Параметры** введите значение в поле **Размытость**.
Постепенная загрузка файла JPEG с помощью определенных веб-браузеров; пользователю будут видны только части изображения, пока оно не будет загружено целиком	В области **Дополнительно** установите флажок **Прогрессивный**.
Использование оптимального метода кодировки для получения наименьшего размера файла JPEG	В области **Дополнительно** установите флажок **Оптимизировать**.
Дополнительные возможности	
Применение параметров цвета документа	В области **Дополнительно** установите флажок **Использовать параметры цвета документа**.
Применение параметров цветопробы к документу	В области **Дополнительно** установите флажок **Использовать параметры цветопробы**.
Включение наложения печати черного при экспорте в CMYK	В области **Параметры** установите флажок **Наложение черного**.
Применение матового цвета к фону объекта, чтобы обеспечить плавность перехода краев сглаженных объектов	В области **Параметры** откройте меню выбора цвета **Матовый** и выберите цвет.

Установка параметров качества отображения для экспорта веб-совместимых растровых изображений

- В диалоговом окне **Экспорт для Интернета** выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Применение матового цвета к фону объекта, чтобы обеспечить плавность перехода краев сглаженных объектов	В области **Параметры** откройте меню выбора цвета **Матовый** и выберите цвет.
Сглаживание краев объекта	В области **Дополнительно** установите флажок **Сглаженный**.
Постепенная загрузка файла с помощью определенных веб-браузеров; пользователю будут видны только части изображения, пока оно не будет загружено целиком	В области **Дополнительно** установите флажок **Чередующийся**. Этот параметр недоступен для файлов формата JPEG.

Задание параметров цвета для экспорта в формат GIF или Paletted (8-разрядный) PNG

- В диалоговом окне **Экспорт для Интернета** выполните одну или несколько задач, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Выбор цветового режима	В области **Параметры** выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**. Этот параметр недоступен для формата файлов GIF.
Выбор цветовой палитры	В области **Параметры** выберите палитру в списке **Цветовая палитра**.
Определение параметра и величины смешивания	В области **Параметры** выберите параметр смешивания в списке **Смешивание** и введите значение в поле. Для получения сведений о перемещении см. раздел «Смешивание» на стр. 843.
Встраивание цветового профиля	В области **Дополнительно** установите флажок **Встроить цветовой профиль**.
Загрузка цветовой палитры	В области **Параметры** щелкните стрелку рядом с полем списка **Цветовая палитра** и выберите **Загрузить палитру**. Этот параметр недоступен для формата файлов GIF.
Выбор образца цвета и добавление его в цветовую палитру	В области **Настройки** выберите инструмент **Пипетка** и щелкните в окне рисунка, чтобы выбрать цвет. Нажмите кнопку **Добавить в палитру цвета образца** .
Добавление или изменение цветов	Дважды щелкните образец цвета в цветовой палитре.
Выбор числа отображаемых цветов	В области **Параметры** выберите значение в списке **Число цветов**.

Цель	Действие
Удаление цвета из цветовой палитры	В области **Параметры** щелкните цвет в цветовой палитре и нажмите кнопку **Удалить выбранный цвет**.



Можно также применить прозрачность к документу на основе палитры, выбрав цвет на изображении и сделав его прозрачным. Для получения сведений см. раздел «Экспорт объектов с прозрачными цветами и фонами» на стр. 915.

Экспорт и выгрузка растровых изображений в WordPress

С помощью CorelDRAW можно выполнять экспорт проектов в соответствующие для WordPress растровые изображения и выгружать их в учетную запись WordPress без выхода из приложения.

Можно выполнить экспорт всего проекта или только выбранных объектов в файлы JPEG, GIF или PNG. После выбора формата файла и необходимых параметров можно выгрузить изображения в учетную запись WordPress. При наличии нескольких сайтов WordPress можно выбрать требуемый для выгрузки растрового изображения. Растровое изображение экспорта добавляется в медиабиблиотеку выбранного сайта.

При выгрузке растровых изображений в WordPress в первый раз необходимо выполнить проверку подлинности учетной записи WordPress и войти в систему. При наличии нескольких учетных записей WordPress можно переключаться между ними в любое время.

Экспорт и выгрузка растрового изображения в WordPress

1. Выберите объекты для экспорта или отмените выбор всех объектов для экспорта всего проекта.
2. Выберите **Файл** ▸ **Экспорт в** ▸ **WordPress**.
3. В диалоговом окне **Экспорт в WordPress** выберите требуемый формат файла из списка **Формат** и настройте любые необходимые параметры экспорта.

   Диалоговое окно **Экспорт в WordPress** позволяет получать доступ к тем же параметрам экспорта, которые доступны в диалоговом окне **Экспорт для Интернета**. Подробные сведения о параметрах экспорта см. в разделе «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908.
4. Нажмите **Выгрузить**.
5. В диалоговом окне **Выгрузка в WordPress** выполните одну или несколько задач из следующей таблицы.

Цель	Действие
Проверка подлинности учетной записи WordPress и вход в систему	Нажмите **Проверить подлинности учетной записи WordPress**.
Выберите сайт WordPress	Выберите сайт из списка **Сайт**.
Выгрузите растровое изображение	Нажмите **Выгрузить**.
Войдите в другую учетную запись WordPress	Нажмите **Выйти или переключить учетные записи**.

Растровые изображения экспорта сохраняются во временный файл, который удаляется после выгрузки изображения в WordPress.

Сохранение и применение веб-заготовок

С помощью веб-заготовок можно сохранять пользовательские параметры для экспорта веб-совместимых форматов файлов.

Сохранение предварительной установки для экспорта веб-совместимых изображений

1. В диалоговом окне **Экспорт для Интернета** выберите формат файла в списке **Формат**.
2. Выберите параметры, которые необходимо сохранить в качестве заготовки.
3. Щелкните стрелку рядом с полем списка **Заготовка** и выберите **Сохранить заготовку**.
4. Введите имя заготовки в поле **Имя файла**.
5. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Можно удалить сохраненную заготовку. Для этого выберите заготовку в списке **Заготовка**, нажмите стрелку рядом с полем списка **Заготовка** и выберите **Удалить заготовку**.

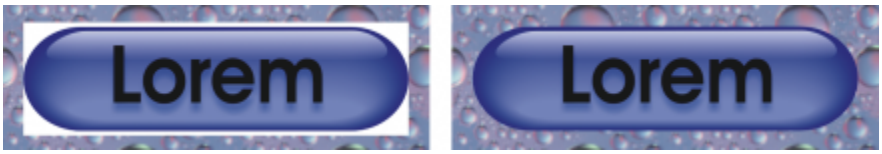
Применение заготовки для экспорта веб-совместимых изображений

1. В диалоговом окне **Экспортировать для Интернета** щелкните стрелку рядом со списком **Заготовка** и выберите **Загрузить заготовку**.
2. Щелкните имя файла.
3. Нажмите кнопку **Открыть**.

Экспорт объектов с прозрачными цветами и фонами

CorelDRAW позволяет экспортировать растровые изображения на основе палитры, такие как GIF на основе палитры или PNG (8 бит), с прозрачными цветами и фонами. Эти растровые изображения могут содержать объекты, например кнопки и логотипы, которые часто используются на веб-страницах с цветными и текстурированными фонами.

При размещении объекта с непрозрачным фоном на веб-странице фоновый цвет объекта отображается на этой странице как прямоугольник. Благодаря прозрачности фона объекта он лучше смотрится на странице. Прозрачный фон объекта позволяет также изменить цвет и текстуру фона веб-страницы без изменения фона объекта.



Можно создать GIF с прозрачным фоном для использования на веб-странице.

Сохранение растрового изображения с прозрачным фоном

1. В диалоговом окне **Экспорт для Интернета** выберите формат файла на основе палитры, например GIF или PNG (8 бит) на основе палитры, в списке **Формат**.
2. Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Применение прозрачности к фону объекта	В области **Параметры** установите флажок **Прозрачность**.
Применение прозрачности к выбранному цвету	Выберите инструмент **Пипетка**, затем щелкните изображение в окне предварительного просмотра, чтобы выбрать цвет. В области **Параметры** нажмите кнопку **Сделать выбранный цвет прозрачным** .
Применение матового цвета к фону объекта, чтобы обеспечить плавность перехода краев сглаженных объектов	В области **Параметры** откройте меню выбора цвета **Матовый** и выберите цвет.

Для получения наилучших результатов выберите **Нет** в списке **Смешивание** в области **Параметры**.

Веб-совместимый текст

При преобразовании простого текста в веб-совместимый можно изменять текст опубликованного документа в редакторе HTML. Стиль шрифта, который используется в Интернете по умолчанию, применяется автоматически, если его не отменить, указав другой шрифт. Если отменить этот шрифт, то при посещении веб-узла пользователями, у которых в системе не установлен тот же шрифт, будет использоваться шрифт по умолчанию. Доступны также такие стили текста, как жирный, курсив и подчеркивание. Для веб-совместимого текста можно применять однородные заливки, но не абрисы.

Обеспечение веб-совместимости текста

- С помощью инструмента **Указатель** выберите фрейм с простым текстом. Выберите **Текст** ▸ **Сделать текст веб-совместимым**.

Убедитесь, что веб-совместимый текст не пересекается и не перекрывает другие объекты, а также не выступает за границы страницы рисования, так как в противном случае он будет преобразован в растровое изображение и утратит свои интерактивные свойства.

Фигурный текст нельзя преобразовать в веб-совместимый текст, и он всегда рассматривается как растровое изображение. Однако его можно преобразовать в простой текст, а затем сделать веб-совместимым. Для получения сведений о преобразовании текста см. раздел «Поиск, редактирование и преобразование текста» на стр. 634.

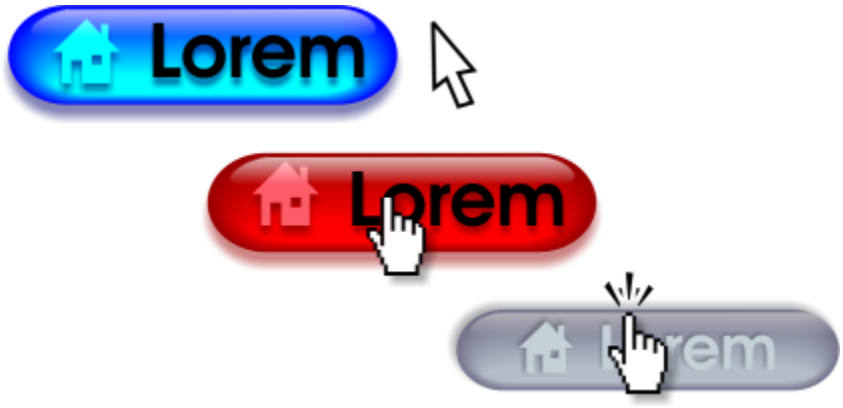
Ролловеры

Ролловеры являются интерактивными объектами, которые изменяются при нажатии или наведении на них указателя. Ролловеры можно создавать с помощью объектов.

Для создания ролловера необходимо добавить следующие состояния ролловера:

- **Норма**: состояние кнопки по умолчанию, при котором для кнопки не выполняются никакие действия мышью.
- **Наведение**: состояние кнопки при наведении на нее указателя.
- **Нажатие**: состояние кнопки при ее нажатии.

Можно применить различные свойства объекта к каждому из состояний ролловера. Кроме того, можно просмотреть состояния ролловеров.



Ролловеры в состояниях Норма (слева), Наведение (в центре) и Нажатие (справа)

Создание объекта ролловера

1 Выделите объект.

2 Выберите **Объект** ▸ **Ролловер** ▸ **Создать ролловер**.

Изменение состояния ролловера объекта

1 Щелкните объект ролловера, чтобы его выбрать.

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Связи** и **Ролловеры**.

3 В окне настройки **Ссылки и ролловеры** нажмите кнопку **Редактировать ролловер** и выберите состояние в списке **Состояние активного ролловера**:

- **Норма**
- **Наведение**
- **Нажатие**

4 Изменение свойств объекта, например цвета.

5 При необходимости повторите шаги 4 и 5 для изменения других состояний.

6 Нажмите кнопку **Завершить редактирование ролловера**.

Дополнительные возможности

Удаление состояния ролловера	На панели инструментов **Интернет** нажмите кнопку **Удалить состояние ролловера**.
Дублирование состояния ролловера	На панели инструментов **Интернет** нажмите кнопку **Дублировать состояние ролловера**.
Отмена действий при создании ролловера	На панели инструментов **Интернет** нажмите кнопку **Извлечь объекты из ролловера**.
Задание рамки для отображения при выборе ролловера	На панели инструментов **Интернет** выберите рамку назначения в списке **Назначение**.

Рисунок, в котором редактируется ролловер, закрыть невозможно. Сначала необходимо завершить редактирование.

Просмотр ролловера

1. Выберите **Объект** ▸ **Ролловер** ▸ **Просмотр ролловеров в реальном времени**.
2. В окне рисования наведите указатель на ролловер, чтобы посмотреть состояние **Наведение**, и щелкните ролловер для просмотра состояния **Нажатие**.

Просмотр свойств ролловера

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Объекты**.
2. В окне настройки **Объекты** нажмите страницу и слой, на которых находится ролловер.
3. Щелкните имя ролловера и разверните состояния **Норма**, **Наведение** и **Нажатие**.

Состояния объекта ролловера можно предварительно просмотреть в рисунке, выбрав **Объект** ▸ **Ролловер** ▸ **Просмотр ролловеров в реальном времени**.

Закладки и гиперссылки

CorelDRAW позволяет добавлять закладки и гиперссылки в веб-документ. Эти элементы можно добавлять в объекты, в том числе в текстовые объекты, ролловеры и растровые изображения. Для получения сведений см. раздел «Гиперссылки, закладки и эскизы в файлах PDF» на стр. 936.

Закладки

Чтобы создать ссылку в файле, тексту или объекту можно назначить закладку. Более того, можно назначить ссылку на объект, чтобы после выбора этого объекта открывалась закладка.

Гиперссылки

Можно также назначить гиперссылку объекту. Ссылка может указывать на веб-страницу, FTP-сервер, адрес электронной почты, закладку или файл. При выборе объекта в соответствующем приложении открывается местоположение, к которому ведет назначенная гиперссылка. После создания гиперссылок их можно отобразить и проверить. Можно также удалять ссылки и закладки. При работе с текстом можно назначить гиперссылку как для фигурного, так и для простого текста.

Назначение закладки

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
2. В рабочем пространстве выберите объект, для которого нужно создать закладку.
3. Нажмите кнопку **Новая закладка** .
4. Введите имя закладки в поле имени.

Назначение гиперссылки для объекта и текста

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
2. С помощью инструмента **Указатель** выберите объект или текстовые объекты, для которых необходимо назначить гиперссылку.
3. Нажмите кнопку **Новая ссылка** .

4 В списке **Тип ссылки** выберите один из следующих типов ссылки:

Типы ссылки	
http:// или https://	Введите веб-адрес или URL веб-страницы, которая открывается при переходе по ссылке.
ftp://	Введите веб-адрес или URL FTP-сервера, который открывается при переходе по ссылке.
mailto:	Введите адрес электронной почты.
file://	Нажмите кнопку обзора и укажите путь к файлу, который должен открываться при переходе по ссылке.
закладка	Выберите в списке закладку, созданную ранее.



Можно также назначить гиперссылку в окне настройки **Свойства**, нажав **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Свойства**, чтобы открыть окно настройки, а затем нажав кнопку **Интернет**.

Проверка ссылки

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
2 Выберите ссылку, которую требуется открыть.
3 Нажмите кнопку **Открыть ссылку** .

Удаление закладки или ссылки

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
2 Выберите ссылку или закладку, которую требуется удалить.
3 Нажмите кнопку **Удалить** .

Добавление горячих точек и альтернативного текста в объекты

Кроме того, можно задать горячую точку, которая соответствует абрису объекта или заполняет ограничивающий блок текста. CorelDRAW применяет узор сетчатой штриховки для объекта, содержащего ссылку. Можно изменить цвет текстуры сетчатой штриховки, а также ее фоновую заливку. Кроме того, можно добавить альтернативный текст в объекты для средств просмотра, поддерживающих только текст, или программ для чтения экрана.

Установка горячей точки

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Связи**.
2 В рабочем пространстве выберите объект, для которого нужно добавить горячую точку.
3 В окне настройки **Связи и ролловеры** выберите пункт **Связь** в поле списка **Поведение** и введите веб-адрес в поле **URL-адрес**.
4 В области **Определить горячую точку с помощью** нажмите одну из следующих кнопок.

- **Фигура** — определяет горячую точку с помощью формы объекта.
- **Ограничение** — определяет горячую точку с помощью ограничивающего блока объекта.

5 Откройте меню выбора цвета **Фон**  и выберите цвет.

6 Откройте меню выбора цвета **Штриховка**  и выберите цвет.

Если сначала выбрать объект с гиперссылкой, а затем изменить цвета горячих точек сетчатой штриховки и фона, то изменения вступят в силу только для выбранного объекта.

Добавление альтернативного текста в объект

1 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Связи**.

2 В рабочем пространстве выберите связанный объект, в который нужно добавить альтернативный текст.

3 В окне настройки **Ссылки** введите альтернативный текст в текстовом поле **Альтернативные комментарии**.

Форматы файлов

Импорт и экспорт файлов и ресурсов **923**

Экспорт в PDF **933**

Работа с приложениями пакета Office **947**

Поддерживаемые форматы файлов **949**

Импорт и экспорт файлов и ресурсов

Это приложение содержит фильтры, преобразующие файлы из одного формата в другой при импорте или экспорте файлов и ресурсов.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Импорт файлов» (стр. 923)
- «Экспорт файлов» (стр. 927)
- «Экспорт объектов и страниц» (стр. 930)

Импорт файлов

Можно импортировать файлы, созданные в других приложениях. Например, можно импортировать файл в формате переносимых документов (PDF), JPEG или Adobe Illustrator (AI). Можно выполнить импорт файла и разместить его в активном окне приложения в качестве объекта. Кроме того, при импорте файла можно его отцентровать и изменить его размер. Импортированный файл становится частью активного файла. При импорте растрового изображения можно изменить его разрешение, чтобы уменьшить размер файла, или обрезать, чтобы исключить неиспользуемые области изображения. Кроме того, растровое изображение можно обрезать, чтобы точно выбрать область определенного размера, которую требуется импортировать.

Окно настройки **Ресурсы** позволяет добавлять связанные файлы, которые были сохранены в растровом формате, например JPEG или PNG. Можно также импортировать связанные файлы Corel DESIGNER (DES), CorelDRAW (CDR), CSV, а также Excel Workbook (XLS или XLSX). Можно открыть источник связанного файла для редактирования, а также синхронизировать связанное содержимое с последней версией исходного файла. Можно в любое время разорвать связь между импортированным файлом и его источником, чтобы можно было редактировать файлы независимо друг от друга.

Если файл импортируется из более ранней версии CorelDRAW, в которой содержится текст на языке, отличном от языка используемой операционной системы, то для того, чтобы имена, ключевые слова и примечания объектов, сохраненные в файле, отображались правильно, можно использовать параметры кодовой страницы.

Импорт файла в активный рисунок

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.

   При необходимости можно выполнить поиск файла с помощью поля поиска. Можно выполнить поиск по таким критериям, как имя файла, заголовок, тема, имя автора, ключевое слово, комментарий, имя растрового изображения, имя объекта и т. д.

3 Выберите формат файла в списке рядом с полем **Имя файла**.

Если формат файла неизвестен, выберите **Все форматы файлов**.

4 Щелкните имя файла.

Если в файле содержится текст на языке, отличном от языка используемой операционной системы, выберите соответствующий параметр в списке **Выберите кодовую страницу**, чтобы имена, ключевые слова и примечания объектов, сохраненные в файле, отображались правильно.

Данные параметры можно применить не ко всем форматам файлов.

5 Нажмите кнопку **Импорт** и выполните одно из следующих действий:

- Щелкните страницу рисования, чтобы сохранить размеры файла и расположить его верхний левый угол в месте щелчка кнопкой мыши.
- Перетащите файл на страницу рисования, чтобы изменить размер файла. При перетаскивании файла на страницу рисования курсор для импорта отображает изменение размеров файла.
- Чтобы расположить файл в центре страницы рисования, нажмите клавишу **Enter**.
- Нажмите **Пробел**, чтобы поместить файл в то же самое положение, что и в исходном файле (только файлы .cdr и .ai).

Для импортированного файла используются активные параметры привязки.

Дополнительные возможности

Создание внешней связи с растровым изображением, а не встраивание его в файл	Нажмите стрелку на **Импорт** и нажмите **Импортировать как изображение, связанное с внешними объектами**. Чтобы отобразить список связанных изображений, выберите пункт **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
Создание связи с файлом высокого разрешения для вывода с открытым интерфейсом подготовки к печати (OPI)	Нажмите стрелку на **Импорт** и нажмите **Импортировать как файл с высоким разрешением для вывода через OPI**. При выполнении этой операции в документ вставляется версия файла TIFF или Scitex® Continuous Tone (CT) с низким разрешением. Версия с низким разрешением будет связана с версией с высоким разрешением, которая хранится на сервере открытого интерфейса подготовки к печати (OPI).
Слияние слоев в импортированном растровом изображении	Установите флажок **Объединять многослойные растры**.
Сохранение встроенного профиля International Color Consortium (ICC)	Установите флажок **Извлекать встроенный профиль ICC**, чтобы сохранить профиль ICC в папку Color приложения. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Проверка на наличие водяных знаков или сведений об авторских правах	Установите флажок **Проверять наличие водяных знаков**. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Использование для фильтра параметров по умолчанию без открытия диалогового окна	Установите флажок **Не показывать диалоговое окно фильтра**.

Дополнительные возможности

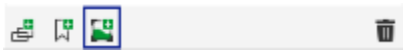
	Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Сохранение слоев и страниц импортируемого файла	Установите флажок **Сохранять слои и страницы**. Если этот флажок снять, все слои будут объединены в один слой. Данный параметр можно применить не ко всем форматам файлов.
Выберите импортируемые страницы при импорте многостраничных документов TIFF	В диалоговом окне **Импорт TIFF** выберите параметр в разделе **Выберите страницы для импорта**. Этот параметр доступен только для формата файлов TIFF.
Открытие только части изображения	В диалоговом окне **Загрузить частичный файл** введите в поле **Загрузить кадры** диапазон кадров, которые требуется открыть.

Не все параметры импорта можно применить ко всем форматам файлов.

Можно импортировать несколько файлов. Чтобы в списке выбрать следующие друг за другом файлы, щелкните их, удерживая нажатой клавишу **Shift**. Чтобы выбрать файлы, расположенные разрозненно, щелкните их, удерживая нажатой клавишу **Ctrl**.

Импорт файла, связанного с внешними объектами

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
2. Нажмите кнопку **Добавить связанный файл** в нижней части окна настройки **Ресурсы**.



3. Просмотрите диск и папку, содержащие файл.
4. Нажмите кнопку **Импорт**.
5. Нажмите рабочее пространство для размещения файла.

Для работы с внешними связанными файлами

1. Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Источники**.
2. В окне настройки **Ресурсы** нажмите связанный файл.
3. Выполните любую задачу, описанную в следующей таблице.

Цель	Действие
Откройте источник связанного файла	Нажмите кнопку **Открыть источник файла** .

Цель	Действие
Выполните синхронизацию связанного файла с последней версией источника	Нажмите кнопку **Синхронизировать связанный файл**. **Примечание.** Если вы уже изменили связанный файл в документе, изменения будут потеряны. Чтобы сохранить изменения в связанном файле, необходимо внести те же изменения в источник перед синхронизацией файла.
Разорвите связь с исходным файлом	Нажмите кнопку **Разорвать связь**.

Изменение разрешения растрового изображения при импорте

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится изображение.
   При необходимости можно выполнить поиск изображения с помощью поля поиска. Можно выполнить поиск по таким критериям, как имя файла, заголовок, тема, имя автора, ключевое слово, комментарий, имя растрового изображения, имя объекта и т. д.
3. Выберите формат файла в поле списка рядом с полем **Имя файла**.
   Если формат файла неизвестен, выберите **Все форматы файлов**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите стрелку рядом с кнопкой **Импорт** и выберите **Изменить разрешение и загрузить**.
6. В диалоговом окне **Изменение разрешения изображения** введите значения в любое из следующих полей.
   - **Ширина** — ширина рисунка в выбранных единицах измерения или в процентном отношении к исходной ширине.
   - **Высота** — указывает высоту рисунка в выбранных единицах измерения или в процентном значении от исходной высоты.
7. В области **Разрешение** введите значения в следующих полях.
   - **По горизонтали** — позволяет задать разрешение рисунка по горизонтали в пикселях или точках на дюйм (т/д).
   - **По вертикали** — позволяет задать разрешение рисунка по вертикали в пикселях или точках на дюйм (т/д).
8. Щелкните страницу рисования.

Дополнительные возможности

Сохранение соотношения ширины и высоты изображения	Установите флажок **Сохранить пропорции**.
Изменение единиц измерения	Выберите единицу измерения в списке **Единицы измерения**.
Автоматическое сохранение одинакового разрешения по горизонтали и вертикали	Установите флажок **Одинаковые значения**.

Если откроется диалоговое окно для формата импорта, задайте нужные параметры. Подробные сведения о форматах файлов см. в разделе «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 949.

Не все параметры импорта можно применить ко всем форматам файлов.

Обрезка растрового изображения при импорте

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится изображение.

   При необходимости можно выполнить поиск изображения с помощью поля поиска. Можно выполнить поиск по таким критериям, как имя файла, заголовок, тема, имя автора, ключевое слово, комментарий, имя растрового изображения, имя объекта и т. д.
3. Выберите формат файла в поле списка рядом с полем **Имя файла**.

   Если формат файла неизвестен, выберите **Все форматы файлов**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите стрелку рядом с кнопкой **Импорт** и выберите **Обрезать и загрузить**.
6. В диалоговом окне **Обрезка изображения** введите значения в любом из следующих полей:
   - **Сверху** — область, которую требуется удалить в верхней части рисунка.
   - **Слева** — область, которую требуется удалить в левой части рисунка.
   - **Ширина** — указывает ширину рисунка, которую требуется сохранить.
   - **Высота** — указывает высоту рисунка, которую требуется сохранить.
7. Щелкните страницу рисования.



Кроме того, можно изменить размер рисунка, перетащив маркеры выбора в окне предварительного просмотра.

Можно изменить единицы измерения, выбрав нужную единицу в списке **Единицы измерения** в диалоговом окне **Обрезка изображения**.

Экспорт файлов

Для экспорта файлов в различные файловые форматы растровых и векторных изображений, которые могут использоваться в других приложениях, можно использовать команду **Файл** ▸ **Экспорт**. Например, можно экспортировать файл в формат Adobe Illustrator (AI) или JPG. Можно также экспортировать файл, чтобы он был оптимизирован для использования в наборе пакета офисных приложений, например Microsoft Office или Corel WordPerfect Office.

Окно настройки **Экспорт** позволяет одновременно экспортировать ресурсы документа в несколько файлов. Можно экспортировать один или несколько объектов и страниц или группу объектов в различные форматы. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт объектов и страниц» на стр. 930.

При экспорте файла исходный файл остается открытым в окне рисования в существующем формате.

Для сохранения файлов в различных векторных форматах можно использовать команду **Файл** ▸ **Сохранить как**. После сохранения файла в другом формате он немедленно отобразится в окне рисования. Рекомендуется сначала сохранить файл в формате CorelDRAW (CDR) так как некоторые форматы файлов не поддерживают все функции файла CorelDRAW.

При экспорте файла в форматы PNG, JPEG, GIF, WEBP и PDF можно обрезать изображение до границ страницы рисования, чтобы удалить ненужные объекты и уменьшить размер файла. Любые части объекта, которые выходят за пределы страницы, будут обрезанными в экспортированном файле.

Экспорт файла

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите формат файла в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Имя файла**.

5 Установите любой из следующих флажков.
- **Экспортировать только эту страницу** — экспорт только текущей страницы многостраничного файла.
- **Только выбранные** — сохранение только объектов, выбранных в активном рисунке.
- **Не показывать диалоговое окно фильтра** — запрет отображения диалоговых окон с дополнительными параметрами экспорта.
- **При экспорте обрезать по размеру страницы** — обрезка изображения до границ страницы рисования.

Данные параметры можно применить не ко всем форматам файлов.

6 Нажмите кнопку **Экспорт**.

Если откроется диалоговое окно для формата экспорта, задайте нужные параметры. Подробные сведения о форматах файлов см. в разделе «Поддерживаемые форматы файлов» на стр. 949.

Дополнительные возможности

Сжатие экспортируемого файла	Выберите тип сжатия в списке **Тип сжатия**.
Указание сведений о файле	Введите нужные комментарии в поле **Заметки**.

Не все параметры или типы сжатия, представленные в диалоговом окне **Экспорт**, можно использовать для всех форматов файлов.

Объекты скрытого слоя будут отображаться в экспортируемом файле, если не будет отключена функция печати и экспорта для скрытого слоя.

Для получения сведений о параметрах, доступных при экспорте в формат файла растрового изображения, см. раздел «Преобразование векторной графики в растровое изображение при экспорте» на стр. 806.

В пробной версии с истекшим сроком ознакомления возможность экспорта файлов недоступна.

Можно указать, какие слои будут отображаться в экспортируемом файле. Дополнительные сведения см. в разделе «Включение или отключение печати и экспорта для слоя» на стр. 389.

Экспорт файла в Microsoft Office или WordPerfect Office

1 Выберите **Файл** ▸ **Экспорт для** ▸ **Office**.

2 В списке вверху выберите пакет офисных приложений, в который будет экспортироваться файл:
- **Microsoft Office** — позволяет задать параметры, соответствующие различным требованиям вывода приложений Microsoft Office.
- **WordPerfect Office** — позволяет оптимизировать изображение для Corel WordPerfect Office, преобразуя его в файл WordPerfect Graphics (WPG).

3 Если выбран пункт **Microsoft Office**, укажите в списке в центральной части окна вариант, который лучше всего описывает предполагаемое назначение файла:
- **Совместимость** — позволяет сохранить рисунок как растровое изображение в формате PNG (переносимая сетевая графика). Вид рисунка сохраняется при его импорте в приложение Office.
- **Правка** — позволяет сохранить рисунок в формате EMF (расширенный формат метафайла). Большинство редактируемых элементов в векторных рисунках при этом сохраняется.

4 Если выбраны пункты **Microsoft Office** и **Совместимость**, укажите способ оптимизации в списке **Оптимизировано для**:
- **Презентация** — позволяет оптимизировать файл для таких файлов вывода, как слайд-шоу или интерактивные документы (96 точек на дюйм).
- **Печать на компьютере** позволяет сохранить хорошее качество изображения при печати на компьютере (150 т/д).

- **Печать в коммерческих целях** позволяет оптимизировать файл для высококачественной печати (300 точек на дюйм).

Примерный размер файла будет отображен в левом нижнем углу диалогового окна.

5 Нажмите кнопку **ОК**.

6 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

7 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Увеличение и уменьшение окна предварительного просмотра	Выберите инструмент **Увеличение** или **Уменьшение** и щелкните в окне предварительного просмотра.
Панорамирование для просмотра другой области рисунка	С помощью инструмента **Панорама** перетаскивайте курсор в окне предварительного просмотра до тех пор, пока необходимая область не будет видна.

Настройки оптимизации будут доступны только при выборе параметров **Microsoft Office** и **Совместимость** .

При экспорте в Microsoft Office или CorelWordPerfect Office слои рисунка сливаются в один слой.

Экспорт в несколько файлов

- Нажмите **Файл** ▸ **Экспорт** ▸ **несколько файлов**.

Откроется окно настройки **Экспорт**. Сведения об экспорте активов в несколько файлов с помощью окна настройки **Экспорт** см. в разделе «Экспорт объектов и страниц» на стр. 930.

Сохранение файла в другой формат

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Сохранить как**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите формат файла в списке **Тип файла**.

4 Введите имя файла в списке **Имя файла**.

5 Установите любой из следующих флажков.

- **Выделенные объекты**: сохранение только объектов, выбранных в активном рисунке.
- **Сохранять со встроенным проектом VBA** — вместе с файлом позволяет сохранять макрос, созданный в редакторе VBA.

Данные параметры можно применить не ко всем форматам файлов.

6 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Указание сведений о файле	Введите нужные комментарии в поле **Добавить комментарии**.
Добавление ключевых слов	Введите любое ключевое слово в поле **Добавить тег**.

Экспорт объектов и страниц

CorelDRAW позволяет управлять экспортом ресурсов в окне настройки **Экспорт**. Можно экспортировать один или несколько объектов и страниц или группу объектов в форматы PDF, JPEG, PNG, SVG, EPS, TIFF, GIF, AI, DWG и DXF.

Чтобы экспортировать объект, необходимо выбрать его в документе и добавить в окно настройки **Экспорт**. Чтобы добавить активную страницу в список экспорта, необходимо отменить выбор всех объектов на странице. Можно также выбрать несколько объектов или страниц и добавить их в список экспорта одним нажатием кнопки мыши; каждый ресурс будет отображаться в виде отдельной записи в списке. Дополнительные сведения о выборе объектов см. в разделе «Выделение объектов» на стр. 306. Дополнительные сведения о выборе страниц см. в разделе «Выбор и активация страниц» на стр. 764.

Можно удалить выбранный элемент из списка экспорта, а также выбрать все элементы в списке и удалить их одновременно.

По умолчанию при добавлении ресурса для экспорта имя файла, отображаемое в списке экспорта, совпадает с именем объекта в окне настройки **Объекты** (**Объект ▸ Объекты**). Чтобы изменить имя файла для экспортируемого элемента, можно переименовать элемент в окне настройки **Экспорт**. Кроме того, можно добавить суффикс к имени файла, чтобы сделать его более содержательным и описательным. Например, если вы экспортируете один и тот же ресурс проектирования в файлы различных размеров, можно добавить суффикс, обозначающий размер.

Ресурс можно экспортировать несколько раз с различными настройками. Например, чтобы быстро экспортировать логотип в форматы JPEG и PDF, один раз добавьте логотип, дублируйте его в списке экспорта, а затем настройте нужные параметры.

CorelDRAW также позволяет повторно использовать настройки экспорта. Например, чтобы экспортировать несколько проектов баннера с одинаковыми настройками, добавьте первый проект в список и укажите параметры экспорта. Затем выберите другие версии и добавьте их в список экспорта одним нажатием кнопки мыши, используя настройки экспорта первого проекта. Параметры экспорта относятся к конкретному объекту. При удалении объекта из документа объект автоматически удаляется из окна настройки **Экспорт**, при этом больше нельзя будет использовать настройки, связанные с этим элементом.

В окне настройки **Экспорт** страницы отображаются вначале; они отображаются в том порядке, в котором они расположены в документе (независимо от последовательности, в которой они были добавлены для экспорта). Все объекты указываются далее в том порядке, в котором они отображаются в окне настройки **Объекты**. Например, в многостраничном документе объекты на странице 1 будут перечислены перед объектами на странице 5.

Управление экспортом ресурсов

- В окне настройки **Экспорт** (**Файл ▸ Экспорт ▸ несколько файлов**) выполните задачу из следующей таблицы.

Цель	Действие
Добавление объекта в список экспорта	Выберите объект в окне документа и нажмите кнопку **Добавить новый** .
Добавление активной страницы в список экспорта	Убедитесь, что все объекты на странице не выбраны, и нажмите кнопку **Добавить новый** .
Добавление нескольких ресурсов в список экспорта	Выберите несколько ресурсов в окне документа и нажмите кнопку **Добавить новый** . Каждый ресурс добавляется в список экспорта как отдельный элемент.

Цель	Действие
Удаление элемента из списка экспорта	Нажмите кнопку **Удалить** рядом с элементом, который необходимо удалить из списка.
Удаление всех элементов из списка экспорта	Нажмите кнопку **Выбрать все**, а затем нажмите кнопку **Удалить** в нижней части окна настройки **Экспорт**.
Дублирование элемента в списке экспорта	Нажмите кнопку **Параметры** рядом с элементом, который требуется дублировать, и нажмите **Дублировать**.
Добавление ресурса с повторным использованием настроек элемента в списке экспорта	В документе выберите ресурс. В окне настройки **Экспорт** нажмите кнопку **Параметры** рядом с записью, параметры которой требуется скопировать, и нажмите **Добавить ресурс с этими настройками**.
Переименование ресурса	Нажмите на метку имени и введите новое имя.

Можно также открыть окно настройки **Экспорт**, нажав **Окно** ▸ **окна настройки** ▸ **Экспорт**.

Экспорт ресурса

1. Добавьте ресурс в список экспорта в окне настройки **Экспорт**.
2. В списке **Формат файла** выберите формат файла.
   Если необходимо сделать имя файла более описательным и понятным, введите суффикс.
3. Нажмите кнопку **Папка назначения** и выберите диск и папку, в которой необходимо сохранить файл.
4. Нажмите кнопку **Параметры** и выберите **Экспортировать элемент**.

Дополнительные возможности

Экспорт нескольких элементов	В окне настройки **Экспорт** установите флажки **Выбрать элемент** рядом с элементами, которые требуется экспортировать. Нажмите кнопку **Экспорт**. **Совет.** Чтобы экспортировать все элементы списка, нажмите кнопку **Выбрать все**, а затем нажмите **Экспорт**.
Изменение параметров экспорта	В окне настройки **Экспорт** нажмите кнопку **Параметры** и укажите необходимые параметры.

Кнопка **Экспорт** неактивна, если элементы не выбраны.

Чтобы экспортировать связанные группы, например контуры, перетекания, вытягивания, тени и объекты, созданные с помощью инструмента **Художественное оформление**, сначала сгруппируйте объекты в связанной группе, а затем добавьте группу в окно настройки **Экспорт**. Например, если требуется экспортировать объект с внутренней тенью, создайте группу из объекта и тени, а затем добавьте группу в окно настройки **Экспорт**. Сведения о способе группировки объектов см. в разделе «Группировка объектов» на стр. 361.

Выбор формата файла по умолчанию для новых элементов

- В списке **Формат файла по умолчанию** в нижней части окна настройки **Экспорт** выберите формат файла по умолчанию.



Экспорт в PDF

PDF — это формат файла, созданный для сохранения шрифтов, изображений, графики и форматирования файла исходного приложения.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Экспорт в PDF» (стр. 933)
- «Гиперссылки, закладки и эскизы в файлах PDF» (стр. 936)
- «Комментарии в файлах PDF» (стр. 936)
- «Уменьшение размера файла PDF» (стр. 937)
- «Текст и шрифты в файлах PDF» (стр. 938)
- «Кодировка файлов PDF» (стр. 940)
- «Параметры просмотра файлов EPS» (стр. 940)
- «Параметры управления цветами в файлах PDF» (стр. 941)
- «Параметры безопасности файлов PDF» (стр. 942)
- «Оптимизация файлов PDF» (стр. 944)
- «Сводки по подготовке PDF» (стр. 945)
- «Подготовка файлов PDF для поставщика услуг печати» (стр. 945)

Экспорт в PDF

Документ можно экспортировать в формате файла PDF. Файл PDF можно просматривать, открывать для общего доступа и печатать на любой платформе при условии, что на компьютере пользователя установлено приложение Adobe Acrobat, Adobe Reader или другая программа, поддерживающая просмотр файлов PDF. Файл PDF можно выгрузить во внутреннюю сеть или Интернет. В файл PDF можно также экспортировать определенную часть документа или весь документ.

При экспорте документа в формате PDF можно выбрать одну из заготовок PDF с индивидуальными параметрами. Например, при выборе **веб-заготовки** разрешение изображений в файле PDF оптимизировано для Интернета.

Можно также создать новую заготовку PDF или редактировать любую из существующих заготовок. Параметры безопасности файла PDF не сохраняются в заготовке PDF. Для получения сведений о параметрах безопасности файлов PDF см. раздел «Параметры безопасности файлов PDF» на стр. 942.

Если в документе используются символы, они будут поддерживаться в файле PDF. Для получения дополнительных сведений о символах см. раздел «Символы» на стр. 393.

Экспорт документа в файл формата PDF

Выберите пункт **Файл** ▸ **Опубликовать в** Кроме того, PDF-файл можно сохранить, нажав кнопку **Опубликовать в PDF** на **стандартной** панели инструментов.

1 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

2 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

3 Выберите один из следующих параметров в списке **Заготовка PDF**.

- **Архивирование (CMYK)**: создание файла PDF/A-1b, который можно архивировать. По сравнению с обычными файлами PDF файлы PDF/A-1b больше подходят для долгосрочного хранения документов, поскольку они более независимы, в том числе и от устройства. Файлы PDF/A-1b включают встроенные шрифты, аппаратно-независимый цвет, а также собственное описание в качестве метаданных XMP. В стиле PDF сохраняются все плашечные цвета или цвета Lab, принадлежащие исходному документу, однако все другие цвета, например оттенки серого или RGB, преобразовываются в цветовой режим CMYK. Кроме того, этот стиль характеризуется встроенным цветовым профилем, который определяет, как цвета CMYK должны интерпретироваться в устройстве визуализации.
- **Архивирование (RGB)** — похож на предыдущий стиль, при выборе которого создается файл PDF/A-1b, сохраняющий все плашечные цвета и цвета Lab. Все другие цвета преобразовываются в цветовой режим RGB.
- **Текущие параметры пробы** — применение цветового профиля пробы к файлу PDF.
- **Распространение документов** — создание файла PDF, который можно напечатать на лазерном или настольном принтере и который подходит для обычной доставки документов. Этот стиль предполагает сжатие растровых изображений по алгоритму JPEG и позволяет включать в документ закладки и гиперссылки.
- **Правка** — создание высококачественного файла PDF, предназначенного для отправки на принтер или цифровое копировальное устройство. Этот стиль предполагает сжатие LZW, позволяет встраивать в документ шрифты, включать гиперссылки, закладки и эскизы. В файле PDF, экспортированном в данном стиле, сохраняются все шрифты, изображения с высоким разрешением и гиперссылки, что позволяет редактировать файл в дальнейшем.
- **PDF/X-1a** — сжатие растровых изображений по алгоритму ZIP, преобразование всех объектов в цветовое пространство назначения CMYK.
- **PDF/X-3**: данный стиль является расширенной версией PDF/X-1a. Он позволяет сохранять в файле PDF данные как в цветовой модели CMYK, так и в других цветовых моделях (например, в Lab или в оттенках серого).
- **Допечатная подготовка** — обеспечивает сжатие растровых изображений по алгоритму ZIP, возможность встраивания шрифтов и сохранения параметров плашечных цветов для достижения высокого качества печати. Прежде чем подготавливать файл PDF для печати, всегда лучше проконсультироваться с поставщиком принтера для определения наиболее оптимальных параметров.
- **Веб** — создание файла PDF, предназначенного для интерактивного просмотра, например файла PDF, для рассылки по электронной почте или публикации в Интернете. Этот стиль предполагает сжатие растровых изображений по алгоритму JPEG, позволяет сжимать текст и включать в документ гиперссылки.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.

Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 В области **Диапазон экспорта** выберите один из следующих параметров.

- **Текущий документ** — экспорт текущего документа.
- **Документы** — экспорт указанных документов.
- **Выбранное** — экспорт выбранных объектов.
- **Текущая страница** — экспорт активной страницы
- **Страницы** — экспорт заданных страниц.

6 В области **Размер страницы** выберите один из следующих параметров:

- **В зависимости от документа** — применение размера страницы, заданного в документе.
- **В зависимости от выбранных объектов** — размер страницы сможет меняться в зависимости от размера объектов на странице.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Если файл PDF требуется для архивирования в соответствии со стандартами PDF/A-1b, необходимо разрешить встраивание всех шрифтов в документ. Чтобы выяснить, какие шрифты встроить невозможно, просмотрите сводку по подготовке для файла PDF. Для получения дополнительных сведений о просмотре сводок см. раздел «Просмотр сводки по подготовке для файла PDF» на стр. 945. Шрифты, которые невозможно встроить, можно заменить, или же можно преобразовать весь текст в кривые, установив на странице **Объекты** диалогового окна **Параметры публикации в PDF** флажок **Экспортировать весь текст как кривые**.

Если документ содержит трехмерную модель, нажмите кнопку **Параметры** в диалоговом окне **Опубликовать в PDF** и выберите **Acrobat 8.0** или более позднюю версию в списке **Совместимость**, чтобы в средстве просмотра PDF отображалась интерактивная трехмерная модель.

Чтобы проверить, можно ли встроить тот или иной шрифт, можно просмотреть сведения о лицензировании и ограничения в отношении встраивания с помощью любого бесплатного средства, например расширения для окна «Свойства шрифта», доступ к которому можно получить на веб-узле Microsoft.

Экспорт нескольких документов в один файл PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В поле **Имя файла** введите имя файла.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. На вкладке **Общие** включите параметр **Документы** в области **Диапазон экспорта**.
6. Отметьте галочками документы, которые необходимо сохранить.
7. Нажмите кнопку **ОК**.
8. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Создание заготовки PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
5. В диалоговом окне **Параметры PDF** укажите любые необходимые параметры.
6. Перейдите на вкладку **Общие**.
7. Нажмите кнопку **Добавить заготовку PDF** + рядом со списком **Заготовка PDF**.
8. Введите имя стиля в списке **Сохранить заготовку PDF как**.
9. Нажмите кнопку **ОК**.
10. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Если требуется удалить стиль PDF, выберите его и нажмите кнопку **Удалить заготовку PDF** — рядом со списком **Заготовка PDF**.

Редактирование заготовки PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.

5 В диалоговом окне **Параметры PDF** укажите любые необходимые параметры.

6 Перейдите на вкладку **Общие**.

7 Нажмите кнопку **Добавить заготовку PDF** рядом со списком **Заготовка PDF**.

8 В списке **Сохранить заготовку PDF как** выберите стиль, который необходимо отредактировать.

9 Нажмите кнопку **ОК**.

10 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Если сохранить изменения, внесенные в параметры заготовки, исходные параметры будут изменены. Во избежание этого сохраняйте изменения, внесенные в параметры заготовки, под новым именем.

Гиперссылки, закладки и эскизы в файлах PDF

В файл PDF можно включать гиперссылки, закладки и эскизы. Гиперссылки используются для создания переходов на веб-страницы или к URL-адресам Интернета. Закладки позволяют помечать отдельные места в файле PDF. Можно включить или отменить функцию отображения закладок и эскизов при первом открытии файла PDF в приложении Adobe Acrobat или Acrobat Reader.

Для получения сведений о добавлении в документ гиперссылок и закладок см. раздел «Закладки и гиперссылки» на стр. 918.

Включение гиперссылок, закладок и эскизов в файл PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Документ**.

6 В области **Закладки** установите любой из следующих флажков.
- **Включать гиперссылки**
- **Создавать закладки**
- **Создавать эскизы**

Если требуется настроить отображение закладок или эскизов при запуске, нажмите кнопку **Закладки** или **Эскизы** в области **При запуске**.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Комментарии в файлах PDF

Если документ содержит комментарии, их можно исключить из экспортированного файла PDF или сохранить. По умолчанию некоторые заготовки PDF, такие как допечатная подготовка, архивирование и PDF/X, исключают комментарии из файлов PDF; другие заготовки, такие как распределение документов, редактирование и интернет, включают комментарии в файлы PDF.

Включение или исключение комментариев

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл и введите имя файла.
3 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4 Перейдите на вкладку **Документ**.
5 Установите или снимите флажок **Включить комментарий**.
6 Нажмите кнопку **ОК**.
7 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Уменьшение размера файла PDF

Для уменьшения размера файла PDF можно сжать растровые изображения, текст и штриховые рисунки. Можно выбрать один из следующих способов сжатия растрового изображения: JPEG, LZW и ZIP. Качество растровых изображений, сжатых по алгоритму JPEG, оценивается в диапазоне от 100% (высокое качество, низкий уровень сжатия) до 1% (более низкое качество, высокий уровень сжатия). Чем выше качество изображения, тем больше размер файла.

Можно также изменить размер файла PDF путем субдискретизации цветных, монохромных растровых изображений и изображений в оттенках серого.

Еще один способ уменьшить размер файла PDF — исключить объекты, которые не находятся на странице рисования. В большинстве программ просмотра PDF такие объекты не отображаются, но информация о них хранится в файле PDF, увеличивая его размер.

Настройка сжатия растрового изображения в файле PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Объекты**.
6 Выберите один из предложенных типов сжатия в списке **Тип сжатия**.
- **Нет**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Нажмите кнопку **ОК**.
8 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Параметр **JP2** (JPEG 2000) доступен только для приложений Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 и Adobe Acrobat 9.0



При выборе типа сжатия **JPEG** можно указать качество сжатия с помощью регулятора **Качество JPEG**.

Сжатие текста и штриховых рисунков в файле PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Объекты**.
6 Установите флажок **Сжать текст и штриховой рисунок**.
7 Нажмите кнопку **ОК**.
8 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Субдискретизация растровых изображений в файле PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Объекты**.
6 Установите любые из следующих флажков и введите значения в соответствующих полях.
- **Цвет**
- **Оттенки серого**
- **Монохромный**

7 Нажмите кнопку **ОК**.
8 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Субдискретизация цветных, монохромных растровых изображений и изображений в оттенках серого эффективна, только если разрешение изображения выше разрешения, указанного в области **Субдискретизация**.

Исключение из файла PDF объектов, которые не находятся на странице рисунка

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5 Перейдите на вкладку **Общие**.
6 Установите флажок **Экспортировать только объекты на странице**.
7 Нажмите кнопку **ОК**.
8 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Все объекты, которые находятся на странице только частично, кроме текста и объектов с заливкой сетки, будут обрезаны для удаления областей, находящихся за пределами страницы.

Текст и шрифты в файлах PDF

С помощью параметров текста и шрифта можно определить, как будет выглядеть документ в файле вывода PDF.

В файл PDF можно встроить шрифты. В результате встраивания увеличивается размер файла, но это позволяет сделать его более универсальным, поскольку наличие шрифтов необязательно в других системах. При встраивании 14 основных шрифтов они добавляются в файл PDF. Таким образом обеспечивается примерно одинаковый набор шрифтов в различных системах. 14 основных шрифтов присутствуют на всех устройствах PostScript.

Можно также преобразовать шрифты TrueType в шрифты Type 1, вследствие чего увеличится размер файла, содержащего много шрифтов. При преобразовании шрифтов можно уменьшить размер файла, создав поднабор шрифтов, если используется небольшое количество символов (например, английские символы от A до E). Можно также указать процент для используемых шрифтов. Например, можно создать поднабор, содержащий 50 процентов шрифтов. Если процент используемых в документе символов данного шрифта превышает 50, будет встроено все подмножество символов. Если процент использованных в документе символов данного шрифта меньше 50, то будут встроены только используемые символы.

Восполнить разницу шрифтов на различных компьютерах можно также путем экспортирования текста в виде кривых. В виде кривых текст можно экспортировать, к примеру, при использовании нестандартных текстовых символов. При экспортировании текста в виде кривых структура файла становится более сложной и может увеличиться его размер. Для обычного выпуска документации рекомендуется встраивать в документ шрифты, а не преобразовывать текст в кривые.

Встраивание шрифтов в файл PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4. Перейдите на вкладку **Объекты**.
5. Установите флажок **Встроить шрифты в документ**.
   Если требуется встроить основные шрифты в файл PDF, установите флажок **Встроить основные 14 шрифтов**.
6. Нажмите кнопку **ОК**.
7. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Для публикации документа в Интернете не рекомендуется устанавливать флажок **Встроить основные 14 шрифтов**, поскольку это приводит к увеличению размера файла.

Преобразование шрифтов TrueType в шрифты Type 1

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4. Перейдите на вкладку **Объекты**.
5. Установите флажок **Преобразовать шрифт TrueType в Type 1**.
   Если требуется уменьшить размер файла, можно создать поднабор шрифтов, установив флажок **Поднабор шрифтов** и введя процент используемых шрифтов в поле **%**.
6. Нажмите кнопку **ОК**.
7. Нажмите кнопку **Сохранить**.



В случае создания подгруппы шрифтов некоторые символы шрифта могут отсутствовать в файле при редактировании PDF-файла в Adobe Acrobat.

Экспорт текста в виде кривых

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4. Перейдите на вкладку **Объекты**.
5. Установите флажок **Экспортировать весь текст как кривые**.
6. Нажмите кнопку **ОК**.
7. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Кодировка файлов PDF

Формат ASCII и двоичный формат предназначены для документов. При публикации файла в PDF можно выбрать экспортирование файлов ASCII или двоичных файлов. Файлы в формате ASCII распознаются на всех платформах. Файлы в двоичном формате меньше по размеру, однако они не распознаются на некоторых платформах.

Указание формата кодирования для файла PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Документ**.
6. Выберите один из следующих параметров.
   - **ASCII 85**
   - **Двоичный**
7. Нажмите кнопку **ОК**.
8. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Параметры просмотра файлов EPS

Файлы EPS — это файлы PostScript, встраиваемые в документ. Можно выбрать способ просмотра инкапсулированных в PDF файлов PostScript (EPS). Файлы **PostScript** с высоким разрешением можно включить в документ PDF, однако они будут недоступны для просмотра в Adobe Acrobat. Функция **предварительного просмотра** позволяет включать изображения с высоким разрешением в файл PDF и отображать соответствующие растровые изображения с низким разрешением в Adobe Acrobat.

Выбор параметра просмотра для файлов EPS

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4. Перейдите на вкладку **Объекты**.
5. Выберите один из следующих пунктов в списке **Файлы EPS**.

- **PostScript**: изображения с высоким разрешением включаются в документ PDF, но являются недоступными для просмотра.
- **Просмотр**: изображения с высоким разрешением включаются в файл PDF; в Adobe Acrobat отображаются соответствующие изображения с низким разрешением.

6 Нажмите кнопку **ОК**.

7 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Параметры управления цветами в файлах PDF

Можно указать параметры управления цветом для экспорта файлов в формат PDF. Можно выбрать цветовой профиль или сохранить объекты в исходном цветовом пространстве. Кроме того, можно встроить цветовой профиль в файл PDF.

При наличии в файле плашечных цветов можно либо сохранить их, либо преобразовать в триадные цвета, чтобы в файле было четыре формы для вывода CMYK.

Если необходимо экспортировать документ в формат PDF для выполнения программной цветопробы, можно применить параметры цветопробы документа. Помимо этого, можно выбрать дополнительные параметры программной цветопробы, такие как сохранение перекрытий документа и печать наложения черного.

Определение параметров управления цветами для экспорта файлов PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Цвет**.

6 Включите параметр **Использовать параметры цвета документа**.

7 Выберите цветовой профиль в списке **Цвета на выходе**.
- **RGB**
- **CMYK**
- **Оттенки серого**
- **В исходном формате**

8 Нажмите кнопку **ОК**.

9 Нажмите кнопку **Сохранить**.

Дополнительные возможности

Применение цветового профиля пробы в файле PDF	Включите параметр **Использовать параметры цветопробы**.
Преобразование всех плашечных цветов, примененных в документе, в выбранный цветовой профиль	Установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в**.
Встраивание цветового профиля в файл PDF	Установите флажок **Встроить цветовой профиль**.

Дополнительные возможности

Имитация внешнего вида наложений, необходимая для выполнения программной цветопробы документа	В области **Другие элементы управления цветами** установите флажок **Сохранять наложения документа**.
Включение печати наложения черного	В области **Другие элементы управления цветами** установите флажок **Всегда печатать наложение черного**.



Если в списке **Цвета на выходе** выбран параметр **В исходном формате**, в файле PDF отображаются (или встраиваются) не более трех цветовых пространств.

Параметры безопасности файлов PDF

Можно задать параметры безопасности для защиты созданных файлов PDF. При просмотре файла PDF в приложении Adobe Reader параметры безопасности позволяют контролировать выбор действия при просмотре, а также степень доступа к файлу и возможности его редактирования и воспроизведения.

Доступный уровень безопасности также зависит от версии Adobe Reader, используемой для создания файла PDF. Уровни шифрования, которые обеспечивает приложение Adobe Reader, со временем повысились. Например, при сохранении в Adobe Reader 6 или более ранней версии поддерживается стандартная кодировка, в версии 8 поддерживается 128-битная кодировка, в версии 9 — 256-битная кодировка. Для получения сведений о выборе версии см. раздел «Оптимизация файлов PDF» на стр. 944.

Параметры безопасности управляются двумя паролями: паролем с правами и паролем на открытие.

Пароль с правами — это главный пароль, позволяющий контролировать процесс печати, редактирования и копирования файла. Например, владелец файла может защитить целостность содержимого файла, установив параметры разрешений, которые защитят файл от редактирования.

Можно также установить открытый пароль, который позволит контролировать доступ к файлу. Открытый пароль устанавливается, например, если файл содержит информацию личного характера и требуется ограничить круг пользователей, которые могут его просмотреть. Не рекомендуется устанавливать открытый пароль, если не установлен пароль с правами, поскольку в этом случае у пользователей будет неограниченный доступ к файлу PDF, в том числе появится возможность установки нового пароля.

Параметры безопасности применяются при сохранении файла PDF. Данные параметры отображаются при открытии файла PDF в Adobe Acrobat.

Для открытия и редактирования защищенного файла PDF необходимо ввести пароль с правами (или открытый пароль, если пароль с правами не установлен). Для получения сведений об открытии и импорте файлов PDF см. раздел «Adobe Portable Document Format (PDF)» на стр. 974.

Установка разрешений на файл PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Безопасность**.

6 Установите флажок **Пароль с правами**.

7 Введите пароль в поле **Пароль**.

8 Повторно введите пароль в поле **Подтверждение пароля**.

9 В поле **Права на печать** выберите один из следующих параметров:

- **Нет**: позволяет пользователям просматривать файл PDF на экране, но запрещает его печать.
- **Низкое разрешение**: позволяет пользователям печатать версию файла PDF с низким разрешением. Данный параметр доступен для файлов PDF, поддерживаемых Adobe Acrobat 5 или более поздней версией.
- **Высокое разрешение**: позволяет пользователям печатать версию файла PDF с высоким разрешением.

10 В поле **Права на правку** выберите один из следующих параметров:

- **Нет**: не допускает редактирование файла PDF пользователями.
- **Вставить, удалить и повернуть страницы**: позволяет пользователям вставлять, удалять и поворачивать при редактировании файла PDF. Данный параметр доступен для файлов PDF, поддерживаемых Adobe Acrobat 5 или более поздней версией.
- **Все, кроме извлеченных страниц**: позволяет пользователям редактировать файл, но запрещает извлекать из него страницы.

Если требуется разрешить копирование содержимого файла PDF в другие документы, установите флажок **Включить копирование содержимого**.

11 Нажмите кнопку **ОК**.

12 Нажмите кнопку **Сохранить**.



Пароль с правами — это главный пароль документа. Владелец файла может использовать его для назначения разрешений или для открытия файла, если установлен открытый пароль.

Некоторые параметры совместимости PDF, такие как **PDF/X-3** и **PDF/A-1b**, не допускают установки прав на файл PDF. При выборе такого параметра совместимости все элементы управления на странице **Безопасность** будут отключены. Сведения об изменении параметров совместимости см. в разделе «Выбор параметра совместимости» на стр. 944.

Установка пароля пользователя для файла PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.

Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Безопасность**.

6 Установите флажок **Открытый пароль**.

7 Введите пароль в поле **Пароль**.

8 Повторно введите пароль в поле **Подтверждение пароля**.

9 Нажмите кнопку **ОК**.

10 Нажмите кнопку **Сохранить**.



При установке открытого пароля рекомендуется также установить пароль с правами.

Оптимизация файлов PDF

Файлы PDF можно оптимизировать для различных версий Adobe Acrobat или Acrobat Reader с помощью параметра совместимости, соответствующего типу программы просмотра, которая используется получателями файла PDF. В CorelDRAW можно выбрать один из следующих параметров совместимости: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 или PDF/A-1b.Доступность различных элементов управления зависит от выбранного параметра совместимости. Если файл PDF публикуется в целях широкого распространения, рекомендуется выбрать параметр совместимости, соответствующий более ранней версии, например Acrobat 8.0 или 9.0, чтобы файл можно было просматривать в более ранних версиях Acrobat. Однако в целях обеспечения безопасности, возможно, потребуется выбрать более позднюю версию, поскольку она поддерживает более высокие уровни шифрования. Дополнительные сведения см. в разделе «Параметры безопасности файлов PDF» на стр. 942.

Можно оптимизировать просмотр документа PDF в Интернете для уменьшения его времени загрузки.

При добавлении в документ сложных заливок можно выбрать их преобразование в растровые изображения. Такое преобразование также называется растрированием. Это может повлечь увеличение размера файла PDF, однако будет обеспечено правильное отображение сложных заливок.

Выбор параметра совместимости

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Общие**.
6. В списке **Совместимость** выберите параметр совместимости.



Чтобы сохранить слои и их свойства в публикуемом файле PDF, необходимо выбрать параметр Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 или Acrobat 9.0. Слои-шаблоны сохранены не будут.

Чтобы сохранить прозрачности в публикуемом файле PDF, необходимо выбрать параметр Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 или Acrobat 9.0.

Оптимизация файла PDF для просмотра в Интернете

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4. Перейдите на вкладку **Документ**.
5. Установите флажок **Оптимизировать для Интернета**.

Преобразование сложных заливок в растровые изображения

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

4 Перейдите на вкладку **Объекты**.

5 Установите флажок **Отображать сложные заливки как изображения**.

Сводки по подготовке PDF

Перед сохранением документа в качестве файла PDF можно проверить его на наличие возможных проблем. С помощью функции подготовки можно проверить документ и отобразить сводку ошибок, возможных проблем и советов по их устранению. По умолчанию в процессе подготовки проверяется большинство потенциальных проблем PDF, но пользователь может отменить проверку отдельных пунктов.

Просмотр сводки по подготовке для файла PDF

1 Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

4 Нажмите кнопку **Настройка**.
Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.

5 Перейдите на вкладку **Подготовка**.
Если проблемы с заданием на печать отсутствуют, с именем вкладки отображается сообщение **Нет проблем**. Если проблемы существуют, с именем вкладки отображается число найденных проблем.

Можно отменить проверку отдельных проблем в процессе допечатной подготовки. Для этого выберите вкладку **Подготовка**, нажмите кнопку **Настройки** и в диалоговом окне **Параметры подготовки** снимите флажки рядом с пунктами, которые необходимо пропустить в процессе допечатной подготовки.

Для сохранения параметров нажмите кнопку **добавления параметров подготовки** и введите имя в поле **Сохранить стиль подготовки как**.

Подготовка файлов PDF для поставщика услуг печати

Открытый интерфейс подготовки к печати (OPI) позволяет использовать изображения с низким разрешением в качестве заместителей места, которые будут отображены в окончательном варианте работы. Когда поставщик услуг печати получает файл, сервер OPI заменяет в нем изображения с низким разрешением на изображения с высоким разрешением.

Метки принтера предоставляют поставщику услуг печати сведения об объеме работ по печати. Можно указать, какие метки принтера следует добавить на страницу. Доступны следующие метки принтера.

- **Метки обреза** — отображаются в углах страницы и несут информацию о размере бумаги. Метки обреза можно добавить в качестве направляющих для обрезки бумаги. Если на одном листе представлено несколько страниц (например, две строки в два столбца), можно добавить метки обреза на внешнем крае страницы, чтобы они были удалены после обрезки, или добавить метки обреза вокруг каждой строки и столбца. Выход за обрез определяет расстояние, на которое может выходить изображение за пределы меток обреза. При использовании параметра выхода за обрез размер используемой бумаги следует устанавливать больше необходимого размера бумаги. При этом область изображения должна выходить за границы бумаги требуемого размера.
- **Метки совмещения** требуются для выравнивания пленки, аналоговых проб и печатных форм на устройстве для многокрасочной печати.Метки совмещения печатаются на каждом листе цветоделения.
- **Шкала плотности** — это ряд серых клеток, оттенок которых варьируется от самого светлого до самого темного. Эти клетки необходимы для тестирования плотности полутоновых изображений. Можно расположить шкалу плотности в любом месте страницы. Кроме того, можно настроить уровни серого в каждой из семи клеток шкалы плотности.
- **Сведения о файле** — доступная для печати информация: цветовой профиль; имя, дата и время создания изображения; номер страницы.

Сохранение связей OPI в файле PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файлаСохранить как**Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
4. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
5. Установите флажок **Поддерживать связи OPI**.



Не используйте связи OPI, если не уверены, что файл PDF предназначен для сервера OPI.

Включение меток принтера в файл PDF

1. Выберите **Файл** ▸ **Опубликовать в PDF**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Введите имя файла в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Настройка**.
   Появится диалоговое окно **Параметры PDF**.
5. Перейдите на вкладку **Допечатная подготовка**.
6. Установите любой из следующих флажков.
   - **Метки обреза**
   - **Сведения о файле**
   - **Метки совмещения**
   - **Шкала плотности**

   Если требуется настроить перетекание, установите флажок **Порог выхода за обрез** и введите значение уровня перетекания в соответствующем поле.



Обычно достаточное значение порога выхода за обрез составляет от 0,125 до 0,25 дюймов. Любой объект, выходящий за пределы заданной границы, без пользы занимает определенный объем и может стать причиной возникновения проблем при печати на одном листе бумаги нескольких страниц с выходом за обрез.

Работа с приложениями пакета Office

CorelDRAW поддерживает множество форматов приложений пакета Office, таких как Microsoft Word и WordPerfect Office. Можно импортировать и экспортировать файлы из приложения в приложение, а также копировать и вставлять объекты из CorelDRAW в документы пакета Office.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Импорт файлов из приложений пакета Office» (стр. 947)
- «Экспорт файлов в приложения пакета Office» (стр. 947)
- «Добавление объектов в документы» (стр. 947)

Импорт файлов из приложений пакета Office

В CorelDRAW можно импортировать файлы, созданные в других приложениях. Например, можно импортировать файл, созданный в приложении Microsoft Office или WordPerfect Office. Для получения дополнительных сведений об импорте файлов см. разделы «Документ WordPerfect (WPD)» на стр. 990 и «Технические замечания по формату Microsoft Word (DOC, DOCX и RTF)» на стр. 959.

Экспорт файлов в приложения пакета Office

Можно экспортировать файл, оптимизированный для использования в приложениях пакета Office, таких как Microsoft Word и WordPerfect. Для получения дополнительных сведений об экспорте файлов из CorelDRAW см. раздел «Экспорт файла в Microsoft Office или WordPerfect Office» на стр. 928.

Добавление объектов в документы

В CorelDRAW можно копировать объекты и вставлять их в рисунок. Можно также копировать объекты и вставлять их в документы, созданные в приложениях Office, таких как Microsoft Word, или WordPerfect. Для получения дополнительных сведений о копировании объектов см. раздел «Копирование, дублирование и удаление объектов» на стр. 312.Объекты можно вставлять как в документы CorelDRAW, так и в документы, созданные в приложениях Office, такие как Microsoft Word или WordPerfect. Дополнительные сведения о вставке объектов в CorelDRAW см. в разделе «Творческие инструменты и содержимое» на стр. 109. Дополнительные сведения о вставке объектов в документы приложений пакета Office см. в разделе «Вставка связанных или встроенных объектов» на стр. 371 или в справке приложения Office.



Поддерживаемые форматы файлов

Формат файла определяет, каким образом приложение хранит информацию в файле. Если требуется открыть файл, созданный приложением, отличным от того, которое используется в данный момент, его необходимо импортировать. И наоборот, если файл, созданный одним приложением, требуется открыть в другом приложении, его необходимо экспортировать в соответствующий формат.

Когда задается имя файла, приложение автоматически добавляет к нему расширение, состоящее обычно из трех символов (например, **.cdr**, **.bmp**, **.tif** и **.eps**). По расширению имени файла пользователь и система определяют формат файла.

В приведенном ниже списке перечислены форматы файлов, используемые в данном приложении. Не все фильтры форматов файла установлены по умолчанию. Если не удается выполнить экспорт или импорт файла из списка, необходимо установить обновленную версию CorelDRAW Graphics Suite. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение и исправление установки» на стр. 26.

- «Adobe Illustrator (AI)» (стр. 950)
- «Шрифт Adobe Type 1 (PFB)» (стр. 953)
- «Растровое изображение Windows (BMP)» (стр. 953)
- «Растровое изображение OS/2 (BMP)» (стр. 954)
- «Метафайл компьютерной графики (CGM)» (стр. 955)
- «CorelDRAW (CDR)» (стр. 955)
- «Corel Presentation Exchange (CMX)» (стр. 956)
- «Corel PHOTO-PAINT (CPT)» (стр. 957)
- «Библиотека символов Corel (CSL)» (стр. 957)
- «Ресурс курсоров (CUR)» (стр. 957)
- «Microsoft Word (DOC, DOCX или RTF)» (стр. 958)
- «Microsoft Publisher (PUB)» (стр. 959)
- «Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 или DRW)» (стр. 960)
- «AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)» (стр. 961)
- «Инкапсулированный PostScript (EPS)» (стр. 963)
- «PostScript (PS или PRN)» (стр. 967)
- «GIF» (стр. 968)
- «Формат HEIF (High Efficiency Image File Format)» (стр. 969)
- «JPEG (JPG)» (стр. 969)
- «JPEG 2000 (JP2)» (стр. 970)
- «Kodak Photo CD Image (PCD)» (стр. 971)
- «PICT (PCT)» (стр. 973)

- «PaintBrush (PCX)» (стр. 973)
- «Adobe Portable Document Format (PDF)» (стр. 974)
- «Файл плоттера HPGL (PLT)» (стр. 976)
- «Переносимая сетевая графика (PNG)» (стр. 978)
- «Adobe Photoshop (PSD)» (стр. 979)
- «Corel Painter (RIF)» (стр. 980)
- «Масштабируемая векторная графика (SVG)» (стр. 981)
- «Adobe Flash (SWF)» (стр. 984)
- «TARGA (TGA)» (стр. 985)
- «TIFF» (стр. 986)
- «Шрифт TrueType (TTF)» (стр. 987)
- «Visio (VSD)» (стр. 987)
- «Google Web Picture (WEBP)» (стр. 988)
- «Документ WordPerfect (WPD)» (стр. 990)
- «Графика WordPerfect (WPG)» (стр. 990)
- «Форматы файлов камеры Raw» (стр. 991)
- «Сжатое растровое изображение вейвлета (WI)» (стр. 991)
- «Формат метафайла Windows (WMF)» (стр. 991)
- «Дополнительные форматы файлов» (стр. 992)
- «Форматы, которые рекомендуется использовать для импорта графики» (стр. 993)
- «Форматы, которые рекомендуется использовать для экспорта графики» (стр. 994)
- «Общие замечания по импорту текстовых файлов» (стр. 994)

Adobe Illustrator (AI)

Формат файлов Adobe Illustrator (AI) был создан компанией Adobe Systems Incorporated для платформ Macintosh и Windows. Это векторный формат, хотя последние версии редактора поддерживают и растровую информацию.

Файлы AI можно импортировать для использования в CorelDRAW. Можно также экспортировать файлы CorelDRAW в формат AI. Перед экспортом документа в формат файла AI можно проверить его на наличие проблем. С помощью функции подготовки можно проверить документ и отобразить сводку ошибок, возможных проблем и советов по их устранению. По умолчанию в процессе подготовки проверяется большинство потенциальных проблем, связанных с форматом AI, но пользователь может отменить проверку отдельных пунктов.

Импорт файла Adobe Illustrator

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Щелкните имя файла.
4. Выберите пункт **Импорт**.
5. Щелкните область на странице рисования, в которую нужно импортировать файл.

Экспорт файла в формате Adobe Illustrator

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **AI - Adobe Illustrator** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В списке **Совместимость** выберите формат файла Adobe Illustrator.

7 В области **Диапазон экспорта** выберите один из следующих параметров.
- **Текущий документ** — экспорт активного рисунка.
- **Текущая страница** — экспорт активной страницы.
- **Выбранное** — экспорт выбранных объектов.
- **Страницы** — экспорт выбранных страниц (этот параметр доступен только для CS 4 и предыдущих версий).

8 В области **Экспортировать текст как** выберите один из следующих параметров.
- **Кривые**: позволяет экспортировать текст в виде кривых.
- **Текст**: позволяет экспортировать текст в виде редактируемых символов.

Дополнительные возможности

Преобразование прозрачных областей в растровые изображения	В области **Прозрачность** выберите вариант **Сохранить внешний вид и преобразовать прозрачные области в растровые изображения**. (Этот параметр доступен только в версии 8 и более поздних версиях.)
Удаление прозрачных областей и сохранение кривых и текста	В области **Прозрачность** выберите вариант **Сохранить кривые и текст путем удаления прозрачных эффектов**. (Этот параметр доступен только в версии 8 и более поздних версиях.)
Преобразует абрис в объект для создания замкнутого объекта без заливки, повторяющего форму абриса.	В области **Параметры** установите флажок **Преобразовать абрисы в объекты**.
Преобразование сложных абрисов в кривые	В области **Параметры** установите флажок **Моделировать сложные кривые с заполнением**.
Преобразование плашечных цветов в триадные цвета	В области **Параметры** установите флажок **Преобразовывать плашечные цвета в CMYK**.
Встраивание цветового профиля	В области **Параметры** установите флажок **Встроить цветовые профили**.
Предварительный просмотр документа в диалоговом окне открытия файла Adobe Illustrator	В области **Параметры** установите флажок **Включить просмотр изображений**.



Если установлен флажок **Моделировать сложные кривые с заполнением**, то объект, состоящий из сложных кривых (например, текстовый объект, преобразованный в кривые), при экспорте может быть разделен на несколько объектов с целью минимизации сложности исходного объекта.

Если при экспорте файла флажок **Включить внедренные изображения** снят, в процессе экспорта создается один файл Adobe Illustrator и набор файлов EPS. Файлы EPS содержат отдельные объекты и изображения, связанные с файлом AI. Чтобы сохранить связи с файлом AI, всегда храните файлы EPS вместе с ним.

Просмотр сводки по подготовке для файла AI

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **AI - Adobe Illustrator** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Экспорт Adobe Illustrator** перейдите на вторую вкладку.

Можно отменить проверку отдельных проблем в процессе подготовки. Для этого нажмите кнопку **Параметры**, дважды щелкните вариант **Экспорт в формате AI** и снимите флажки рядом с элементами, которые не требуется проверять в процессе подготовки.

Для сохранения параметров нажмите кнопку **добавления параметров подготовки** и введите имя в поле **Сохранить стиль подготовки как**.

Технические замечания по формату Adobe Illustrator (AI)

Импорт файла AI

- Программы Corel обеспечивают поддержку всех форматов AI, в том числе Adobe Illustrator CS6.
- Текст в PDF-совместимых файлах формата Adobe Illustrator CS или более поздней версии можно импортировать в виде текста или в виде кривых.
- Объекты с градиентными заливками, созданными в CS5, могут отображаться некорректно во время импорта.
- Программы Corel не поддерживают импорт файлов AI, содержащих растровые изображения в виде связанных файлов EPS.
- Графика Adobe Illustrator импортируется в программу в виде группы объектов. Для управления объектами в импортированной графике выберите **Объект** ▸ **Группа** ▸ **Отменить группировку**. Если требуется не импортировать, а просто открыть файл AI, отменять группировку объектов необязательно.
- Флэш-фильмы, встроенные в файлы AI, не импортируются.
- В случае файлов AI CS4, CS5 и CS6 каждый рабочий лист импортируется в виде отдельной страницы CorelDRAW. В случае многостраничных документов объекты, находящиеся вне пределов страницы, помещаются на первую страницу документа CorelDRAW.
- Объекты с заливкой, выполненной с помощью глобальных цветов (цветовые схемы) отображаются надлежащим образом в CorelDRAW, однако глобальные цвета не поддерживаются как цветовые стили.
- Символы, объекты с узорами и объекты, обладающие трехмерными вытягиваниями или скосами, преобразуются как кривые.
- Объекты с эффектами растушевки или прозрачности преобразуются с помощью применимого эффекта линзы в CorelDRAW.
- Объекты с текстурой, тенью, размытием или мазками кисти преобразуются как объекты растровой графики в CorelDRAW.

Экспортирование файла AI

- В результате экспорта структура объектов может стать более сложной, что при повторном импорте затруднит их редактирование в других графических программах или в CorelDRAW. Во избежание этой проблемы перед экспортом сохраняйте файл в формате CorelDRAW (CDR) и используйте CorelDRAW для всех операций редактирования.
- Если файл создан для печати в других программах, например в Adobe PageMaker, для его экспорта следует использовать фильтр «Инкапсулированный PostScript» (EPS), а не фильтр Adobe Illustrator (AI). Фильтр «Инкапсулированный PostScript» поддерживает большее количество эффектов в сравнении с фильтром Adobe Illustrator и в целом обеспечивает лучшие результаты.
- Сохраняется большинство линейных и радиальных фонтанных заливок. Конические и квадратные фонтанные заливки экспортируются в виде ряда залитых полос; при этом достигается эффект, подобный перетеканию. Можно задать количество полос, щелкнув **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**. Нажмите кнопку **Отображение** и введите число в поле **Число шагов фонтанной заливки при просмотре**. Максимальное число поддерживаемых полос — 256.

- Если выполняется экспорт файлов AI из версий CS и более поздних версий, текст можно экспортировать в виде текста.
- При экспорте многостраничных файлов CorelDRAW в формат CS4 или более поздней версии отдельные страницы экспортируются в виде рабочих листов. Формат **Упорядочить по строкам** используется для макета рабочих листов.
- При экспорте многостраничных файлов CorelDRAW в формат CS4 или более поздние версии объекты, находящиеся вне пределов страницы, удаляются.
- Некоторые функции OpenType не поддерживаются Adobe Illustrator.

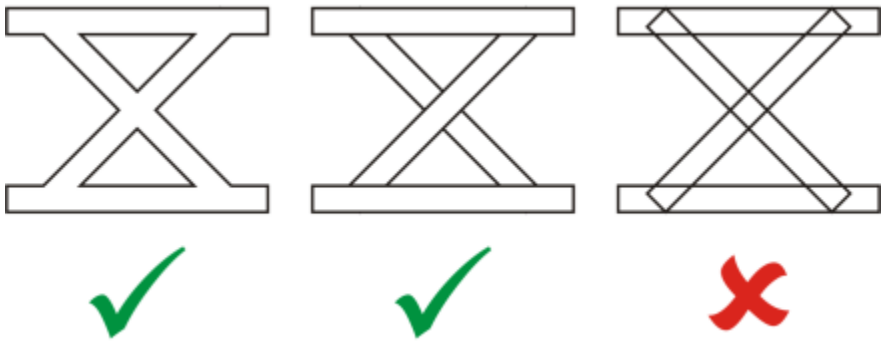
Шрифт Adobe Type 1 (PFB)

Шрифт Adobe Type I (PFB) — это формат файлов, предназначенный для хранения шрифтов Adobe Type 1. Большинство шрифтов Type 1 являются шрифтами Single Master (SM), которые позволяют редактировать только стиль шрифта, например Roman, italic или bold. Отдельный основной шрифт Type 1 содержит два файла: файл метрики принтерных шрифтов (PFM) и файл метрики двоичных шрифтов (PFB).

Некоторые шрифты Type 1 доступны также в формате Multiple Master (MM-шрифты). Шрифты Multiple Master допускают настройку таких элементов оформления, как начертание, ширина, стиль и оптический размер. Базовый шрифт Multiple Master — это непосредственно шрифт Multiple Master, на основе которого создаются различные вариации шрифта, известные как экземпляры Multiple Master. Базовый шрифт Multiple Master включает в себя файлы PFM, PFB и MMM (Multiple Master Metrics). Экземпляр Multiple Master содержит файлы PFM и PSS (PostScript Printer Stub).

Технические замечания по шрифтам Adobe Type 1

- Шрифты Adobe Type 1, экспортированные из CorelDRAW, не содержат подсказок.
- Каждый экспортированный символ представляет собой отдельный объект. Перед экспортом нескольких объектов их необходимо объединить. Для этого выберите пункт **Объект** ▸ **Объединить**. Нельзя экспортировать несколько объектов, а также сгруппированные объекты.
- Для получения наилучших результатов рекомендуется избегать пересечений линий. Любой объект, представленный символом, должен быть расположен либо четко внутри других объектов, либо за их пределами, как показано ниже.



Слева направо: три объекта объединены правильно; пять объектов объединены правильно; пять объектов объединены неправильно

- Атрибуты заливки и абриса, примененные для объектов, недоступны для экспорта.
- Созданные пользователем шрифты Type 1 поддерживаются программой Adobe Type Manager версии 2.0, но не поддерживаются более ранними версиями.

Растровое изображение Windows (BMP)

Формат файлов растрового изображения Windows (BMP) был создан как стандартный графический формат для представления графики в виде растровых изображений в операционной системе Windows.

Импорт файла растрового изображения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **BMP – растровое изображение Windows (*.bmp; *.dib; *.rle)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Экспорт файла растрового изображения

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **BMP - растровое изображение Windows** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

Технические замечания по формату растрового изображения Windows (BMP)

Импорт файла BMP

- Можно импортировать файлы растровых изображений Windows, соответствующие техническим требованиям Windows и OS/2 BMP.
- Файлы растровых изображений Windows могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, 16 цветов, оттенки серого, на основе палитры или RGB (24 бита). Они печатаются в соответствии с цветовым режимом, в зависимости от возможностей принтера.
- Сжимать путем продольного кодирования (RLE) можно все растровые изображения, за исключением изображений в цветовой палитре RGB (24 бита) и черно-белых изображений.
- Разрешение может варьироваться в диапазоне от 72 до 300 точек на дюйм. При настройке дополнительных параметров можно получить более высокое разрешение.
- Максимальный размер изображения — 64 535 × 64 535 пикселей.

Экспорт файла BMP

- Поскольку растровые изображения отображаются на странице попиксельно, разрешение не увеличивается. Напротив, растровое изображение получается неровным, и его разрешение существенно уменьшается.

Растровое изображение OS/2 (BMP)

Данный вид файла растрового изображения предназначен для использования в операционной системе OS/2. Формат растрового изображения OS/2 поддерживает максимальный размер изображения 64 535 × 64 535 пикселей. OS/2 поддерживает сжатие по алгоритму продольного кодирования (RLE).

Технические замечания по формату растрового изображения OS/2 (BMP)

- Программы Corel поддерживают стандартную версию 1.3 и расширенную версию 2.0, а также более поздние версии формата файла растрового изображения OS/2.
- При импорте и экспорте файлов BMP программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: черно-белый (1 бит), 256 оттенков серого (8 бит), 16 цветов (4 бита), палитра из 256 цветов (8 бит) и RGB (24 бита).

Метафайл компьютерной графики (CGM)

Метафайл компьютерной графики (CGM) — это открытый, не зависящий от платформы формат метафайла, используемый для передачи двухмерных графических изображений. Данный формат поддерживает цветовую палитру RGB. Файлы CGM могут содержать как векторную, так и растровую графику, однако редко один файл содержит оба типа графики одновременно.

CorelDRAW поддерживает импорт файлов CGM версий 1, 3 и 4, а также экспорт файлов профилей WebCGM версий 1, 3 и 1.0.

WebCGM — это двоичный формат, который поддерживает гиперссылки, навигацию по документу, слои и структурирование изображений, а также поиск по содержимому изображения WebCGM. Он также поддерживает Юникод и шрифты, используемые в Интернете. Профиль WebCGM широко используется в электронных веб-документах.

Импорт файла CGM

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **CGM – метафайл компьютерной графики (*.cgm)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.

Экспорт файла CGM

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **CGM - метафайл компьютерной графики** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Экспорт CGM-файлов** выберите версию в списке **Версия**.

Технические замечания по формату метафайлов компьютерной графики (CGM)

Импорт файла CGM

- CorelDRAW поддерживает импорт файлов CGM версий 1, 3 и 4.
- Фильтр CGM принимает только маркеры, поддерживаемые стандартом формата файла CGM. Частные маркеры игнорируются.
- Текст будет доступен для редактирования, если файл экспортирован из программы-источника с правильно указанными текстовыми параметрами. Отображаемое название может не соответствовать названию, используемому программой-источником, но его можно легко исправить в программе Corel.
- Если файл CGM содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне Сопоставление шрифтов PANOSE.

Экспорт файла CGM

- CorelDRAW поддерживает экспорт файлов CGM версий 1 и 3, а также файлов WebCGM версии 1.0.
- Файлы CGM можно сохранять в текстовом или двоичном формате, если выбранный профиль поддерживает кодировку текста. Файлы в текстовом формате можно открыть в текстовом редакторе ASCII.
- Текстуры PostScript преобразуются в кривые.

CorelDRAW (CDR)

Файлы CorelDRAW (CDR) предназначены, главным образом, для хранения векторной графики. Изображение, созданное с помощью векторной графики, представляет собой совокупность графических примитивов (прямоугольники, линии, текстовые

надписи, дуги и эллипсы). Поскольку для создания векторов на странице используются опорные точки, при изменении размеров графического векторного изображения его качество не ухудшается.

Векторная графика создается и редактируется с помощью таких графических приложений, как CorelDRAW, однако для редактирования векторной графики можно использовать и такие приложения для редактирования изображений, как Corel PHOTO-PAINT. Векторные изображения различных форматов можно использовать в настольных издательских системах.

Импорт файла CorelDRAW

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **CDR – CorelDRAW (*.cdr)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Технические замечания по формату CorelDRAW (CDR)

- Импортированные CorelDRAWфайлы отображаются как группа объектов. Для управления отдельными объектами в импортированной графике выберите **Объект** ▸ **Группа** ▸ **Отменить группировку**.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) — это формат метафайла, поддерживающий растровую и векторную информацию, а также полный спектр цветов PANTONE, RGB и CMYK. Файлы, сохраненные в формате CMX, можно открывать и редактировать в других приложениях Corel.

Импорт файла Corel Presentation Exchange

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. В списке рядом с полем **Имя файла** выберите один из следующих вариантов.
   - **CMX — Corel Presentation Exchange**: для файлов, созданных в Corel Presentations версии X6 или более поздней.
   - **CMX — Corel Presentation Exchange (прежние версии)**: для файлов, созданных в Corel Presentations версии X5 или более ранней.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Экспорт файла Corel Presentation Exchange

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В списке **Тип файла** выберите один из следующих вариантов.
   - **CMX — Corel Presentation Exchange**: для версий 16.0 и более поздних.
   - **CMX — Corel Presentation Exchange legacy**: для версий 15.0 и более ранних.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.

Технические замечания по формату Corel Presentation Exchange (CMX)

- Поддерживаются следующие версии: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 и X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

В формате Corel PHOTO-PAINT (CPT) сохраняются растровые изображения, в которых для представления фигур используются пиксели. При сохранении графики в формате Corel PHOTO-PAINT маски, плавающие объекты и линзы сохраняются вместе с изображением. CorelDRAW может выполнять импорт и экспорт файлов в формате Corel PHOTO-PAINT, включая файлы, которые содержат сведения о цветах и шкале серого.

Экспорт файла Corel PHOTO-PAINT

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **CPT - изображение Corel PHOTO-PAINT** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.



В формате CPT можно экспортировать слои CorelDRAW в виде объектов.

Можно экспортировать изображение с прозрачным фоном.

Технические замечания по формату Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Данный фильтр доступен в CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT и Corel DESIGNER.
- Файлы Corel PHOTO-PAINT могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, оттенки серого, на основе палитры, CMYK (32 бита), RGB (24 бита) или Lab.

Библиотека символов Corel (CSL)

Файлы библиотеки символов Corel (CSL) содержат символы, которые могут использоваться в других файлах.

Файлы библиотеки символов Corel (CSL) можно сохранять как на локальном диске, так и в сети, что облегчает процесс развертывания коллекций символов и управления ими.

Дополнительные сведения см. в разделе «Управление коллекциями и библиотеками» на стр. 398.

Ресурс курсоров (CUR)

Формат файлов ресурса курсоров Windows 3.x/NT (файлы **.cur**) используется для создания курсоров интерфейсов Windows 3.1, Windows NT и Windows 95. Он поддерживает графические элементы, используемые в указателях Windows. Можно выбрать цвет прозрачных и инвертированных масок.

Максимальный размер изображения, поддерживаемый форматом файлов ресурса курсоров Windows 3.x/NT, составляет 32 × 32 пикселя.

Технические замечания по формату файла ресурсов курсоров (CUR)

- При импорте файлов **.cur** программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: черно-белые (1 бит), на основе палитры 16 цветов (4 бита) и на основе палитры 256 цветов (8 бит).

Microsoft Word (DOC, DOCX или RTF)

Можно импортировать следующие файлы Microsoft Word:

- файлы документов Microsoft Word (DOC) из версий 97, 2000, 2002 и 2003. Кроме того, файлы сохраненные в формате DOC в MS Word 2007 и 2010.
- файлы Microsoft Word Open XML Document (DOCX). Этот формат файла основан на стандарте Open XML и использует сжатие ZIP. Он был представлен вместе с Microsoft Word 2007;
- файлы расширенного текстового формата (RTF). Расширенный текстовый формат (RTF) — это текстовый формат, в котором текст сохраняется вместе с форматированием (сохраняется, например, выделение жирным шрифтом). При импорте файла RTF в CorelDRAW переносится текст и любая встроенная в файл графика в формате метафайла Windows (WMF). Тем не менее в файл RTF, экспортированный из Corel DESIGNER, графические элементы не переносятся.

Так как Microsoft Word является запатентованным форматом файла, иногда бывает сложно обеспечить точность импорта всех аспектов файла Microsoft Word в CorelDRAW. Чтобы успешно импортировать текст с минимальными несоответствиями, рекомендуется установить пакет обеспечения совместимости Microsoft Office. Если пакет обеспечения совместимости Microsoft Office не был ранее установлен на компьютере, приглашение на установку этого пакета отобразится при попытке импортировать текст.

Импорт файла Microsoft Word

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите вариант **DOC, DOCX - MS Word** или **RTF - расширенный текстовый формат** в списке **Тип файла**.
3. Выберите диск и папку, в которой хранится файл.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.

   Если пакет обеспечения совместимости Microsoft Office не был ранее установлен на компьютере, отобразится диалоговое окно **Установка пакета совместимости**. Настоятельно рекомендуем установить пакет обеспечения совместимости Microsoft Office. Чтобы продолжить установку, нажмите кнопку **OK** и следуйте инструкциям мастера установки.
6. В диалоговом окне **Импорт/вставка текста** можно выбрать возможность сохранения или удаления форматирования текста. Можно также импортировать таблицы как таблицы или как текст.
7. Поместите курсор для импорта  в окно рисования и щелкните кнопкой мыши.



Внедренная графика в формате метафайла Windows (WMF) или в формате расширенного метафайла (EMF) будет сохранена в импортируемом файле. Если файл содержит другие графические элементы, они будут потеряны в процессе преобразования и не будут отображаться в CorelDRAW.



Импортированный текст можно разместить на странице, перетащив рамку для обозначения текстового поля или нажав **клавишу пробела** для размещения текста в области по умолчанию.

Если импорт текста завершен, но пакет обеспечения совместимости Microsoft Office не был установлен, диалоговое окно **Задать пакет совместимости** отобразится повторно при следующей попытке импорта текста. Это будет происходить до тех пор, пока не будет установлен флажок «Больше не задавать мне этот вопрос». Можно повторно активировать диалоговое окно **Установить пакет совместимости**, нажав на меню **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸

CorelDRAW, выбрав **Предупреждения** и установив флажок **Установка пакета совместимости для DOC и DOCX** в списке **Показывать предупреждения в след. случаях**.

Экспорт файла Microsoft Word

1. Откройте документ, содержащий текстовый объект.
2. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
3. Выберите **DOC — MS Word для Windows 6/7** или **RTF — расширенный текстовый формат** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.



Расширение будет присвоено имени файла автоматически в зависимости от выбранного формата.

В формат Microsoft Word можно экспортировать только текстовые документы. Другие графические элементы, такие как линии, кривые и прямоугольники, будут потеряны в процессе преобразования и не будут отображаться в файле. Для экспорта графики используйте графические форматы, такие как WMF.

Технические замечания по формату Microsoft Word (DOC, DOCX и RTF)

Импорт файла DOC, DOCX или RTF

- Чтобы успешно импортировать текст с минимальными несоответствиями, рекомендуется установить пакет обеспечения совместимости Microsoft Office. Если пакет обеспечения совместимости Microsoft Office не был ранее установлен на компьютере, приглашение на установку этого пакета отобразится при попытке импортировать текст.
- Поддерживаются следующие версии Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word для Windows 6/7, Microsoft Word для Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 и 5.5.
- Для создания индексов в Microsoft Word поддерживается метод встроенных полей, в то время как метод подразумеваемых стилей не поддерживается.
- Программа Corel подбирает для шрифтов в импортируемом файле аналогичные или подобные шрифты, в зависимости от того, какие шрифты установлены на компьютере. Обычный стиль текста в Microsoft Word преобразуется в стиль текста по умолчанию. Для установки стиля текста по умолчанию выберите **Инструменты** ▸ **Сохранить настройки как стандартные**. В области **Стили документов** установите флажок **Стили**.
- По возможности программа автоматически преобразует наборы символов «Symbol» или «MS Linedraw» в соответствующие наборы символов Windows.
- Большинство шрифтов имеют пропорциональные интервалы, и при импорте меняется заливка столбца текстом. В результате при преобразовании в моноширинный или немасштабируемый шрифт разрывы строк или страниц часто появляются в новом месте.
- При импорте текста не учитывается размер страницы исходного документа. Текст настраивается в соответствии с размером текущей страницы, в результате чего может измениться размещение текста.
- Если размер таблицы превышает размер текущей страницы, данные таблицы переместятся за границы страницы.
- Вложенные таблицы поддерживаются не полностью. Текст в пределах вложенной таблицы отображается в текстовом поле в верхней ячейке таблицы в виде текста (без ограничивающих линий).
- Вложенные маркеры поддерживаются не полностью.
- Объекты и графики не поддерживаются.
- Выравнивание не сохраняется: данные и результаты могут быть сохранены в несвязанном виде.
- Направление текста не сохраняется.

Microsoft Publisher (PUB)

Microsoft Publisher (PUB) — это собственный формат файлов, созданных в Microsoft Publisher, приложении Microsoft Office, которое относится к семейству продуктов, используемых для создания публикаций и маркетинговых материалов.

Технические замечания по формату Microsoft Publisher (PUB)

- CorelDRAW позволяет импортировать файлы Microsoft Publisher версий 2002, 2003, 2007 и 2010.
- Экспорт не поддерживается.
- Двухстраничный разворот импортируется как отдельные страницы.
- Главные страницы не поддерживаются. Главная страница импортируется как отдельный слой на странице. Имя слоя соответствует имени главной страницы в Microsoft Publisher.
- Нижние и верхние колонтитулы не поддерживаются. Текст верхнего и нижнего колонтитулов размещается в соответствующем месте на каждой странице.
- Таблицы не поддерживаются. Поддерживаются не все типы границ. Если тип границы не поддерживается, она заменяется абрисом нужной толщины и цвета.
- Оформление границ не поддерживается.
- Стили не поддерживаются. Атрибуты стиля и форматирования сопоставляются с текстом.
- Некоторые стили подчеркивания не поддерживаются. Неподдерживаемые стили подчеркивания заменяются наиболее подходящим стилем подчеркивания из CorelDRAW.
- Эффекты шрифтов «Тень», «Приподнятый» и «Утопленный» не поддерживаются.
- Горизонтальные линейки в текстовых объектах не поддерживаются.
- Цветовые схемы не поддерживаются. Цвета цветовой схемы сопоставляются с цветами объекта.
- Схемы шрифтов не поддерживаются. Имена и стили шрифтов сопоставляются с их эквивалентами в CorelDRAW.
- Трехмерные фигуры не поддерживаются. Текстуры поверхности не поддерживаются.
- Объект Word Art импортируется в CorelDRAW как фигурный текст. Текстуры поверхности для вытянутых объектов не поддерживаются.
- Поддерживаются связанные текстовые поля.
- Поддерживаются закладки и гиперссылки.
- Объекты формы (Microsoft Publisher 2002) не поддерживаются.

Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 или DRW)

Можно импортировать файлы Corel DESIGNER. Файлы, созданные в версии 10 или более поздней версии, имеют расширение **.des**. Файлы, созданные в Micrografx версии с 6 по 9, имеют расширение **.dsf**. Файлы, созданные в версии 4, имеют расширение **.ds4**. Расширение **.drw** используется для файлов Micrografx 2.x или 3.x. Поддерживаются также файлы шаблона Micrografx (DST).

Импорт файла Corel DESIGNER

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **DES – Corel DESIGNER (*.des)** или **DSF, DRW, DST, MGX – Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. В диалоговом окне **Импорт** настройте необходимые параметры.
6. Нажмите кнопку **Импорт**.
7. Щелкните страницу рисования.

Corel DESIGNER (DSF): технические замечания

- Направляющие и параметры сетки не преобразуются.
- Точки привязки не преобразуются: программа сохраняет параметры гравитации по умолчанию.
- Объекты на некоторых страницах могут быть сгруппированы. Перед редактированием следует выделить группу и затем отменить группировку.
- В файлах DSF данные OLE отображаются в виде объектов картинки. Данные OLE теряются в процессе преобразования.

- Многоугольники с криволинейными сторонами преобразуются в кривые.
- Градиентная прозрачность в некоторых случаях может быть смещена.
- Заливки со штриховкой отображаются, однако являются частью заливки объекта. Это отдельные объекты, входящие в группу.
- Незакрытые, линии с заливкой преобразуются в два объекта: линия и заливка.
- Искаженный текст преобразуется в кривые.
- Обтекающий текст (текстовый блок, расположенный по периметру объекта) преобразуется в несколько текстовых объектов.
- Каждая строчка непрямоугольного текстового объекта (текста, расположенного внутри объекта) преобразуется в отдельный текстовый объект.
- В текстовом блоке с большим количеством преобразований позиции табуляции могут растягиваться или сокращаться.
- Текст, расположенный между контейнерами, не сохраняется; каждый контейнер преобразуется в отдельный объект.
- Размеры текста, обозначенные небольшими прописными буквами, изменяются по мере импорта текста.

Технические замечания по формату Corel DESIGNER (DES)

- B-сплайны сохраняются в импортированном файле, но не могут быть изменены без преобразования в объекты кривых. Для получения сведений о преобразовании объектов в объекты кривых см. раздел «Преобразование объектов в объекты кривых» на стр. 216.
- Заливки со штриховкой сохраняются, но не могут быть изменены в CorelDRAW. Однако заливки со штриховкой можно применить для других объектов рисунка. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование свойств заливки, абриса или текста из одного объекта в другой» на стр. 326.
- Стили дополнительных линий сохраняются, однако изменить можно лишь отдельные их свойства. Можно, например, изменить цвет и толщину линий, но нельзя изменить узор линий. Стиль дополнительных линий можно применить для других объектов.

AutoCAD Drawing Database (DWG) и AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Файлы AutoCAD Drawing Database (DWG) — это векторные файлы, используемые в качестве оригинального формата для документов AutoCAD.

Формат Drawing Interchange Format (DXF) обеспечивает представление информации, содержащейся в файле чертежа AutoCAD, в виде тегов. Формат Drawing Interchange Format является собственным форматом файлов AutoCAD. Это стандартный формат обмена чертежами CAD, который поддерживается многими приложениями CAD. Формат Drawing Interchange Format является векторным форматом и поддерживает до 256 цветов.

Импорт файла в формате AutoCAD Drawing Database (DWG) или AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **DWG – AutoCAD (*.dwg)** или **DXF – AutoCAD (*.dxf)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. В списке **Объемная проекция** диалогового окна **Импорт файла AutoCAD** выберите проецирование трехмерного объекта на данную рабочую плоскость.

   Если требуется уменьшить количество узлов импортированного объекта, установите флажок **Сокращать число узлов**.
7. В области **Масштаб** выберите один из следующих параметров.
   - **Авто**: масштабирование рисунка в соответствии с масштабом исходного файла AutoCAD.
   - **Английские (1 единица = 1 дюйм)**: масштабирование документа в дюймах.
   - **Метрические (1 единица = 1 мм)**: масштабирование документа в миллиметрах.
8. Нажмите кнопку **ОК**.

   Если файл защищен паролем, введите пароль в поле **Пароль**.

Если в файле указаны режимы просмотра, они автоматически отобразятся в списке **Объемная проекция**.

Если в системе отсутствует шрифт, использованный в импортируемом файле, появится диалоговое окно Сопоставление шрифтов PANOSE, в котором можно выбрать идентичный шрифт.

Экспорт файла формата AutoCAD Drawing Database (DWG) или AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. В списке **Тип файла** выберите один из следующих параметров.
   - **DWG - AutoCAD**
   - **DXF - AutoCAD**
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Экспорт в AutoCAD** выберите версию AutoCAD в списке **Версия экспорта**.
7. В списке **Единицы экспорта** выберите единицы измерения.
8. В области **Экспортировать текст как** выберите один из следующих параметров.
   - **Кривые**: позволяет экспортировать текст в виде кривых.
   - **Текст**: позволяет экспортировать текст в виде редактируемых символов.
9. В области **Экспортировать растровое изображение как** выберите один из параметров экспорта растровых изображений документа в поддерживаемый формат растровых изображений.
10. В области **Заливка несопоставленными** выберите один из следующих параметров.
    - **Цвет**: заливка всех несопоставленных элементов цветом. Чтобы изменить цвет, откройте меню выбора **Цвет** и выберите цвет в палитре.
    - **Незаполненные**: все несопоставленные элементы остаются без заливки.

Технические замечания по формату AutoCAD Data Interchange Format (DXF)

- Программа поддерживает файлы AutoCAD версий с R2.5 по 2018.
- Слои сохраняются при импорте и экспорте.

Импорт файла AutoCAD DXF

- Если структура файла DXF слишком сложна для импорта в CorelDRAW, можно настроить устройство вывода AutoCAD как плоттер HP7475 и выполнить печать в файл. Затем можно попробовать импортировать этот файл с помощью фильтра импорта HPGL. Новые версии AutoCAD позволяют создавать файлы EPS.
- Графические программы Corel стараются расположить импортированное изображение по центру. Масштаб изображения уменьшается, если его координаты превышают максимальный размер страницы, составляющий в CorelDRAW 150 на 150 футов.
- Сплошные и трассированные объекты заливаются.
- Размерные линии импортируются как объекты размеров.
- Точка импортируется в виде эллипса минимального размера.
- Файлы, экспортированные как «Только объекты» могут неправильно отображаться в программе Corel из-за отсутствия данных заголовка.
- Импортированные файлы AutoCAD могут содержать простой текст с сохраненным форматированием, например с интервалами, выравниванием и отступами.
- Выравнивание текстовых элементов может не сохраниться, особенно если шрифты в импортированных файлах были заменены. Для получения наилучших результатов не рекомендуется выравнивать текст.
- Если файл DXF содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне **Сопоставление шрифтов PANOSE**.
- Трехмерные объекты не поддерживаются.

Экспорт файла AutoCAD DXF

- CorelDRAW сохраняет документы в векторном формате, который поддерживается программами и устройствами автоматизированного проектирования и производства (CAD/CAM), например AutoCAD, а также отдельными автоматизированными устройствами резки вывесок и стекла.
- Файлы, экспортированные в AutoCAD версии 2007, могут в этой версии отображаться неправильно.
- Экспортированные файлы не поддерживают защиту данных с помощью пароля.
- Экспортируются только абрисы объектов.
- К объектам с заливкой, не имеющим абрис, при экспортировании добавляется абрис.
- При экспортировании любого текста используется типовой шрифт. Форматирование текста не сохраняется.

Технические замечания по формату AutoCAD Drawing Database (DWG)

- CorelDRAW поддерживает импорт и экспорт файлов AutoCAD версий с R2.5 по 2018.
- Экспортированные файлы не поддерживают защиту данных с помощью пароля.
- Если файл DWG содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне **Сопоставление шрифтов Panose**.

Инкапсулированный PostScript (EPS)

Файлы EPS могут содержать текст, векторную графику и растровые изображения и предназначены для включения (инкапсуляции) в другие документы. В отличие от других файлов PostScript, которые могут содержать несколько страниц, файл EPS всегда представлен одной страницей.

Файлы EPS обычно содержат изображение для предварительного просмотра (заголовок), позволяющее просмотреть содержание файла, не прибегая к помощи интерпретатора PostScript. Файл EPS, в котором изображение для предварительного просмотра отсутствует, отображается серым цветом в приложениях Corel.

Файлы EPS можно импортировать и экспортировать. Как и любой другой файл PostScript (PS), файл EPS можно импортировать в виде группы редактируемых объектов. Файл можно также инкапсулировать, поместив изображение для предварительного просмотра в окно рисования. Изображение для предварительного просмотра связано с файлом. Импортировать файл EPS путем инкапсуляции рекомендуется в следующих случаях.

- Если требуется сохранить для текста, содержащегося в файле EPS, исходные шрифты (без подстановки).
- При работе с файлами EPS большого размера, чтобы не замедлить работу приложения.

Во время установки CorelDRAW Graphics Suite можно установить Ghostscript — приложение, которое обрабатывает формат файлов PostScript. Ghostscript позволяет импортировать файлы PostScript Level 3. Если Ghostscript не был установлен во время установки продукта, можно сделать это сейчас.

Импорт инкапсулированного файла PostScript

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PS, EPS, PRN – PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. В диалоговом окне **Импорт EPS** выберите один из следующих параметров.
   - **Импортировать как редактируемый**: импорт файла в виде группы объектов CorelDRAW, которые можно корректировать
   - **Разместить как инкапсулированный PostScript**. Вставка изображения для предварительного просмотра в документ. Нельзя изменить отдельные части файла. Файл можно редактировать только целиком, осуществляя такие преобразования, как изменение размера или поворот.
7. При импорте файла как редактируемого необходимо включить один из следующих параметров.
   - **Текст**: сохранение текстовых объектов в импортированном файле, что позволяет редактировать текст.

- **Кривые**: преобразование текста в кривые.

8 Нажмите кнопку **ОК**.

9 Нажмите страницу рисования.



При изменении файла, который был импортирован как редактируемый, возможны некоторые ограничения. Дополнительные сведения см. в разделе «Технические замечания по формату PostScript (PS или PRN)» на стр. 968.

Если файл EPS содержит текст, преобразованный в кривые, текст в импортированном файле будет недоступен для редактирования, даже если текст импортируется как текст.



Файл EPS можно также перетащить из проводника Windows в окно рисования.

Экспорт инкапсулированного файла PostScript

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **EPS - инкапсулированный PostScript** в списке **Тип файла**.

4 Введите имя файла в поле **Имя файла**.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

6 В диалоговом окне **Экспорт EPS** настройте необходимые параметры.

Настройка общих параметров экспорта

1 В диалоговом окне «Экспорт EPS» перейдите на вкладку **Общие**.

2 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Задание цветового режима для экспорта в файл EPS	В области **Управление цветом** выберите вариант в списке **Вывести цвета как**: • **В исходном формате** • **RGB** • **CMYK** • **Оттенки серого** Если выбран вариант **В исходном формате**, для всех объектов сохраняется цветовой режим, который использовался при их создании, например RGB, CMYK, оттенки серого или плашечные цвета.
Преобразование плашечных цветов	В области **Управление цветом** установите флажок **Преобразовать плашечные цвета в** и выберите вариант из списка.
Выбор формата файлов для предварительного просмотра изображений PostScript	В области **Просмотр изображения** выберите один из следующих параметров в списке **Тип**. • **Нет**

Цель	Действие
	• **TIFF** • **WMF** Если выбран формат TIFF, выберите цветовой режим и разрешение.
Указание способа экспорта текста	В области **Экспортировать текст как** выберите один из следующих параметров. • **Кривые**: позволяет экспортировать текст в виде кривых. • **Текст**: позволяет экспортировать текст в виде редактируемых символов. Если требуется включить в файл информацию о шрифте PostScript, установите флажок **Включать шрифты**.
Выбор параметра совместимости	В списке **Совместимость** выберите уровень PostScript, который поддерживается принтером или приложением, с помощью которого будет осуществляться печать или отображение файла.



Вывод объектов всегда выполняется с использованием режима CMYK. Растровые изображения могут иметь разные цветовые режимы.



Если для предварительного просмотра изображений выбран формат TIFF (8 бит), можно сделать фон растрового изображения прозрачным, установив флажок **Прозрачный фон** в области **Просмотр изображения**.

Указание расширенных параметров экспорта

1 В диалоговом окне «Экспорт EPS» перейдите на вкладку **Дополнительно**.

2 Выполните одно или несколько действий, описанных в следующей таблице.

Цель	Действие
Указание имени автора	Введите имя в поле **Автор**.
Сжатие растрового изображения	В области **Сжатие растрового изображения** установите флажок **Использовать сжатие JPEG**. Настройте качество растрового изображения с помощью регулятора **Качество JPEG**.
Применение параметра треппинга	В области **Треппинг** включите любой из следующих параметров. • **Сохранять параметры наложения документа**: сохранение текущих параметров для объектов. • **Всегда печатать наложение черного**: треппинг цвета путем печати всех объектов, содержащих не менее 95% черного цвета, поверх всех расположенных под ним объектов.

Цель	Действие
	• **Авторасширение**: треппинг цвета путем создания абриса того же цвета, что и заливка объекта, а также печати этого абриса поверх расположенных под ним объектов. • **Максимум**: позволяет указывать степень расширения в соответствии с параметром авторасширения, назначенным для объекта. Если требуется указать минимальный размер шрифта, для которого применяется авторасширение, введите значение в поле **Для текста более**. Если требуется задать одинаковую толщину абриса для всех объектов на странице, установите флажок **Фиксированная толщина**.
Применение ограничивающего блока	В области **Ограничивающий блок** включите любой из следующих параметров. • **Объекты**: выравнивание ограничивающего блока точно по объектам файла. • **Страница**: выравнивание ограничивающего блока по странице. • **Порог выхода за обрез**: позволяет указывать расстояние, на которое будут перетекать объекты за границы области печати. • **Метки обреза**: позволяет наносить метки обреза в качестве границ, по которым будет осуществляться исключение напечатанного документа. • **Числа с плавающей точкой**: позволяет использовать десятичные дроби.
Сохранение связи OPI	Установите флажок **Поддерживать связи OPI**, чтобы использовать изображения с низким разрешением в качестве заместителей изображений с высоким разрешением.
Автоувеличение числа шагов фонтанной заливки	Установите флажок **Автоувеличение числа шагов фонтанной заливки** для автоматического увеличения числа шагов, используемых для создания фонтанных заливок.



Флажок **Использовать сжатие JPEG** остается снятым до тех пор, пока не выбран поддерживающий эту функцию уровень PostScript.

Установка Ghostscript

1. Закройте все открытые программы.
2. На панели задач Windows выберите **Пуск** ▸ **Панель управления**.
3. Щелкните **Удалить программу**.
4. Дважды нажмите **CorelDRAW Graphics Suite** на странице **Удаление или изменение программы**.
5. Включите параметр **Изменить**.

6 На странице «Компоненты» установите флажок **GPL Ghostscript**.

7 Следуйте инструкциям мастера установки.

Технические замечания по формату «Инкапсулированный PostScript» (EPS)

Импорт файла EPS

- При импорте файла EPS как редактируемого информация файла PostScript преобразуется в собственные объекты CorelDRAW, доступные для редактирования с некоторыми ограничениями. Для получения сведений об этих ограничениях см. раздел «Технические замечания по формату PostScript (PS или PRN)» на стр. 968..
- Если при импорте инкапсулированного файла PostScript использовался параметр **Разместить как инкапсулированный PostScript** и если файл содержит изображение для предварительного просмотра (которое называется заголовком), то это изображение импортируется и отображается. Информация EPS связывается с заголовком и используется при печати изображения на принтере PostScript.

Экспорт файла EPS

- На принтере PostScript графические изображения, экспортированные из других программ в формате «Инкапсулированный PostScript» (EPS), печатаются точно так же, как в графических программах Corel.
- Заголовок можно сохранить в теговом формате файлов изображения (TIFF) или в формате метафайла Windows (WMF) в следующих цветовых режимах: черно-белый, оттенки серого (4 бита), цветной, оттенки серого (8 бит) или цветной. Разрешение заголовка можно задать в диапазоне от 1 до 300 точек на дюйм (т/д); значение по умолчанию — 72 т/д. Если в программе, которая импортирует файл EPS, есть ограничения на размер заголовка изображения, может отобразиться сообщение об ошибке, указывающее на слишком большой размер файла. Чтобы уменьшить размер файла, перед экспортом выберите вариант **Черно-белый** в поле **Режим** диалогового окна **Экспорт EPS** и введите меньшее значение разрешения. Данный параметр определяет только разрешение заголовка и никак не влияет на качество печати документа. Цветные заголовки используются для просмотра файлов EPS. Если программа, в которой будет использоваться файл, не поддерживает цветные заголовки, можно попробовать экспортировать файл с одноцветным заголовком. Можно также экспортировать файл без заголовка.
- Кроме графики, в экспортированных файлах EPS содержится следующая информация: имя файла, название программы и дата.
- Чтобы сохранить информацию о шрифтах в файле EPS, установите флажок **Включать шрифты** в области **Экспортировать текст как**.
- Текст, экспортируемый в виде кривых, преобразуется в векторные кривые.
- Если шрифт, использованный в файле, не поддерживается принтером или не сохранен в файле, документ может быть напечатан только шрифтом Courier.

PostScript (PS или PRN)

В файлах PostScript (PS) для описания расположения текста, векторной графики или растровых изображений для печати и отображения используется язык PostScript. Такие файлы могут содержать несколько страниц. Файлы PostScript импортируются в виде группы объектов, доступных для редактирования.

Файлы PostScript обычно имеют расширение **.ps**, но можно также импортировать файлы PostScript с расширением **.prn**. Файлы с расширением **.prn**, известные также как файлы принтера (PRN), содержат инструкции, посвященные печати файла. Благодаря этим файлам документ можно повторно напечатать, даже если на компьютере не установлено приложение, в котором этот документ был создан.

Во время установки CorelDRAW Graphics Suite можно установить Ghostscript — приложение, которое обрабатывает формат файлов PostScript. Ghostscript помогает в процессе импорта файлов. Если Ghostscript не был установлен во время установки приложения, см. раздел «Установка Ghostscript» на стр. 966.

Можно также импортировать инкапсулированные файлы PostScript (EPS). Дополнительные сведения см. в разделе «Инкапсулированный PostScript (EPS)» на стр. 963.

Импорт файла PostScript (PS или PRN)

1 Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **PS, EPS, PRN – PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла и нажмите кнопку **Импорт**.

5 В области **Импортировать текст как** включите один из следующих параметров текста.

- **Текст**: сохранение текстовых объектов в импортированном файле, что позволяет редактировать текст.
- **Кривые**: преобразование текста в кривые.

6 Нажмите кнопку **ОК**.

7 Щелкните страницу рисования.



Если файл PostScript содержит текст, преобразованный в кривые, текст в импортированном файле будет недоступен для редактирования, даже если текст импортируется как текст.

Технические замечания по формату PostScript (PS или PRN)

- Файлы PostScript, содержащие заливки сетки с использованием плашечных цветов, изображения DeviceN или двухцветные изображения импортировать нельзя. Для устранения этой проблемы установите Ghostscript.
- Заливки сетки в цветовом режиме CMYK импортируются как растровые изображения и недоступны для редактирования.
- Градиентные заливки импортируются в виде группы объектов с заливкой, которые имитируют вид градиентной заливки, и недоступны для редактирования.
- В импортированных файлах PS растровые изображения RGB преобразуются в CMYK. Для устранения этой проблемы установите Ghostscript.
- Информация о шрифте сохраняется только в случае, если шрифт был встроен в оригинальный файл до выполнения импорта.
- Файлы слишком большого размера нельзя импортировать в некоторые программы, имеющие ограничения по объему памяти. Данная проблема может возникнуть из-за сложных градиентных заливок, увеличивающих число объектов в графическом изображении.
- В формате PostScript поддерживаются только файлы печати (PRN), файлы PS и EPS.

GIF

GIF — это формат растровых изображений, созданный специально для использования в Интернете. Данный формат поддерживает изображения, содержащие до 256 цветов, и отличается максимальной степенью сжатия, за счет чего сокращается время передачи файла. Файловый формат GIF поддерживает максимальный размер изображения 30 000 × 30 000 пикселей и использует алгоритм сжатия LZW. Для получения дополнительных сведений об экспорте изображений в формат GIF см. раздел «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908.

Формат GIF позволяет сохранять несколько растровых изображений в одном файле. Файлы GIF с несколькими сменяющими друг друга изображениями называются анимированными файлами GIF.

Для использования в Интернет можно также сохранять изображения в форматах JPEG и PNG. Если требуется использовать изображение на веб-узле, обратитесь к разделу «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908.

Импорт файла GIF

1 Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **GIF – растровое изображение CompuServe (*.gif)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла.

5 Нажмите кнопку **Импорт**.

6 Нажмите страницу рисования.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.



Размер изображения на странице рисования можно изменить с помощью перетаскивания.

Технические замечания по формату GIF

- Программы Corel импортируют файлы формата GIF версий 87A и 89A, а экспортируют только файлы версии 89A. Версия 87A поддерживает основные функции и чересстрочную развертку. Более новая версия, 89A, поддерживает все функции, присущие версии 87A, а также возможность использования прозрачных цветов и включения комментариев и другой информации из файла изображения.
- Программы Corel поддерживают следующие глубины цвета при импорте анимированных файлов GIF: черно-белый (1-бит), 16 цветов, шкала серого (8-бит) и палитра из 256 цветов (8-бит).

Формат HEIF (High Efficiency Image File Format)

Формат HEIF поддерживает отдельные изображения, последовательности изображений, анимацию и метаданные изображений. Этот формат, разработанный Экспертной группой по движущемуся изображению (MPEG), основан на высокоэффективном сжатии видео (HEVC). По сравнению с файлами JPEG файлы HEIF имеют меньший размер без снижения качества изображения.

Файлы HEIF можно импортировать в CorelDRAW. Дополнительные сведения см. в разделе «Импорт файла в активный рисунок» на стр. 923.

Технические замечания по формату HEIF

Импорт файла HEIF

- Файлы HEIF имеют расширение **.heif** или **.heic**.
- При импорте файла, содержащего последовательность изображений, импортируется только ключевое (главное) изображение последовательности.
- Файлы HEIF, содержащие анимацию, не поддерживаются.

JPEG (JPG)

JPEG — это стандартный формат, разработанный объединенной группой экспертов в области фотографии. Уникальная технология сжатия JPEG позволяет передавать файлы между различными платформами. Формат JPEG поддерживает передачу изображений в цветовых режимах оттенки серого (8 бит), RGB (24 бита) и CMYK (32 бита).

Формат JPEG часто используется в Интернете. Для получения дополнительных сведений об экспорте в формат JPEG см. раздел «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908.

Импорт файла JPEG

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **JPG – растровые изображения JPEG (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.



Размер изображения на странице рисования можно изменить с помощью перетаскивания.

Технические замечания по формату JPEG

- Файлы JPEG могут содержать данные EXIF. Эти данные могут повлиять на способ открытия файлов JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Формат JPEG 2000 (JP2) характеризуется высоким уровнем сжатия и поддержкой современных режимов передачи файловых данных. Стандартные файлы JPEG 2000, в отличие от потоковых файлов JPEG 2000, позволяют сохранять файловые данные (или метаданные), например сведения о размере, градационной шкале, цветовом пространстве и правах интеллектуальной собственности. Потоковые файлы оптимизированы для передачи данных по сети, поскольку они устойчивы к ошибкам битов, которые могут привести к потере данных в каналах с низкой пропускной способностью.

Не все средства просмотра Интернета поддерживают форматы JPEG 2000. Для просмотра таких файлов может потребоваться подключаемый модуль.

При экспортировании изображения в файл JP2 можно следить за процессом загрузки по разрешению, качеству или положению изображения.

Импорт файла JPEG 2000

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **JP2 – растровые изображения JPEG 2000 (*.jp2; *.j2k)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Экспорт файла JPEG 2000

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите вариант **JP2 - растровые изображения JPEG** в списке **Тип файла**.
3. Введите имя в поле **Имя файла**.
4. Нажмите кнопку **Экспорт**.
5. Выберите заготовку **JPEG 2000** в списке **Список заготовок** в правом верхнем углу диалогового окна.
   Если необходимо изменить заготовки параметров, измените параметры экспорта в диалоговом окне.
6. Нажмите кнопку «ОК».

Дополнительные возможности

Выбор цветового режима	В области **Параметры** выберите цветовой режим в списке **Цветовой режим**.
Встраивание цветового профиля	В области **Дополнительно** установите флажок **Встроить цветовой профиль**.
Управление качеством изображения	В области **Параметры** выберите параметр качества изображения в списке **Качество** или введите значение.
Настройка увеличения разрешения изображения в формате JPEG 2000 при загрузке с последующим увеличением размера изображения	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Разрешение\качество**.
Настройка загрузки изображения в формате JPEG 2000 в направлении от левого верхнего угла к правому нижнему	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Разрешение\положение**.
Настройка загрузки изображения в формате JPEG 2000 в направлении от левого верхнего угла к правому нижнему	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Положение**.
Настройка загрузки изображения в формате JPEG 2000 последовательно по цветовым каналам	В области **Дополнительно** в списке **Последовательность** выберите вариант **Каналы**.
Разрешение использования потокового формата JPEG 2000	В области **Дополнительно** установите флажок **Поток кода**.

Технические замечания по формату JPEG 2000 (JP2)

- CorelDRAW можно выполнить импорт файлов JP2 и JPC, но экспорт можно выполнять только в формат JP2.
- CorelDRAW поддерживает экспорт файлов JPEG 2000 в цветовой палитре RGB (24 бита) и в оттенках серого (8 бит).
- Экспорт файлов в цветовых палитрах CMYK, RGB (48 бит) и черно-белой палитре не поддерживается.

Kodak Photo CD Image (PCD)

Kodak Photo CD — это формат растровой графики, разработанный компанией Eastman Kodak для сканирования фотоизображений на компакт-диски. Для создания изображений PCD используются 35-миллиметровые пленочные негативы или слайды, преобразованные в цифровой формат и сохраненные на компакт-диске. Photo-CD обеспечивает

высококачественное хранение изображений в цифровом формате и возможность управления ими. Формат PCD используется главным образом в фотолабораториях и бюро допечатной подготовки, предоставляющих услуги по сохранению фотографий на компакт-диски.

Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии приложения.

Импорт файла изображения Kodak Photo-CD

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PCD – изображение Kodak Photo-CD (*.pcd)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. В диалоговом окне **Импорт PCD** настройте следующие регуляторы.
   - **Яркость**: позволяет настраивать количество света.
   - **Контрастность**: позволяет указывать контрастность пикселей изображения.
   - **Насыщенность**: позволяет указывать степень чистоты цвета.
   - **Красный**: настройка содержания красного цвета в изображении.
   - **Зеленый**: настройка содержания зеленого цвета в изображении.
   - **Синий**: позволяет указывать количество синего цвета в изображении.
7. В списке **Разрешения** выберите размер изображения.
8. В списке **Тип изображения** выберите цветовой режим.
9. Поместите курсор начала импорта в окно рисования и щелкните кнопкой мыши.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.



Размер изображения на странице рисования можно изменить с помощью перетаскивания.

Установив флажок **Вычесть баланс сцены**, можно отменить изменения, которые были сделаны в фотолаборатории во время сканирования изображения и сохранения его на компакт-диск Photo CD.

Установив флажок **Показывать цвета за пределами гаммы**, можно определить участки с цветами, не входящими в палитру CMYK. В результате пиксели, не соответствующие палитре CMYK, будут отображаться красным или синим цветом.

Технические замечания по формату изображения Kodak Photo CD (PCD)

- Изображения Kodak Photo-CD (PCD) могут быть защищены авторским правом. Программа Corel не отображает предупреждающее сообщение об этом.
- Другие программы, совместимые с Kodak, могут установить файл Kodak **pcdlib.dll** в папку **Windows** вместо папки **Windows \System**. Такая разница в местоположении папок может вызвать сообщение об ошибке.
- При импорте файлов **Photo CD** отображается диалоговое окно с запросом на выбор необходимого разрешения и цвета файла. Разрешение ограничено значением 72 точки на дюйм, максимальный размер изображения — 3072 × 2048 пикселей.
- Можно импортировать следующие цветовые режимы: RGB (24 бита), на основе палитры (8 бит) и в оттенках серого (8 бит).

PICT (PCT)

Формат Macintosh PICT был разработан компанией Apple Computer Inc. для платформы macOS. Он является собственным форматом файлов QuickDraw и может содержать как векторную, так и растровую графику. Формат Macintosh PICT широко используется в приложениях Macintosh.

Импорт файла PICT

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PCT – Macintosh PICT (*.pct; *.pict)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Нажмите кнопку **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.



Размер изображения на странице рисования можно изменить с помощью перетаскивания.

Экспорт файла PICT

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **PCT - рисунок Macintosh PICT** в списке **Тип файла**.
4. В списке **Имя файла** введите имя файла.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.

Технические замечания по формату PICT (PCT)

- Графические программы Corel поддерживают импорт векторных рисунков и растровых изображений, содержащихся в файлах PICT (PCT).
- Объекты, содержащие заливку и абрис, открываются в виде группы из двух объектов. Один объект — это абрис, другой — заливка.
- Заливки PICT часто представлены растровыми узорами. Программа Corel старается сохранить эти заливки в виде растровых узоров.
- Абрисы с узором преобразуются в сплошной цвет.
- Текст в файлах PICT открывается в доступном для редактирования виде. Если шрифт импортированного файла отсутствует на компьютере, он замещается наиболее близким шрифтом.
- В исходном файле может не сохраниться выравнивание текста. Причиной этому может быть различный размер шрифтов, а также интервал между символами и словами в двух форматах. Любое смещение можно легко исправить с помощью параметров форматирования текста в программе.

PaintBrush (PCX)

PaintBrush (PCX) — это формат растрового изображения, разработанный корпорацией ZSoft специально для программы PC Paintbrush.

Импорт файла PaintBrush

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.

2 Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **PCX – PaintBrush (*.pcx)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла.

5 Выберите пункт **Импорт**.

6 Нажмите страницу рисования.

Экспорт файла PaintBrush

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **PCX - изображение PaintBrush** в списке **Тип файла.**

4 В списке **Имя файла** введите имя файла.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

6 В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.

7 В диалоговом окне **Преобразование в палитру** настройте необходимые параметры.

Технические замечания по формату PaintBrush (PCX)

Экспорт файла PCX

- Растровые изображения могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, 16 цветов, оттенки серого (8 бит), на основе палитры (8 бит) или RGB (24 бита).
- Поддерживается сжатие по алгоритму кодирования длин серий (RLE), а максимальный размер изображения составляет 64 535 × 64 535 пикселей.
- Данные файлы могут содержать одну, две или четыре цветовые плоскости.
- Этот формат файла поддерживается в CorelDRAW и Corel PHOTO-PAINT.

Импорт файла PCX

- Импорт файлов PCX можно выполнить, если они соответствуют следующим спецификациям PCX: 2.5, 2.8 и 3.0.
- Растровые изображения могут быть представлены в следующих цветовых режимах: черно-белый, 16 цветов, оттенки серого (8 бит), на основе палитры (8 бит) или RGB (24 бита).
- Поддерживается сжатие RLE и максимальный размер изображения 64 535 × 64 535 пикселей.
- Данные файлы могут содержать одну, две или четыре цветовые плоскости. Файлы, содержащие три цветовые плоскости или более четырех цветовых плоскостей, импортировать нельзя.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Формат переносимых документов Adobe (PDF) был создан для точного сохранения шрифтов, изображений, графики и форматирования исходного файла. С помощью программ Adobe Reader и Adobe Acrobat файлы PDF можно просматривать, открывать для общего доступа и печатать в операционных системах macOS, Windows и UNIX.

Файл PDF можно открыть или импортировать. При открытии файла PDF он будет открыт как файл CorelDRAW. Файл PDF импортируется в виде группы объектов и его можно поместить в любое место текущего документа. Файл PDF можно импортировать как целиком, так и по частям (одну или несколько страниц из файла).

Некоторые файлы PDF защищены паролем. Для открытия и редактирования защищенного файла PDF необходимо ввести пароль. Для получения сведений о параметрах защиты файлов PDF см. раздел «Параметры безопасности файлов PDF» на стр. 942.

Файл можно сохранить в формате PDF. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт в PDF» на стр. 933.

Импорт текста

От способа хранения данных в файлах PDF зависит внешний вид текста и то, насколько просто этот текст будет редактировать. Выберите оптимальный способ импорта текста, содержащегося в файле, — в виде текста или в виде кривых.

При импорте текста в виде текста сохраняются шрифты и текст. Кроме того, текст (как фигурный, так и простой) полностью доступен для редактирования. Однако при этом может быть потеряно форматирование и некоторые эффекты. Данный способ рекомендуется использовать, если файл PDF содержит большие текстовые блоки, например, бюллетень, и если требуется повторно форматировать текст или добавить содержимое.

При импорте текста в виде кривых каждая буква преобразовывается в объект кривой. При этом внешний вид текста, а также все эффекты сохраняются. Однако в этом случае для редактирования текста нельзя использовать функции форматирования. Текст в виде кривых рекомендуется импортировать, если файл PDF содержит небольшое количество текста, не требующего редактирования, а также если в системе отсутствуют шрифты, использованные в файле PDF. Для получения дополнительных сведений о преобразовании текста в кривые см. раздел «Поиск, редактирование и преобразование текста» на стр. 634.

Импорт комментариев

Некоторые файлы PDF могут содержать комментарии и примечания. Они могут содержать текст, кривые и другие рисунки или фигуры, добавляемые в документ PDF проверяющим. При наличии прав на ввод комментариев их можно импортировать вместе с файлом PDF. При импорте комментариев они помещаются в отдельный слой документа «Комментарии». По умолчанию этот слой не доступен для печати.

Если в документе PDF содержатся комментарии нескольких проверяющих, они группируются на слое «Комментарии» по именам авторов.

Обрезка содержимого

Объекты некоторых файлов PDF могут выходить за пределы страницы рисования. Можно обрезать части объектов за пределами страницы рисования или оставить их как есть.

Импорт файла в формате переносимых документов Adobe

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите вариант **PDF — формат переносимых документов Adobe** или **Все форматы файлов** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.

   Если файл защищен паролем, введите пароль в поле **Пароль**.
6. В области **Импортировать текст как** выберите один из следующих параметров.
   - **Текст**: позволяет редактировать и повторно форматировать текст, содержащийся в файле PDF.
   - **Кривые**: преобразование текста в кривые. Данный способ импорта следует выбрать, если не требуется редактировать текст, содержащийся в файле PDF, или если необходимо сохранить внешний вид исходного текста.

   При импорте документа, содержащего несколько страниц, выберите страницы, которые требуется импортировать, и нажмите кнопку **ОК**.

   Если документ содержит комментарии, которые требуется импортировать, активируйте **Импорт примечаний и расположение на отдельном слое**.

   Если документ содержит выходящие за пределы страницы рисования объекты, можно обрезать их по размеру страницы или оставить как есть, поставив или сняв флажок рядом с пунктом, предлагающим **обрезать содержимое до размера страницы**.
7. Нажмите страницу рисования.

При импорте текстового блока в виде отдельных текстовых объектов можно объединить объекты. Для этого выделите их и выберите **Объект** ▸ **Объединить**.

Технические замечания по формату переносимых документов Adobe (PDF)

Публикация файла PDF

- Заливки текстурой, созданные в CorelDRAW, экспортируются и импортируются в виде растровых узоров.
- Встроенные трехмерные модели экспортируются в виде встроенных интерактивных трехмерных объектов. Если документ содержит трехмерную модель, выберите пункт **Параметры** в диалоговом окне **Опубликовать в PDF**, а затем выберите **Acrobat 9.0** или более позднюю версию в списке **Совместимость**, чтобы убедиться, что трехмерная модель отображается в виде интерактивного объекта в средстве просмотра PDF.

Импорт файла PDF

- Цифровые подписи не поддерживаются.
- Портфолио PDF не поддерживаются.
- Мультимедийные файлы (например, .mov, .mp3, .mp4, .mpeg или .swf) не поддерживаются и, как следствие, удаляются из файла PDF во время импорта в CorelDRAW.
- Примечания к ссылкам файла импортируются в виде фигурного текста.
- Примененная к тексту и графике прозрачность сохраняется.
- Сохраняются атрибуты символов текста, в том числе возможности OpenType.
- В зависимости от содержимого файла цветовые пространства DeviceN в импортированном файле могут быть преобразованы в обработанные цвета RGB или CMYK.
- Слои сохраняются в файлах, созданных в версии Adobe Acrobat 6 и выше.
- Трансформированные объекты, верхние и нижние колонтитулы преобразуются в символы.
- Символы сохраняются, если файлы PDF, созданные с помощью версии 1.3 или более поздней, проходят полный цикл.
- Комментарии сохраняются и импортируются в отдельном слое документа «Комментарии».
- Текстовые примечания, в том числе примечания в виде свободного текста и всплывающие примечания, импортируются как простой текст.
- Примечания Sticky Notes отображаются в виде треугольника с фоном и рамкой соответствующего цвета. Заголовки в примечаниях Sticky Notes не поддерживаются.
- Линейные примечания отображаются в виде прямых линий соответствующей ширины и цвета. Стрелки с заливками и абрисами разного цвета отображаются как стрелки с заливками и абрисами одного цвета.
- Примечания в виде квадрата или окружности отображаются как треугольники и эллипсы с соответствующими свойствами заливки или абриса. Примечания в виде многоугольника или ломаной линии отображаются в виде нескольких кривых с аналогичными свойствами заливки или абриса. Фигуры облаков отображаются в виде многоугольников.
- Примечания в виде текстовой разметки, например выделения, подчеркивания и зачеркивания, импортируются.
- Поддерживаются стандартные примечания с использованием чернил и штампов. Пользовательские примечания с использованием штампов не поддерживаются.

Файл плоттера HPGL (PLT)

Векторный формат файла плоттера HPGL (PLT) был разработан фирмой Hewlett Packard. Он используется в программах, аналогичных AutoCAD, для печати чертежей на плоттерах. ПОДМНОЖЕСТВО набора команд HPGL и HPGL/2 поддерживаются и другими приложениями Corel. В данном формате используется масштабный коэффициент — 1,016 единиц измерения плоттера на 1 дюйм.

Импорт файла плоттера HPGL

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.

3 Выберите **PLT – файл плоттера HPGL (*.plt; *.hgl)** в списке рядом с полем **Имя файла**.

4 Щелкните имя файла.

5 Выберите пункт **Импорт**.

6 В диалоговом окне **Параметры HPGL** настройте необходимые параметры.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

Экспорт файла плоттера HPGL

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **PLT - файл плоттера HPGL** в списке **Тип файла**.

4 Введите имя файла в поле **Сохранить как**.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

6 В диалоговом окне **Экспорт HPGL** настройте необходимые параметры.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

Технические замечания по формату плоттера HPGL (PLT)

Импорт файла PLT

- Программы Corel поддерживают форматы файлов PLT версий 1 и 2, однако некоторые функции версии 2 недоступны.
- Для импортирования изображений, размер которых превышает максимальный размер страницы в программе Corel, выберите параметр **Масштаб** в диалоговом окне **Параметры HPGL** и измените размер импортируемого изображения.
- Для разрешения кривой можно установить значение в диапазоне от 0,0001 до 1 дюйма. Значение может быть предельно точным — допускается ввод до 8 цифр после десятичной запятой. Максимальное разрешение достигается при задании значения 0,0001, но при этом значительно увеличится и размер файла. Рекомендуется использовать разрешение кривой 0,004 дюйма.
- Формат файла PLT не содержит сведений о цвете. Вместо этого различным объектам в файле PLT присвоены так называемые номера перьев. При импорте в программу Corel каждому номеру пера присваивается определенный цвет. Для сопоставления с исходными цветами графического изображения можно указать цвет, назначенный для определенного пера.
- В списке **Выбор пера** представлено 256 вариантов пера, однако не все из них можно назначить. Чтобы изменить назначение цвета, выберите перо, а затем выберите новый цвет для него в списке **Цвет пера**. При выборе варианта **Особые цвета** отобразится диалоговое окно определения цвета, в котором можно указать особый цвет в соответствии со значениями RGB.
- Чтобы изменить ширину пера, выберите перо, а затем выберите новое значение ширины для него в списке **Ширина пера**.
- Чтобы изменить скорость пера, выберите перо, а затем выберите новое значение скорости для него в списке **Скорость пера**. Это рекомендуется делать только при экспорте файлов PLT.
- Для параметра **Неисп.** можно выбрать определенное перо. Чтобы восстановить сохраненные ранее настройки пера, выполните сброс текущей библиотеки перьев.
- Программы Corel поддерживают различные типы линий формата файла PLT: точечные, пунктирные и сплошные. Номер типа линии в файле PLT преобразуется в линию соответствующего типа.
- Если файл PLT содержит шрифт, отсутствующий на компьютере пользователя, его можно заменить одним из шрифтов, предложенных в диалоговом окне **Сопоставление шрифтов PANOSE**.

Экспорт файла PLT

- В CorelDRAW для параметра **Начало координат плоттера** теперь можно задать значение **Вверху слева**.
- В формат файла PLT выполняется только экспорт абрисов объектов.
- Точечные и пунктирные линии, а также размерные стрелки отображаются в файле формата PLT в виде стандартных линий.
- Кривые Безье преобразуются в линейные сегменты.
- Толщина абриса и настройки каллиграфии не сохраняются.
- Цвета абриса ограничены восемью цветами: черным, синим, красным, зеленым, пурпурным, желтым, голубым и коричневым.

Переносимая сетевая графика (PNG)

Формат файлов переносимой сетевой графики (PNG) обеспечивает хранение и перенос растровых изображений без потерь с высокой степенью сжатия. Файлы в формате PNG занимают минимум места диске, легко читаются и переносятся с одного компьютера на другой. Формат переносимой сетевой графики создан для замены формата GIF. В многих стандартных случаях он может заменить формат TIFF.

Формат файлов переносимой сетевой графики разработан специально для интерактивного просмотра, например в сети Интернет, он полностью поддерживает функцию постепенного отображения. Однако некоторые средства просмотра Интернета поддерживают не все возможности и параметры форматирования формата PNG. Изображения в формат переносимой сетевой графики рекомендуется экспортировать, если на веб-страницах необходимо использовать такие эффекты, как прозрачный фон, чересстрочная развертка изображений, карты изображений или анимация.

При экспорте в формат PNG графика преобразовывается в растровые изображения, которые можно использовать в настольных издательских системах и приложениях Microsoft Office. Редактировать переносимую сетевую графику можно с помощью таких программ, как Corel PHOTO-PAINT и Adobe Photoshop. Дополнительные сведения см. в разделе «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908.

Для использования в Интернет изображения можно также сохранять в форматах GIF и JPEG. Если нужно опубликовать изображение в Интернете, для выбора правильного формата обратитесь к разделу «Экспорт растровых изображений для использования в Интернете» на стр. 908.

Импорт файла переносимой сетевой графики

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PNG – переносимая сетевая графика (*.png)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.



Можно выполнить перетаскивание на странице рисования, чтобы изменить размер изображения.

Технические замечания по формату переносимой сетевой графики (PNG)

- Файлы переносимой сетевой графики (PNG) можно импортировать из черно-белой палитры (1 бит) в цветовую (24 бита); цветовая палитра (48 бит) не поддерживается.
- Поддерживаются изображения с маской, оттенками серого, индексированными цветами и палитрой True Color. Маски не сохраняются в черно-белых (1 бит) файлах и файлах на основе палитры (8 бит).

- Поддерживается сжатие LZ77 и максимальный размер изображения 30 000 × 30 000 пикселей. Глубина образца варьируется в диапазоне от 1 до 16 бит.
- Формат PNG также обеспечивает проверку целостности файла и позволяет распознавать распространенные ошибки при передаче данных. В формате файла PNG можно сохранять сведения о цвете и гамме, что повышает качество сопоставления цветов на разных платформах.

Adobe Photoshop (PSD)

Формат файла Adobe Photoshop (PSD) — это собственный формат растровых изображений Adobe Photoshop.

Импорт файла Adobe Photoshop

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **PSD – Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.

Экспорт файла Adobe Photoshop

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **PSD - Adobe Photoshop** в списке **Тип файла** .
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр.



Можно экспортировать изображение с прозрачным фоном.

Технические замечания по формату Adobe Photoshop (PSD)

Импорт файла PSD

- Поддерживаются однотоновые изображения, изображения в оттенках серого, двухцветные изображения, изображения в цветовой палитре RGB (48 бит) и изображения в цветовой палитре CMYK (до 32 бит).
- Отдельные эффекты слоя импортировать нельзя. (При импорте слоя регулировки «Карта градиента» не учитываются значения параметров «Шум», «Непрозрачность» и «Смешивание».)

- Импортируемые слои, в которых используются режимы перетекания «Затемнить цвет» и «Осветлить цвет», сопоставляются с режимами слияния «Если темнее» и «Если светлее». Для получения дополнительных сведений о работе с режимами слияния см. раздел «Режимы слияния» на стр. 472.
- Файлы, содержащие каналы плашечных цветов, импортируются как многоканальные (DeviceN) растровые изображения.

Экспорт файла PSD
- Данный формат поддерживает черно-белые (1 бит) изображения и изображения в цветовой палитре CMYK (до 32 бит).
- Слои поддерживаются.
- Выполняется растрирование текста.
- Информация о канале плашечных цветов сохраняется в экспортированном файле.

Corel Painter (RIF)

Импортированные файлы Corel ®Painter® (RIF) содержат такую информацию, как плавающие объекты, поэтому их объем гораздо больше объема файлов GIF или JPEG. Файлы Corel Painter можно импортировать для изменения размера и настройки плавающих объектов.

Импорт файла Corel Painter

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **RIFF – Painter (*.rif)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.

Дополнительные возможности

Изменение разрешения графического изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение разрешения растрового изображения при импорте» на стр. 926.
Обрезка изображения во время импорта	Дополнительные сведения см. в разделе «Обрезка растрового изображения при импорте» на стр. 927.

Технические замечания по формату Corel Painter (RIF)
- Встроенный цветовой профиль сохраняется, но его можно изменить после импорта файла.
- Если изображение Corel Painter содержит прозрачный фон, который в Corel Painter называется холстом, он сохраняется.
- Векторные фигуры в импортированном файле не сохраняются.
- Текст и ссылки не сохраняются.
- Слои растрового изображения импортируются как сгруппированные объекты.
- Слои «Жидкие чернила», «Акварель», «Цифровая акварель» и слои подключаемых модулей импортируются как объекты RGB.
- Эффекты мозаики импортируются как объекты RGB.
- Разделение изображений не сохраняется.

Масштабируемая векторная графика (SVG)

Масштабируемая векторная графика (SVG) — это стандартный открытый графический формат, позволяющий дизайнерам размещать векторную графику в Интернете. Он был создан консорциумом WWW (W3C).

Для создания файлов SVG используется язык XML (Extensible Markup Language — расширяемый язык разметки). Векторные изображения в формате SVG загружаются с высокой детализацией и гораздо быстрее по сравнению с растровыми изображениями. Сжатые файлы SVG имеют расширение **.svgz**.

Поддержка Юникода

Файлы SVG поддерживают кодировку текста в стандарте Юникод. При экспорте файла SVG можно выбрать Юникод в качестве метода кодировки.

Встраивание и связывание

Можно встроить данные в файл SVG или создать дополнительные файлы для хранения информации. Например, в файл SVG можно встроить таблицу стилей. Можно также создать внешнюю вложенную таблицу стилей и связать ее с файлом SVG. JavaScript, который может использоваться для ролловеров и интерактивных эффектов, по умолчанию встроен в экспортируемый файл. Но вы можете сохранить его как отдельный файл, связанный с файлом SVG. Растровые изображения можно также встраивать или сохранять в качестве внешних связанных файлов.

Экспорт текста

Текст можно экспортировать в виде текста или в виде кривых. При экспорте текста в виде текста можно встроить все шрифты в файл (SVG) и обеспечить все возможности редактирования. Можно также встроить только те шрифты, которые используются в документе, а также распространенные английские или латинские шрифты.

Использование предварительно настроенных параметров экспорта

Для упрощения работы можно воспользоваться предварительно настроенными параметрами экспорта. Можно также задать и сохранить для дальнейшего использования пользовательские параметры экспорта.

Использование цветов SVG

Цвета SVG задаются с помощью ключевых слов. Можно воспользоваться цветовой палитрой SVG, доступной в приложении, чтобы проверить, заданы ли цвета в экспортированном файле SVG с помощью ключевых слов. Для сохранения в экспортированном файле SVG выбранных названий цветов SVG рекомендуется отключить функцию цветовой коррекции. Для получения сведений о цветовой коррекции см. раздел «Сведения об управлении цветом» на стр. 481.

Добавление справочной информации в объекты SVG

Справочную информацию можно добавить в документ и сохранить в экспортированном объекте SVG. К объекту можно добавить информацию, которая будет отображаться в тегах XML-файла. Теги являются производными от имен полей данных, каждое из которых состоит из общего текста, даты и времени, линейных и угловых размеров или чисел. Например, можно присвоить имя каждому объекту документа и добавить к нему комментарии. Имена объектов и комментарии будут отображаться в тегах экспортированного файла SVG. Для получения дополнительных сведений о добавлении комментариев к объектам см. раздел «Назначение и копирование данных объекта» на стр. 404.

Импорт файла масштабируемой векторной графики

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Найдите папку, в которой хранится файл, выберите файл и нажмите **Импортировать**.
3. В диалоговом окне **Импорт файла SVG** выберите один из следующих параметров.
   - **Авто**: масштабирование рисунка в соответствии с масштабом исходного файла.
   - **Английские (1 единица = 1 дюйм)**: масштабирование документа в дюймах.
   - **Метрические (1 единица = 1 мм)**: масштабирование документа в миллиметрах.

4 Выберите масштаб изображения в списке **Масштабирование**.

5 Нажмите кнопку «ОК».

6 Щелкните страницу рисования в месте, куда нужно импортировать файл.



Дополнительные сведения об импорте файлов SVG см. в разделе «Импорт файла SVG» на стр. 983.

Дополнительные сведения о размещении импортированных файлов см. в разделе «Импорт файла в активный рисунок» на стр. 923.

Экспорт файла масштабируемой векторной графики

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 В диалоговом окне **Экспорт** найдите папку, в которой необходимо сохранить файл и введите имя файла в списке **Имя файла** .

3 Выберите вариант **SVG - масштабируемая векторная графика** или **SVGZ - сжатый SVG** в списке **Тип файла**.

4 Нажмите кнопку **Экспорт**.

5 В диалоговом окне **Экспорт SVG** выберите версию SVG для экспортируемого файла в списке **Совместимость**.

6 В списке **Метод шифрования** выберите один из следующих параметров шифрования.

- **Unicode: UTF-8**: создание файла меньшего размера. Этот метод шифрования выбран по умолчанию и используется в большинстве случаев.
- **Unicode: UTF-16**: создание файла большего размера.

7 В списке **Параметры моделирования** выберите один из следующих параметров.

- **Атрибуты презентации**: позволяет указывать атрибуты непосредственно в элементе экспортированного файла.
- **Лист с внутренним стилем**: встраивание таблицы стилей в файл масштабируемой векторной графики с помощью атрибута CLASS.
- **Внешний CSS**: создание внешнего файла вложенной таблицы стилей и связывание его с файлом масштабируемой векторной графики.

JavaScript для создания ролловеров можно сохранить в отдельном файле, установив флажок **Внешняя связь** в области **JavaScript**.

8 В области **Экспортировать текст** выберите один из следующих параметров.

- **Как текст**: экспорт текста в виде редактируемых символов (глифов).
- **Как кривые**: экспорт текста в виде кривых.



Необходимые для отображения документа шрифты рекомендуется встраивать, поскольку они могут отсутствовать на компьютере пользователя.

При увеличении числа шрифтов и шагов фонтанной заливки увеличивается и размер файла.

Объекты с заливкой сетки или тенями экспортируются как растровые изображения.

Если не выбран отдельный элемент документа, экспортируется содержимое всей страницы.

Выбор цвета с помощью цветовой палитры SVG

1 Выделите объект.

2 Выберите **Окно** ▸ **Цветовые палитры** ▸ **Дополнительно Палитры**.

3 В папке **Библиотеки палитр** дважды щелкните папку **Триадные**.

4 Установите флажок **Цвета SVG**.

5 Щелкните образец цвета в цветовой палитре SVG.

Добавление справочной информации для объекта масштабируемой векторной графики

1 Выберите объект с помощью **Указателя** .

2 Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **Данные объекта**.

3 В списке **Имя/значение** нажмите имя поля данных.

4 Введите информацию в текстовом поле.

Дополнительные возможности

Переименование поля данных	Нажмите кнопку **Открыть редактор поля** . Выделите имя поля данных и введите новое имя.
Добавление поля данных	Нажмите кнопку **Открыть редактор поля**. Нажмите кнопку **Новое поле** и введите имя нового поля.
Изменение формата поля данных	Нажмите кнопку **Открыть редактор поля**. Щелкните имя поля и нажмите кнопку **Изменить**. Включите параметр типа поля.

Поля, в которых отсутствуют значения, игнорируются при экспорте файла в формат масштабируемой векторной графики.

Технические замечания по масштабируемой векторной графике (SVG)

Импорт файла SVG

- Большая часть информации, содержащейся в файлах SVG, сохраняется в импортированном файле, даже если CorelDRAW не поддерживает какую-либо функцию. Например, сведения о чернильных мазках в файле SVG, созданном в другой программе, сохраняются в импортированном файле, хотя чернильные мазки и не отображаются.
- Обрезанные и маскированные объекты импортируются в виде объектов PowerClip.
- В импортированном файле сохраняются имена групп, объектов и символов, а также коды.
- Символы в импортированном файле отображаются в окне настройки **Символы**.
- Файлы растровых изображений, встроенные в файл SVG, сохраняются.
- Связи с внешними файлами, такими как GIF, PNG или JPEG, поддерживаются при импорте. Исключение — внешние файлы, хранящиеся в Интернете.
- Поддерживаются определения и названия цветов SVG.
- Поддерживается полный цикл.
- Поддерживаются метаданные.
- Поддерживаются гиперссылки.

Экспорт файла SVG

- Масштабируемая векторная графика (SVG) поддерживает три типа графических объектов: фигуры векторной графики (например, пути, состоящие из прямых линий и кривых), изображения и текст.
- Тени в файлах SVG растрируются.
- Все символы CorelDRAW поддерживаются при экспорте как символы SVG.

- Поддерживаются также имена объектов, слоев, групп и символов. Если имена совпадают, в файле SVG кодам объектов присваиваются уникальные номера. Неверные имена при экспорте исправляются.
- Графические объекты можно группировать, модифицировать, преобразовывать и присоединять к отображенным ранее объектам.
- Текст можно импортировать в виде редактируемых символов. В этом случае при публикации графики SVG в Интернете текст будет распознаваться как текст. Текстовые строки можно модифицировать, копировать и вставлять, а также индексировать с помощью средств поиска. Текст можно также редактировать с помощью программ редактирования с поддержкой SVG, что избавляет от необходимости работать сразу с несколькими версиями графических изображений.
- Стандарт SVG позволяет использовать вложенные таблицы стилей (CSS), которые определяют свойства шрифта, текста и цвета для объектов страницы.
- В экспортированном файле слои сохраняются в виде групп. При импорте файла обратно в CorelDRAW группы слоев преобразуются в слои, для которых сохраняются исходные имена.
- Экспортируется только активная страница рисунка. Если требуется экспортировать часть рисунка, установите флажок **Выделенные объекты** в диалоговом окне **Экспорт**.
- URL-адреса, назначенные для текстовых объектов, сохраняются в экспортированном файле.
- Такие преобразования, как поворот и наклон, обычно сохраняются в экспортированном файле. В некоторых случаях преобразования могут быть потеряны, а преобразованные формы представлены в виде кривых.

Adobe Flash (SWF)

Важное замечание! Поддержка Flash-контента была прекращена 12 января 2021 г. Не рекомендуется экспортировать файлы в формат Adobe Flash (SWF). Дополнительные сведения см. в разделе https://www.adobe.com/ru/products/flashplayer/end-of-life.html.

Adobe Flash — это формат файла, предназначенный для создания и отображения векторных изображений и анимации. Файлы Macromedia Flash очень компактны, отличаются высоким качеством и поэтому идеально подходят для использования в Интернете.

Перед сохранением файла в формате Adobe Flash можно узнать о существовании проблем, которые могут возникнуть при его экспорте. Можно проверить текущий файл и запросить сводку ошибок, потенциальных проблем и советов по их устранению.

Экспорт файла в формате Adobe Flash

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **SWF — Adobe Flash** в списке **Тип файла**.
4. В списке **Имя файла** введите имя файла.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Экспорт флэш-файлов** выберите значения в следующих списках.
   - **Сжатие JPG**: указывается степень сжатия файла JPEG.
   - **Разрешение (т/д)**: указывается разрешение изображения.
   - **Сглаживание**: смягчение различий в оттенках между соседними пикселями.
7. В области **Размер граничной рамки** выберите один из следующих параметров.
   - **Страница**: применение граничной рамки для страницы.
   - **Объекты**: выравнивание граничной рамки по объектам файла.
8. В области **Оптимизация** установите необходимые флажки.
   - **Преобразование штриховых контуров**: преобразование штриховых контуров в сплошные линии.
   - **Скругленные концы и углы**: скругление углов и конечных точек линий и кривых.
   - **Использовать число шагов фонтанной заливки по умолчанию**: позволяет использовать число шагов по умолчанию для фонтанных заливок.

Дополнительные возможности

Предотвращение загрузки файла Adobe Flash в редактор Adobe Flash	Установите флажок **Защита файлов из импорта**.



Чем больше степень сжатия, тем меньше размер файла, но при этом ухудшается качество звука.



Чтобы сохранить значения параметров, заданные в диалоговом окне **Экспорт флэш-файлов**, в качестве заготовки, нажмите кнопку **Добавить заготовку** и введите имя в поле **Имя настройки**.

Для просмотра файла Adobe Flash с помощью средства просмотра на компьютере должен быть установлен подключаемый модуль Adobe Flash Player.

Просмотр сводки проблем, относящихся к файлу Adobe Flash

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **SWF — Adobe Flash** в списке **Тип файла**.
4. В списке **Имя файла** введите имя файла.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **Экспорт флэш-файлов** перейдите на вкладку **Проблемы**.
7. Щелкните ошибку или предупреждение, чтобы просмотреть подробности и советы по устранению проблемы.

   Если отдельные проблемы требуется игнорировать, выберите вариант **Параметры** и снимите флажки рядом с полями, относящимся к данным проблемам.



Количество проблем отображается в заголовке вкладки **Проблемы**. Значок на заголовке вкладки меняется в зависимости от серьезности найденной проблемы или ряда проблем.

Технические замечания по формату Adobe Flash (SWF)

- Файлы Adobe Flash (SWF) нельзя импортировать в CorelDRAW.

TARGA (TGA)

Графический формат TARGA (TGA) используется для сохранения растровых изображений. Он поддерживает различные системы сжатия и используется для представления как черно-белых растровых изображений, так и изображений в цветовой палитре RGB. CorelDRAW поддерживает импорт и экспорт файлов TGA.

Для получения дополнительных сведений об импорте файлов см. раздел «Импорт файлов» на стр. 923.

Импорт файла TARGA

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **TGA - растровое изображение Targa** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.

5 Выберите пункт **Импорт**.

6 Нажмите страницу рисования.

Экспорт файла TARGA

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **TGA - растровое изображение Targa** в списке **Тип файла**.

4 Введите имя файла в поле **Сохранить как**.

Для сжатия изображения во время экспорта выберите тип сжатия в списке **Тип сжатия**.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

6 В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр и нажмите кнопку **OK**.

7 В диалоговом окне **Экспорт TGA** выберите один из следующих параметров.

- **Норма**
- **Расширенный**



Черно-белые изображения нельзя сохранять в формате файлов TARGA.

Технические замечания по формату TARGA (TGA)

- Поддерживаются следующие функции: несжатые изображения с картой цветов; несжатые изображения RGB; изображения с картой цветов, сжатые по алгоритму продольного кодирования (RLE); изображения RGB, сжатые по алгоритму RLE (типы 1, 2, 9 и 10, определенные подразделением Electronic Photography and Imaging Center компании AT&T) и маски.
- Тип полученного файла зависит от числа экспортируемых цветов. Например, 24-битные цветные файлы TARGA (TGA) экспортируются в виде растровых изображений, сжатых по алгоритму RLE.
- Файлы TGA можно импортировать из режима оттенков серого (8 бит) в цветовой режим RGB (24 бита).
- Маски не сохраняются в черно-белых файлах (1 бит) и файлах цветовой палитры (8 бит).
- Поддерживается сжатие RLE и максимальный размер изображения 64 535 × 64 535 пикселей.

TIFF

Теговый формат файлов изображений (TIFF) — это растровый формат, являющийся стандартом. Практически все графические приложения поддерживают чтение и запись файлов TIFF. Файлы TIFF поддерживают различные цветовые режимы и глубину цветов.

Для получения сведений об импорте файлов TIFF см. раздел «Импорт файла в активный рисунок» на стр. 923.

Экспорт файла TIFF

1 Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.

2 Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.

3 Выберите вариант **TIF - растровое изображение TIFF** в списке **Тип файла**.

4 Введите имя файла в поле **Сохранить как**.

5 Нажмите кнопку **Экспорт**.

6 В диалоговом окне **Преобразование в растровое изображение** настройте ширину, высоту, разрешение, цветовой режим или любой другой параметр и нажмите кнопку **OK**.

Технические замечания по формату TIFF

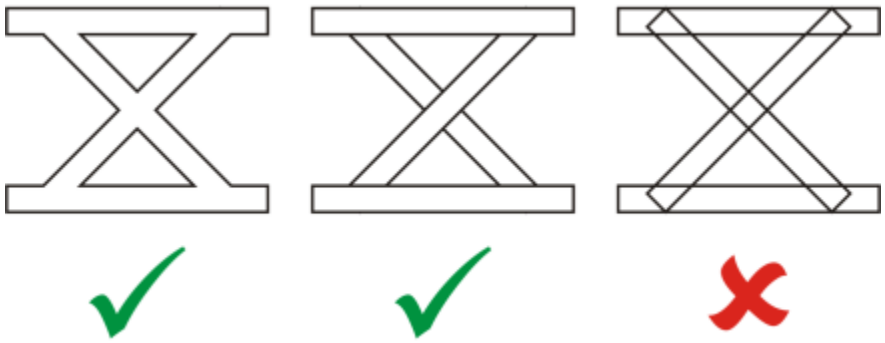
- При импорте файлов TIFF, содержащих несколько страниц, можно импортировать все или только выбранные страницы.
- Черно-белые, цветные файлы TIFF и файлы в оттенках серого, включая спецификации до 6.0, можно импортировать и экспортировать.
- Можно также импортировать файлы TIFF, сжатые по алгоритму JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 или LZW. Тем не менее загрузка таких файлов может занять дополнительное время, поскольку программа должна раскодировать сжатие файла.

Шрифт TrueType (TTF)

Формат TTF (шрифт TrueType) — это совместная разработка компании Apple Computer и корпорации Microsoft. TTF является самым распространенным форматом шрифтов, используемым операционными системами Macintosh и Windows. Символы шрифтов формата TTF печатаются в виде растровых или векторных изображений, в зависимости от возможностей принтера. Шрифты TrueType могут иметь любую высоту и печатаются точно так, как выглядят на экране.

Технические замечания по шрифтам TrueType (TTF)

- Шрифты TrueType, экспортированные из CorelDRAW, не содержат инструкций по растеризации контуров.
- Каждый экспортированный символ представляет собой отдельный объект. Перед экспортом нескольких объектов их необходимо объединить. Для этого выберите пункт **Объект** ▸ **Объединить**. Нельзя экспортировать несколько объектов, а также сгруппированные объекты.
- Атрибуты заливки и абриса, примененные для объектов, недоступны для экспорта.
- Для получения наилучших результатов рекомендуется избегать пересечений линий. Любой объект, представленный символом, должен быть расположен либо четко внутри других объектов, либо за их пределами, как показано ниже.



Слева направо: три объекта объединены правильно; пять объектов объединены правильно; пять объектов объединены неправильно

Visio (VSD)

- VSD — это формат рисунков Visio. Он может содержать как растровые, так и векторные изображения.
- Поддерживается импорт всех типов файлов VSD, вплоть до VSD 2007.
- Прямоугольные фигуры импортируются в виде прямоугольных объектов.
- Фигуры окружностей и эллипсов импортируются в виде эллиптических объектов.
- Фигуры многоугольников с криволинейными сторонами, пятиугольников, шестиугольников, семиугольников, восьмиугольников и многоугольников импортируются в виде объектов многоугольника.
- Все прочие фигуры импортируются в виде набора кривых.

Google Web Picture (WEBP)

CorelDRAW поддерживает формат файлов Google Web Picture (***.webp**). WEBP — формат открытого стандарта, разработанный корпорацией Google. Это формат сжатия изображений, предназначенных для использования в Интернете, как с потерями, так и без потерь.

Файлы WEBP можно импортировать в CorelDRAW или экспортировать файлы CorelDRAW в файл формата WEBP. Импорт файлов WEBP выполняется так же, как и любых других поддерживаемых файлов. Для получения дополнительной информации об импорте файлов см. раздел «Импорт файлов» на стр. 923. При экспорте файла в формат WEBP можно выбрать из нескольких предварительных установок в соответствии с вашими предпочтениями. Можно также создать новую предварительную установку с нуля или отредактировать существующую установку и сохранить ее как пользовательскую.«Сохранение предварительной установки для экспорта веб-совместимых изображений» на стр. 915.

Можно выбрать один из двух способов сжатия: с потерями и без потерь. При сжатии без потерь изображения не теряют качество, однако имеют больший размер. При сжатии с потерями размер изображений уменьшается, но качество снижается. Можно регулировать коэффициент сжатия для каналов RGB, настраивая параметр **Качество**. При использовании способа с потерями низкий коэффициент создает файл меньшего размера с более низким качеством. Значение 100 позволяет достичь наилучшего качества. При использовании метода без потерь параметр **Качество** регулирует сжатие. Низкий коэффициент сжатия обеспечивает более высокую скорость кодирования, но при этом создает файл большего размера. Значение 100 позволяет достичь максимального сжатия RGB и создать файл меньшего размера.

Кроме того, можно управлять соотношением скорости кодирования, размера файла и качества, регулируя **Коэффициент сжатия**. Более низкие значения позволяют создавать файлы большего размера с более низким качеством сжатия и более высокой скоростью обработки. Более высокие значения позволяют создавать файлы меньшего размера с более высоким качеством сжатия и более медленной скоростью кодирования.

При экспорте в формат WEBP можно сохранить прозрачный фон изображений.

При экспорте размер изображений можно изменить с помощью элементов управления **Преобразование**.

Импорт файла WEBP

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **WEBP – Google Web Picture (*.webp)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.



При импорте файлов WEBP сохраняется прозрачность.

Экспорт файла WEBP

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите **WEBP – Google Web Picture (*.webp)** в списке **Тип файла**.
4. В списке **Имя файла** введите имя файла.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В диалоговом окне **WebP** выберите предварительную установку в списке **Заготовка** в правом верхнем углу диалогового окна.

Предварительная установка	Описание
WEBP низкого качества	При использовании сжатия с потерями эта предварительная установка создает изображения с небольшим размером файла, низким качеством сжатия RGB и быстрым временем преобразования.
WEBP среднего качества	При использовании кодирования с потерями этот параметр создает изображения среднего качества со средним размером файла, а также умеренным качеством сжатия RGB.
WEBP высокого качества	При использовании кодирования без потерь этот параметр создает изображения с максимальным качеством сжатия RGB, большим размером файла и низкой скоростью обработки.
Настройка	Позволяет задать пользовательские настройки.
Исходное изображение	Сохраняет исходные настройки изображения.

7 Нажмите кнопку **ОК**.

Дополнительные возможности

Выбор способа кодировки	Выберите один из следующих параметров: • **с потерями** • **без потерь**
Установка коэффициента сжатия для каналов RGB	Выберите параметр в списке **Качество**. Более низкие значения позволяют создавать файлы меньшего размера за счет качества изображения. Более высокие значения позволяют создавать файлы большего размера с более высоким качеством изображения.
Установка соотношения между скоростью кодирования, размером файла и качеством	Выберите параметр в списке **Коэффициент сжатия**. Более низкие значения позволяют создавать файлы большего размера с более низким качеством сжатия и более высокой скоростью обработки. Более высокие значения позволяют создавать файлы меньшего размера с более высоким качеством сжатия и более медленной скоростью кодирования.
Экспорт изображения с альфа-прозрачностью	Установите флажок **Прозрачность**.

Дополнительные возможности

Изменение размера экспортируемого файла	См. раздел «Изменение размера объекта при экспорте в качестве веб-совместимого растрового изображения» на стр. 911.
Установка параметров в диалоговом окне **Экспорт в формате WEBP**	См. раздел «Настройка предварительного просмотра экспорта объектов» на стр. 910.

Документ WordPerfect (WPD)

Формат документа WordPerfect Document (WPD) является исходным форматом файлов WordPerfect. CorelDRAW поддерживает WPD-файлы с версии 4.2 вплоть до версии 14. Файлы WordPerfect для версий 4 и 5 имеют расширения **.wp4** и **.wp5**.

Дополнительные сведения см. в разделе «Общие замечания по импорту текстовых файлов» на стр. 994.

Технические замечания по формату документа WordPerfect Document (WPD)

- При импорте текста из файла WPD можно сохранить форматирование либо шрифты вместе с форматированием или удалить шрифты и форматирование.
- При импорте или экспорте файла WordPerfect переносится только текст. Импорт и экспорт графических элементов не выполняется.
- Не поддерживаются следующие функции: индексация, текст в содержании и таблицы стилей.
- Уравнения и формулы, созданные на языке уравнений WordPerfect, преобразуются в обычный текст.
- Графические элементы, такие как HLine и VLine, не преобразуются.
- При импорте текста не учитывается размер страницы исходного документа. Текст подгоняется под размер текущей страницы, в результате чего может измениться положение текста.

Графика WordPerfect (WPG)

Графика Corel WordPerfect (WPG) — это формат, предназначенный, в первую очередь, для хранения векторной графики, однако файлы WPG могут содержать как растровые, так и векторные данные. Файлы WPG могут содержать до 256 цветов из палитры, составляющей более миллиона цветов.

Импорт файла графики WordPerfect

1. Выберите **Файл** ▸ **Импорт**.
2. Выберите папку, в которой хранится файл.
3. Выберите **WPG – графика Corel WordPerfect (*.wpg)** в списке рядом с полем **Имя файла**.
4. Щелкните имя файла.
5. Выберите пункт **Импорт**.
6. Нажмите страницу рисования.



Внедренная графика в формате метафайла Windows (WMF) или в формате расширенного метафайла (EMF) будет сохранена в импортируемом файле. Если файл содержит другие графические элементы, они будут потеряны в процессе преобразования и не будут отображаться в CorelDRAW.

Экспорт файла графики WordPerfect

1. Выберите пункт **Файл** ▸ **Экспорт**.
2. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
3. Выберите вариант **WPG - файл графики Corel WordPerfect** в списке **Тип файла**.
4. Введите имя файла в поле **Сохранить как**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт**.
6. В области **Экспортировать цвета** выберите один из следующих параметров.
   - **16 цветов** — экспорт в виде 16-цветного изображения.
   - **256 цветов** — экспорт в виде 256-цветного изображения.
7. В области **Экспортировать текст как** выберите один из следующих параметров.
   - **Текст**: экспорт текста в виде редактируемых символов.
   - **Кривые**: экспорт текста в виде кривых.
8. В области **Экспортировать файл как** выберите один из следующих параметров.
   - **WordPerfect версия 1.0**: поддерживается WordPerfect версии 5.1 и более ранней.
   - **WordPerfect версия 2.0**: поддерживается WordPerfect версии 6 и более поздней.

Технические замечания по формату графики WordPerfect (WPG)

- Graphics Text Type 2 не поддерживается.

Форматы файлов камеры Raw

Файл RAW камеры — это файл данных, полученный с помощью высококачественной цифровой камеры. Файлы RAW не обрабатываются в камере (не выполняется увеличение резкости и цифровое увеличение), поэтому пользователь может самостоятельно корректировать резкость, контрастность и насыщенность изображений после съемки. Существуют различные форматы файлов RAW. Файлы могут иметь следующие расширения: **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** или **.mrw**.

Файлы RAW камеры можно импортировать непосредственно в CorelDRAW. Дополнительные сведения см. в разделе «Использование файлов камеры RAW» на стр. 861.

Сжатое растровое изображение вейвлета (WI)

Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.

Импорт файла WI

- При импорте файлов сжатого растрового изображения вейвлета (**.wi**) программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: 256 оттенков серого (8 бит) и RGB (24 бита).

Экспорт файла WI

- При экспорте файлов сжатого растрового изображения вейвлета программы Corel поддерживают изображения со следующей глубиной цвета: 256 оттенков серого (8 бит), RGB (24 бита).
- Формат файла сжатого растрового изображения вейвлета поддерживает сжатие вейвлета. Минимальный поддерживаемый размер изображения в данном формате — 16 пикселей, максимальный — 2048 пикселей.

Формат метафайла Windows (WMF)

Данный формат файла, разработанный корпорацией Microsoft, предназначен для хранения изображений как в векторном, так и в растровом формате. Разработан в качестве формата файла для Microsoft Windows 3. Данный файл поддерживает 24-битный цвет RGB и поддерживается большинством приложений Windows.

Технические замечания по формату метафайла Windows (WMF)

Импорт файла WMF

- CorelDRAW замещает шрифты, отсутствующие в файле формата WMF, идентичными шрифтами, имеющимися на компьютере.
- Не поддерживаются следующие возможности: сопоставление шрифтов PANOSE, а также повернутые и наклоненные растровые изображения.

Экспорт файла WMF

- Формат WMF используется для экспорта графики в программы Windows.
- Заголовок содержит дополнительные данные, например о размере. Поэтому файл WMF с включенным заголовком можно успешно экспортировать из CorelDRAW.
- При экспортировании текст сохраняется. Файлы WMF могут иметь очень большой размер. Это может привести к возникновению проблем в программах, где есть ограничение на размер импортированных файлов.
- Формат WMF поддерживает 16 бит, а CorelDRAW — 32 бита. При экспорте в файл WMF 32-битные значения преобразуются в 16-битные. Например, линии толщиной 0,01388 дюйма (0,4 мм) или тоньше отображаются в виде тончайших линий, поскольку в формате WMF невозможно точно задать их ширину.

Дополнительные форматы файлов

CorelDRAW также поддерживает следующие форматы файлов.

- Текст ANSI (TXT). Текст ANSI (TXT) — это векторный формат, использующий набор символов ANSI. В данном формате можно хранить текстовую информацию, но не информацию о форматировании (тип шрифта, размер). При импорте или экспорте файла TXT из CorelDRAW не переносится только текст. Если файл содержит графические элементы, они не будут импортированы или экспортированы.
- Сжатое растровое изображение CALS (CAL). Растровое изображение CALS (CAL) — это формат, который используется главным образом для хранения документов в профессиональных программах CAD. Он поддерживает монохромный режим (глубина цвета 1 бит) и используется для обмена рисунков, связанных с данными, в автоматизированном проектировании и производстве, а также в приложениях для обработки изображений.
- Corel ArtShow 5 (CPX). CPX — это собственный формат приложения Corel ArtShow 5. Файлы данного типа могут содержать как векторные, так и растровые данные.
- Corel Presentations (SHW). SHW — это собственный формат приложения Corel Presentations.
- Corel R.A.V.E. CLK. Собственный формат файла анимации приложения Corel R.A.V.E.
- CorelDRAW Сжатый (CDX) — формат файла CDX является сжатым файлом CorelDRAW.
- Шаблон Corel DESIGNER или CorelDRAW (CDT) — формат файла CDT предназначается для файла шаблона Corel DESIGNER или CorelDRAW.
- Инкапсулированный PostScript (компьютерное цветоделение). Формат DCS, разработанный QuarkXPress, является разновидностью стандартного формата инкапсулированного файла PostScript (EPS). Обычно файл в формате DCS состоит из пяти файлов. Четыре из пяти файлов содержат информацию о цвете высокого разрешения. Для представления этой информации используется формат CMYK (голубой, пурпурный, желтый и черный цвета). Пятый файл, который считается главным, содержит эскиз PICT файла DCS.
- EXE. Формат EXE представляет собой ресурс растрового изображения Windows 3.x/NT и может сохранять файл ICO как ресурс значка Windows 3.x/NT.
- FPX. Формат FlashPix предназначен для хранения в одном файле изображений, имеющих разное разрешение. Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.
- Метафайл векторного фрейма (FMV). Формат FMV используется для метафайлов векторного фрейма.
- Изображение GEM (IMG). Формат IMG является собственным форматом растровых изображений в среде GEM. Файлы IMG поддерживают цветовые режимы 1 бит и 4 бит. Для их сжатия используется метод RLE. Формат IMG был распространен во времена зарождения настольных издательских систем.
- Файл GEM (GEM). Формат GEM предназначен для файлов GEM.
- GIMP (XCF). XCF — это собственный формат GIMP. Он поддерживает уровни и другую информацию, характерную для GIMP.
- ICO. Формат ICO представляет собой ресурс значков Windows 3.x/NT.

- Lotus PIC (PIC). Формат PIC предназначен для файлов Lotus PIC.
- Растровое изображение MACPaint (MAC). MacPaint (MAC) — это формат растрового изображения, использующий расширения MAC, PCT, PNT и PIX. Это формат, который используется программой MacPaint, которая была включена в Macintosh 128. Поддерживает только два цвета и палитру узоров. Формат MAC используется главным образом графическими приложениями Macintosh для хранения черно-белой графики и картинок. Максимальный размер изображения MAC — 720 × 576 пикселей.
- Macromedia FreeHand (FH). FH — это собственный формат векторных файлов приложения Macromedia Freehand. Графические приложения Corel поддерживают файлы Macromedia FreeHand версий 7 и 8.
- Метафайл MET (MET). Формат MET предназначен для метафайлов MET.
- Micrografx Picture Publisher 4 и 5 (PP4, PP5). PP4 – это собственный формат приложения Micrographx Picture Publisher 4. PP5 – это собственный формат приложения Micrographx Picture Publisher 5. Данный формат файлов не поддерживается в 64-разрядной версии программного пакета.
- Microsoft Excel (XLS). Формат XLS является собственным файловым форматом рабочей книги Microsoft Excel.
- Microsoft PowerPoint (PPT). Собственный формат приложения Microsoft PowerPoint.
- Метафайл NAP (NAP). Формат NAP предназначен для метафайлов NAP.
- Файл заливки (Fill File, FILL) — этот формат файла используется для сохранения настаиваемых заливок в CorelDRAW.
- Интерпретированный PostScript (PS или PRN). PRN PostScript (PS или PRN) — это формат метафайлов для принтеров PostScript. В данном формате используется набор символов ANSI. Фильтр импорта файла формата «Интерпретированный PostScript» позволяет импортировать файлы PS, PRN и EPS PostScript.
- Растровое изображение SCITEX CT (SCT). Формат SCT используется для импорта цветных (32 бита) изображений SCITEX и изображений SCITEX в оттенках серого. Для получения растровых изображений SCITEX используют профессиональные сканеры. Затем растровые изображения подготавливаются к выводу с помощью устройств записи на фотопленку или многофункциональных программ компоновки страниц.
- WB. WB — это файловый формат электронных таблиц Quattro Pro версий 6, 7 и 8.
- WK. WK (.wk3, .wk4) является расширением электронных таблиц Lotus 1-2-3.
- WSD. WSD — это формат документов для Wordstar 2000 и Wordstar 7.
- Изображение XPixMap (XPM) – Формат XPM предназначен для файлов изображений XPixMap.

Форматы, которые рекомендуется использовать для импорта графики

В таблице ниже представлены форматы файлов, которые можно использовать для импорта графики из других приложений.

Приложение	**Рекомендуемый формат импорта**
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (файлы PLT)
CorelDRAW	CDR, буфер обмена
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand и другие пакеты для работы с векторной графикой	PCT, AI
Microsoft Office	WMF, PNG. Дополнительные сведения см. в разделе «Работа с приложениями пакета Office» на стр. 947.
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DSF, DRW, AI, DS4



Для импорта текста из приложения для редактирования текста можно использовать файлы RTF или скопировать текст в буфер обмена, а затем вставить его в проект.

Форматы, которые рекомендуется использовать для экспорта графики

Если используется принтер PostScript, при экспорте графики для работы в Adobe PageMaker используйте формат «Инкапсулированный PostScript». Если принтер не поддерживает язык PostScript, рекомендуется использовать формат WMF.

В следующей таблице представлен список рекомендуемых форматов файла для экспорта в программы компоновки страниц и настольные издательские системы, в которых имеются возможности для редактирования графики.

Приложение	**Рекомендуемый формат**
Adobe Illustrator	AI, PDF
Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand и другие программы для работы с векторной графикой	PCT, AI
Microsoft Office	PNG, WMF
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

Форматы для абрисов HPGL и DXF рекомендуются использовать при экспорте графики в такие устройства вывода, как плоттеры и компьютерные режущие станки.

Общие замечания по импорту текстовых файлов

- Текстовый файл, импортированный в программу Corel, выглядит практически так же, как в исходной программе. Отдельные атрибуты форматирования и параметры макета страницы могут не поддерживаться. В подобных случаях, если возможна подстановка, то программа пытается имитировать результат использования параметра.
- Не поддерживаются следующие функции текстовых редакторов: верхние и нижние колонтитулы, концевые и подстрочные сноски, столбцы и макросы.
- Включена поддержка сопоставления шрифтов. Параметры сопоставления шрифтов можно изменить в диалоговом окне **Результаты сопоставления шрифтов**. При преобразовании шрифтов учитывается размер и семейство шрифта; для этого исходный формат файла должен содержать доступную для программы информацию.
- Файлы расширенного текстового формата (**.rtf**) автоматически преобразуются в набор символов Microsoft Windows ANSI (American National Standards Institute — Американский национальный институт стандартов). Поддерживаются также наборы символов Macintosh Character Set и Standard IBM PC Code Page 437.
- Графические программы Corel обеспечивают максимально точное сопоставление символов. Сопоставление цветов используется, если в системе пользователя отсутствует шрифт текста импортированного файла. Если сопоставление невозможно, символы, написанные данным шрифтом, отобразятся в программе в виде нераспознанного текста.
- Поддерживается преобразование размеров шрифтов.

- Графические программы Corel поддерживают все семейства шрифтов для следующих программ обработки текста и форматов: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word для Windows.
- Графические программы Corel поддерживают лишь отдельные шрифты, поддерживаемые Ami Professional. К ним обычно относятся стандартные шрифты PostScript и HP PCL.
- При импорте файлов Macintosh поддержка шрифтов ограничивается семействами шрифтов, поддерживаемыми форматами Windows.
- Шрифты, преобразованные в форматы, отличные от перечисленных в таблице, замещаются в графических программах Corel на идентичные.
- При преобразовании пропорциональных шрифтов в непропорциональные могут возникнуть трудности с выравниванием. Так, при импорте непропорционального шрифта документа в пропорциональный на некоторых страницах может оказаться больше текста, чем в исходном документе.
- Исходные документы, в которых присутствует содержание и индекс, преобразуются в соответствующие функции в файле **.rtf**.
- Данные, содержащие абрис, преобразуются в обычный текст.
- Свойства таблицы стилей преобразуются в RTF. Файл отображается как в исходной программе, однако таблица стилей из исходной программы не импортируется.
- Текст и объекты, находящиеся в рамке, сохраняются.

Настройка и автоматизация

Настройка CorelDRAW **999**

Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев **1017**

Настройка CorelDRAW

Чтобы настроить приложение, можно упорядочить панели команд и сами команды или настроить цвет границ окна в соответствии со своими предпочтениями. Панели команд включают меню, панели инструментов, панель свойств, набор инструментов и строку состояния.

В разделах справки используются параметры приложения, заданные по умолчанию. При настройке панелей команд, команд и кнопок в разделах справки, связанных с ними, выполненные изменения не отображаются.

Можно изменить и восстановить настройки по умолчанию, персонализировать панель инструментов и настроить список доступных фильтров файлов.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Выбор параметров» (стр. 999)
- «Настройка графических процессоров» (стр. 1000)
- «Сохранение и восстановление настроек по умолчанию» (стр. 1001)
- «Создание рабочих пространств» (стр. 1002)
- «Импорт и экспорт рабочих пространств» (стр. 1002)
- «Настройка внешнего вида рабочего пространства» (стр. 1003)
- «Настройка клавиш быстрого вызова» (стр. 1006)
- «Настройка меню» (стр. 1007)
- «Настройка панелей инструментов и других панелей команд» (стр. 1009)
- «Настройка набора инструментов» (стр. 1012)
- «Настройка панели свойств» (стр. 1013)
- «Настройка строки состояния» (стр. 1014)
- «Настройка фильтров» (стр. 1015)

Выбор параметров

Следующие категории параметров позволяют сконфигурировать приложение в соответствии с вашим рабочим процессом.

- **Параметры приложения** (**Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**) распространяются только на CorelDRAW. Можно изменить поведение приложения при запуске, настроить отображаемые цвета и изменить настройки автосохранения и резервного копирования. Другие параметры приложения распространяются на редактирование объектов, текст, цифровое перо, привязку, PowerClip, PowerTRACE, предупреждения и подключаемые модули.
- **Параметры настройки** (**Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**) позволяют менять размер элементов пользовательского интерфейса, выбрать тему оформления интерфейса, а также задать границы окна и цвета рабочего

стола. Кроме того, вы можете изменять порядок панелей команд и элементов управления, а также создавать панели инструментов с часто используемыми элементами управления. Дополнительные сведения см. в разделах «Настройка внешнего вида рабочего пространства» на стр. 1003, «Настройка меню» на стр. 1007, «Настройка панелей инструментов и других панелей команд» на стр. 1009, «Настройка панели свойств» на стр. 1013 и «Настройка строки состояния» на стр. 1014.

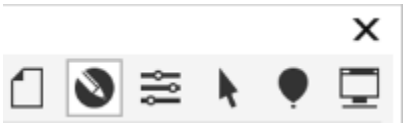
- **Параметры инструмента** (**Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Инструменты**) позволяют задать стандартное поведение часто используемых инструментов, таких как **Указатель**, **Ластик**, **Масштаб**, **Панорамирование**, **Прямоугольник**, **Эллипс**, **Соединительная линия**, **Размерная линия** и **Заливка сетки**.
- В разделе **Общие параметры** (**Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**) влияют на весь пакет приложений. Можно выбрать язык пользовательского интерфейса, скорректировать настройки печати и изменить место хранения такого содержимого, как заливки, шрифты и цветовые палитры. Можно также настроить список активных фильтров файлов и настроить параметры конфиденциальности и персонализации. Например, можно отказаться от отслеживания функций и обновить профиль, чтобы получать более точные рекомендации по обучающим материалам.
- **Параметры документа** (**Макет** ▸ **Параметры документа**) распространяются на активный документ. Сюда относятся параметры размера страницы, режима просмотра страницы, макета, сетки, линейки и направляющей, а также смещения при дублировании. Эти параметры доступны только при открытом документе.

Кроме того, здесь доступны параметры управления цветом, влияющие на то, как отображаются и печатаются цвета документа. Дополнительные сведения см. в разделе «Начало работы с управлением цветом» на стр. 486.

Категории параметров доступны из другой команды меню и отображаются на отдельной странице в диалоговом окне **Параметры**. Если не удается найти нужную настройку, можно перейти к другой категории одним нажатием мыши.

Переход к другой категории параметров

- Нажмите одну из следующих кнопок в правом верхнем углу диалогового окна **Параметры**.
  - **Документ**
  - **CorelDRAW**
  - **Настройка**
  - **Инструменты**
  - **Общие**
  - **Рабочие пространства**



Перейдите к другой категории, нажав соответствующую кнопку в диалоговом окне Параметры.

Настройка графических процессоров

Если в системе используется несколько графических процессоров (GPU), можно выбрать один, который CorelDRAW Graphics Suite будет использовать для различных задач обработки.

CorelDRAW Graphics Suite использует аппаратное ускорение графического процессора в следующих областях:

- **Отображение**. Обеспечивает плавное панорамирование, масштабирование и визуализацию экрана
- **Эффекты**. Позволяет применять растровые эффекты в качестве линз, обеспечивая большую точность и свободу проектирования
- **Художественные стили**. Эти заготовки используют технологию искусственного интеллекта (ИИ) для изменения изображения или объекта, что позволяет создать стилизованную версию с сохранением исходного содержимого

- **Изменение разрешения**. Повышение дискретизации на базе ИИ используется для увеличения изображений и трассировки растровых изображений, что приводит к созданию четких краев, увеличению резкости и детализации
- **Удаление артефактов в JPEG**. Передовая технология машинного обучения помогает уменьшить количество артефактов при сжатии JPEG и восстановить цвет и детали на изображениях

Настройка графических процессоров

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.

   По умолчанию флажок **Использовать аппаратное ускорение** установлен.
2. Выберите графический процессор в списке **Использовать аппаратное ускорение**.
3. Установите или снимите флажки, соответствующие областям аппаратного ускорения, которые необходимо включить или выключить:
   - **Отображение**
   - **Эффекты**
   - **Художественные стили**
   - **Изменение разрешения**
   - **Удаление артефактов в JPEG**



Если выбранный графический процессор обычно не используется для отображения, CorelDRAW Graphics Suite будет по-прежнему использовать графический процессор, назначенный операционной системой, для поддержания оптимальной производительности. Выбранный графический процессор будет использоваться для всех других параметров аппаратного ускорения.

Изменения, внесенные в конфигурацию графического процессора, могут потребовать перезапуска приложения.

Сохранение и восстановление настроек по умолчанию

Многие параметры приложения применимы только для активного рисунка. Сюда относятся параметры макета страницы, сетки, линейки, направляющей, стиля, сохранения, некоторые параметры инструментов, а также веб-публикаций. При сохранении текущих параметров активного рисунка в качестве параметров по умолчанию их можно использовать для всех создаваемых рисунков. Можно сохранить все текущие настройки или только некоторые настройки как значения по умолчанию.

Если вам больше не подходят измененные настройки или возникают трудности с поиском элементов управления, можно восстановить настройки по умолчанию, сбросив текущее рабочее пространство.

Сохранение текущих параметров в качестве параметров по умолчанию

1. Выберите **Макет** ▸ **Документ Параметры**.
2. Нажмите кнопку **Сохранить как по умолчанию**.
3. Установите флажки, соответствующие настройкам, которые требуется сохранить.

Восстановление текущего рабочего пространства

1. Закройте окно приложения.
2. Повторно запустите приложение, удерживая нажатой клавишу **F8**.



Сброс рабочего пространства восстанавливает параметры по умолчанию для приложения, документа и инструментов. Общие параметры не сбрасываются, поскольку они не хранятся в рабочем пространстве.

Будут утеряны любые пользовательские изменения внешнего вида рабочего пространства и панелей команд.

Создание рабочих пространств

Рабочие пространства предназначены для того, что упростить доступ к часто используемым инструментам. Например, можно открывать окна настроек или добавлять инструменты на панели. Можно также удалять созданные настраиваемые рабочие пространства.

Перед созданием рабочего пространства можно опробовать рабочие пространства, которые включены вместе с приложением. Эти рабочие пространства оптимизированы для распространенных рабочих процессов. Дополнительные сведения см. в разделе «Выбор рабочего пространства» на стр. 106.

Можно изменить расположение по умолчанию, в котором хранятся рабочие пространства. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение местоположений содержимого» на стр. 124.

Создание рабочего пространства

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Рабочие пространства.**
2. Выберите **Дублировать**.
3. В диалоговом окне **Дублировать рабочее пространство** введите имя рабочего пространства в поле **Имя**.

   Если требуется включить описание рабочего пространства, введите описание в поле **Описание**.

   Если вы не хотите сразу же перейти на новое рабочее пространство, выберите другое рабочее пространство и снимите флажок **Задать как текущий**.

Удаление рабочего пространства

1. Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Рабочие пространства.**
2. Выберите рабочее пространство в списке **Рабочее пространство**.
3. Нажмите кнопку **Удалить**.



Нельзя удалить рабочее пространство, заданное по умолчанию.

Импорт и экспорт рабочих пространств

Можно импортировать настраиваемые рабочие пространства, созданные на других компьютерах или в других версиях приложения (до версии X6). При импорте рабочего пространства можно выбрать, какие элементы рабочего пространства нужно импортировать. Например, можно импортировать параметры и расположение окна, но отказаться от импорта параметров запуска. Кроме того, выбранные элементы рабочего пространства можно импортировать и в текущее, и в новое рабочее пространство. Можно создать новое рабочее пространство на основе доступных рабочих пространств, присвоить ему имя и добавить описание.

Кроме того, можно экспортировать созданные рабочие пространства, чтобы поделиться ими с другими пользователями.

Импорт рабочего пространства

1. Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** ▸ **Импорт**.
2. В диалоговом окне **Открыть** выберите файл рабочего пространства для импорта и нажмите **Открыть**.
3. В диалоговом окне **Импорт рабочего пространства** выберите элементы рабочего пространства для импорта. По умолчанию выбраны все элементы.
4. Выберите один из следующих параметров.

- В режиме **Текущее рабочее пространство** элементы текущего рабочего пространства заменяются элементами импортированного рабочего пространства. Например, если выбрать импорт всех панелей инструментов, панели инструментов текущего рабочего пространства будут заменены импортированными.
- В режиме **Новое рабочее пространство** создается рабочее пространство с импортированными элементами.

Дополнительные возможности

Укажите имя нового рабочего пространства	Введите имя в поле **Имя**.
Создайте новое рабочее пространство на основе существующего.	Выберите рабочее пространство в списке **На основе**. Элементы импортируемого рабочего пространства будут объединены с элементами базового рабочего пространства.
Добавление описания рабочего пространства	Введите описание в поле **Описание**.



Все новые элементы, которые не были добавлены при создании исходного рабочего пространства, добавляются в импортированное рабочее пространство. Новые функции могут располагаться в местах, отличающихся от их расположения в рабочем пространстве по умолчанию.

В импортированных рабочих пространствах, созданных в версиях программы X6 и X7, масштабирование значков может быть неправильным.

Экспорт рабочего пространства

1. Нажмите **Окно** ▸ **Рабочее пространство** ▸ **Экспорт**.
2. В диалоговом окне **Экспортировать рабочее пространство** установите флажки рядом с элементами рабочего пространства, которые требуется экспортировать.
3. Нажмите кнопку **Экспорт**.
4. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
5. В поле **Имя файла** введите имя файла.
6. Нажмите кнопку **Сохранить**.



Элементами рабочего пространства, доступными для экспорта, являются окна настройки, панели инструментов (включая панель свойств и набор инструментов), меню и сочетания клавиш.

Рабочее пространство будет экспортировано как файл **CDWS**.

Настройка внешнего вида рабочего пространства

Можно настроить размер элементов пользовательского интерфейса, выбрать тему или изменить цвет границ окна и рабочего стола.

Размещать диалоговые окна по центру

По умолчанию все диалоговые окна появляются в центре окна приложения. Но можно задать другое положение для всех появляющихся диалоговых окон и отключить параметр «Размещать диалоговые окна по центру». При следующем открытии диалогового окна оно появится на экране в нужном месте.

Масштаб

Чтобы настроить размер пользовательского интерфейса, можно изменить коэффициент масштабирования. Коэффициент масштабирования соотносится с коэффициентом масштабирования, заданным в операционной системе. По умолчанию используется коэффициент 100 %, то есть элементы пользовательского интерфейса в приложении отображаются в том же масштабе, что и элементы пользовательского интерфейса в операционной системе. При выборе коэффициента 200 % размер элементов пользовательского интерфейса приложения при отображении увеличивается в два раза по сравнению с элементами пользовательского интерфейса в операционной системе.

Тема

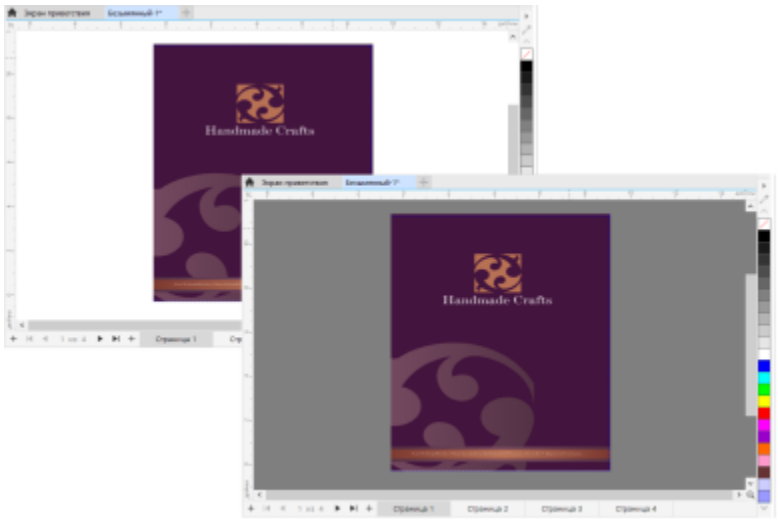
Чтобы сделать фон рабочего пространства светлее или темнее, можно выбрать одну из следующих тем: «Светлая», «Средняя», «Темная» или «Черная».

Цвет границ окна

Чтобы настроить окна приложения и диалоговые окна, можно изменить цвет их границ.

Цвет рабочего стола

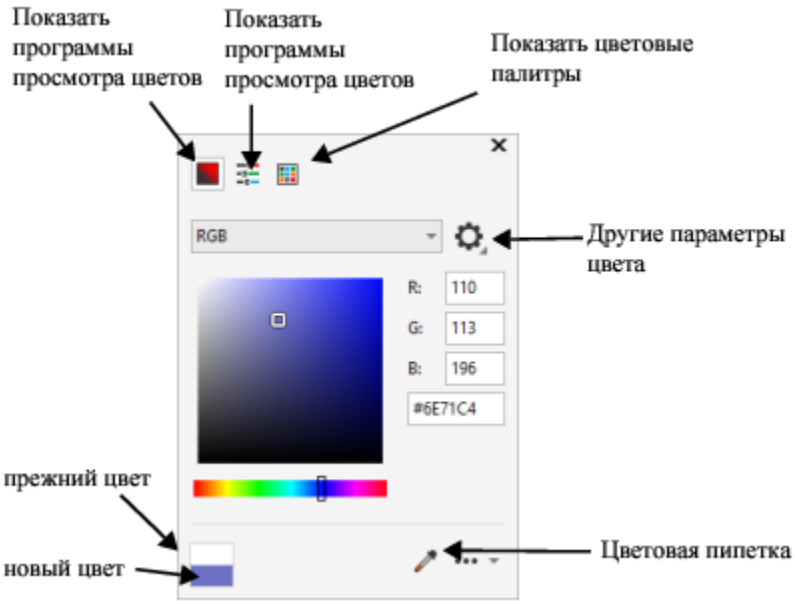
Можно изменить цвет рабочего стола — области, окружающей страницу рисования, в соответствии с настройками документов. Например, если в документе превалируют темные цвета, можно изменить цвет рабочего стола с белого на серый, чтобы уменьшить контрастность.



Пользовательский цвет рабочего стола

Выбор цветов

Для границ окна и рабочего стола можно выбрать любой из предложенных цветов или использовать цветовые регуляторы, программы просмотра цветов и цветовые палитры.



Для изменения цвета границ окна и рабочего стола можно использовать различные инструменты.

Изменение внешнего вида рабочего пространства

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка.**
2. Нажмите кнопку **Вид**.
3. Измените необходимые параметры.

Выбор цвета окна или рабочего стола с помощью разных инструментов управления цветом

- В разделе **Цвет** откройте меню выбора цвета **Рабочий стол** или **Границы окна** и выполните действия в соответствии со следующей таблицей.

Цель	Действие
Выбор цвета	Выберите инструмент **Цветовая пипетка**, затем выберите цвет из предложенных на экране.
Использование цветовых регуляторов	Нажмите кнопку **Показать цветовые регуляторы**, выберите нужный цветовой режим в списке и переместите регуляторы.
Использование программы просмотра цветов	Нажмите кнопку **Показать программы просмотра цветов**, выберите цветовой режим в списке и выберите цвет в программе просмотра цветов.
Выбор цвета из цветовой палитры	Нажмите кнопку **Показать цветовые палитры**, выберите цветовую палитру в разделе «Библиотеки палитр» и выберите цвет.

Цель	Действие
Дополнительные цветовые параметры	Нажмите кнопку **Дополнительные параметры цвета** и выберите нужный параметр. Параметры доступны в зависимости от способа настройки цвета: выбор цвета из предложенных на экране или использование программы просмотра цветов, цветовых регуляторов или цветовых палитр.

Настройка клавиш быстрого вызова

Несмотря на то что в приложении имеются предварительно настроенные клавиши быстрого вызова, для соответствия стилю работы их можно изменять или добавлять собственные сочетания клавиш. Если клавиша быстрого вызова больше не требуется, ее можно удалить.

Можно распечатать список клавиш быстрого вызова. Кроме того, можно экспортировать список клавиш быстрого вызова в файл формата **CSV** – формат с разделителями-запятыми, который можно легко открыть с помощью текстовых редакторов и электронных таблиц.

При изменении клавиш быстрого вызова эти изменения сохраняются в файле, который называется «Таблица клавиш быстрого вызова». Данное приложение содержит следующие таблицы клавиш быстрого вызова, настраиваемые по желанию пользователя в соответствии с привычным стилем работы.

- Таблица изменения привязки. Содержит клавиши быстрого вызова для изменения привязки
- Таблица изменения кривых. Содержит клавиши быстрого вызова для изменения кривых
- Основная таблица. Содержит все сочетания клавиш, не связанные с текстом.
- Слияние при печати. Содержит сочетания клавиш для использования функции слияния при печати
- Предварительный просмотр печати. Содержит клавиши быстрого вызова для управления параметрами предварительного просмотра
- Таблица редактирования таблиц. Содержит клавиши быстрого вызова, не связанные с текстом, для редактирования таблиц
- Таблица редактирования текста таблицы. Содержит клавиши быстрого вызова для редактирования текста в таблицах
- Таблица редактирования текста. Содержит все клавиши быстрого вызова, связанные с текстом

При использовании сочетаний клавиш с цифрами, используйте цифры в верхней части клавиатуры, а не на цифровой клавиатуре.

Назначение клавиши быстрого вызова для команды

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.
4. Выберите таблицу сочетаний клавиш в списке **Таблица сочетаний клавиш**.
5. Выберите категорию команды в верхнем списке (например, **Файл**).
6. Щелкните команду в списке **Команды** (например, **Экспорт**).
   Сочетания клавиш, в настоящее время назначенные для выбранной команды, отобразятся в поле **Текущее сочетание клавиш**.
7. Щелкните поле **Новое сочетание клавиш** и нажмите комбинацию клавиш.
   Если такая комбинация клавиш уже назначена для другой команды, эта команда отобразится в области **Текущая команда**.
8. Нажмите кнопку **Назначить**.



Если такое сочетание клавиш уже назначено для другой команды, второе назначение отменяет первое. Установив флажок **Назначить и перейти к конфликту**, можно автоматически перейти к команде, для которой переназначено сочетание клавиш, и назначить новое сочетание клавиш.



Можно просмотреть все существующие клавиши быстрого вызова, нажав кнопку **Просмотреть все**.

Можно заменить все пользовательские клавиши быстрого вызова на клавиши быстрого вызова по умолчанию, нажав **Сбросить все**.

Удаление клавиш быстрого вызова

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.
4. Выберите таблицу сочетаний клавиш в списке **Таблица сочетаний клавиш**.
5. Выберите категорию команды в верхнем списке (например, **Файл**).
6. Щелкните команду в списке **Команды** (например, **Экспорт**).
7. Щелкните сочетание клавиш в поле **Текущее сочетание клавиш**.
8. Нажмите кнопку **Удалить**.

Печать клавиш быстрого вызова

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.
4. Нажмите кнопку **Просмотреть все**.
5. Нажмите кнопку **Печать**.

Экспорт списка клавиш быстрого вызова

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Перейдите на вкладку **Сочетания клавиш**.
4. Нажмите кнопку **Просмотреть все**.
5. Нажмите кнопку **Экспорт в CSV.**
6. В поле **Имя файла** введите имя файла.
7. Выберите папку, в которой необходимо сохранить файл.
8. Нажмите кнопку **Сохранить**.

Настройка меню

Функциональные особенности настройки Corel позволяют изменять строку меню и содержащиеся в ней меню. Можно изменять порядок расположения меню и команд меню; добавлять, удалять и переименовывать их. Существует возможность поиска команды меню, если меню, в котором она находится, точно не известно. Кроме того, можно восстановить для меню параметры по умолчанию.

Параметры настройки используются как для меню, принадлежащих строке меню, так и для контекстных меню, доступ к которым можно получить, щелкнув правой кнопкой мыши.

В разделах справки используются параметры приложения, заданные по умолчанию. При настройке меню и команд меню в разделах справки, связанных с ними, выполненные изменения не отображаются.

Изменение порядка расположения меню и команд меню

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. В окне приложения перетащите меню по строке меню влево или вправо.

   Если требуется изменить порядок расположения команд меню, нажмите меню в строке меню, нажмите команду меню, снова наведите курсор на верхнее меню и перетащите команду вверх или вниз.

   Если требуется изменить порядок расположения команд контекстного меню, щелкните правой кнопкой мыши окно приложения, чтобы отобразить контекстное меню, а затем перетащите команду меню в другое место.

Переименование меню или команды меню

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Выберите категорию команды в верхнем списке.
4. Щелкните меню или команду в списке.
5. Перейдите на вкладку **Общие**.
6. Введите имя в поле **Заголовок**.



Амперсанд (**&**) перед буквой в поле **Заголовок** указывает на то, что здесь можно использовать сочетания клавиш (клавиши быстрого доступа). Меню отобразятся при нажатии клавиши **Alt** и буквы. Команды активизируются при отображении меню путем нажатия подчеркнутой буквы.



Можно сбросить имя до имени по умолчанию, выбрав пункт **Значения по умолчанию**.

Добавление и удаление элементов в строке меню

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.

   Если требуется удалить элемент, нажмите клавишу **Alt** и перетащите его со строки меню.
3. Выберите категорию команды в верхнем списке.
4. Перетащите элемент в строку меню.

Быстрый поиск команды меню

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. В поле **Поиск** введите имя команды или соответствующее ключевое слово.

   Результаты обновляются автоматически по мере ввода.

Изменение вида строки меню

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Панели команд**.
3. Выберите в списке **Строка меню**.
4. В области **Режим строки меню** выберите один из следующих параметров.
   - **Обычный режим**: отображение всех доступных меню
   - **Режим файла**: отображение ограниченного выбора меню

   Дополнительные сведения о других настройках на этой странице см. в разделе «Изменение внешнего вида панели инструментов» на стр. 1011.

Восстановление для меню параметров по умолчанию

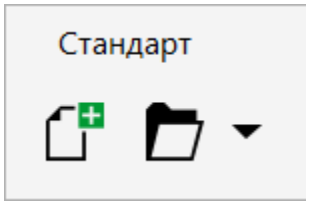
1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Панели команд**.
3. Выберите в списке **Строка меню**.
4. Нажмите кнопку **Сброс**.

Настройка панелей инструментов и других панелей команд

Можно настроить расположение и способ отображения панели инструментов. Например, можно переместить панель инструментов или изменить ее размер, а также ее можно скрыть или отобразить. Термины «панели инструментов» и «панели команд» используются в пользовательском интерфейсе и документации приложения как синонимы.

Панели инструментов могут быть закрепленными или плавающими. При закреплении панели инструментов она прикрепляется к кромке окна приложения. При откреплении панели инструментов она отделяется от кромки окна приложения и становится легко перемещаемой. Можно создавать, удалять или переименовывать специальные панели инструментов. Можно настроить панели инструментов путем добавления, удаления и упорядочения их элементов. Существует возможность настройки вида панели инструментов путем изменения размера кнопок и отображения изображений, заголовков или того и другого. Кроме того, можно заменить изображения на кнопках панели инструментов.

При перемещении, закреплении и откреплении панелей инструментов используется область захвата панели инструментов.

Элемент	Область захвата	
Закрепленная и незаблокированная панель инструментов	Область захвата определяется пунктирной линией по верхней или левой кромке панели инструментов	
Плавающая панель инструментов	Областью захвата является строка заголовка. Если заголовок не отображается, область захвата определяется пунктирной линией по верхней или левой кромке панели инструментов.	

Чтобы избежать случайного перемещения закрепленных панелей инструментов, их можно заблокировать. Заблокированные панели инструментов не имеют пунктирной линии по левой кромке.



Заблокированная панель инструментов

Процедуры, описанные в этом разделе, относятся к панелям инструментов, а также к другим панелям команд, таким как строка меню, панель свойств, строка состояния, панель инструментов и панель контекстных меню.

Настройка расположения и способа отображения панели инструментов

Цель	Действие
Перемещение панели инструментов	Разблокируйте панель инструментов, щелкните область захвата панели инструментов и перетащите панель в другое место.
Закрепление панели инструментов	Щелкните в области захвата панели инструментов и перетащите панель инструментов на любую кромку окна приложения.
Открепление панели инструментов	Разблокируйте панель инструментов, щелкните в области захвата панели и перетащите ее за пределы кромки окна приложения.
Изменение размера плавающей панели инструментов	Поместите курсор на кромку панели инструментов и, используя двустороннюю стрелку, перетащите кромку панели инструментов.
Скрытие или отображение панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**. Выберите **Панели команд** и рядом с именем панели инструментов установите или снимите флажок.
Восстановление для панели инструментов параметров по умолчанию	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**. Выберите **Панели команд**, щелкните панель инструментов и нажмите кнопку **Сброс**.

Закрепленные и заблокированные панели инструментов нельзя перемещать. Для получения сведений о разблокировании панелей инструментов см. раздел «Блокировка и разблокировка панелей инструментов» на стр. 1012.

Добавление, удаление или переименование специальной панели инструментов

Цель	Действие
Добавление специальной панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**. Выберите **Панели команд**, нажмите кнопку **Создать** и введите имя в списке **Панели команд**. Закройте диалоговое

Цель	Действие
	окно. Удерживая нажатыми клавиши **Alt + Ctrl**, перетащите инструмент или кнопку в окне приложения в новую панель инструментов. Можно также перетащить команды из списка **Команды** в диалоговом окне **Параметры**.
Удаление специальной панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**. Выберите **Панели команд**, щелкните панель инструментов и нажмите кнопку **Удалить**.
Переименование специальной панели инструментов	Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**. Нажмите **Панели команд**, щелкните имя пользовательской панели инструментов, чтобы выбрать ее, а затем нажмите его еще раз, чтобы перейти в режим редактирования. Введите новое имя.

Добавление, удаление и размещение элемента на панели инструментов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Выберите категорию команды в верхнем списке.
4. Перетащите элемент панели инструментов из списка на панель инструментов в окне приложения.

   Если требуется удалить элемент из панели инструментов, перетащите элемент за пределы панели инструментов.
5. На панели инструментов в окне приложения перетащите элемент панели инструментов в другое место.

   Если требуется переместить элемент панели инструментов в другую панель инструментов, перетащите значок элемента из одной панели в другую.



Можно скопировать элемент панели инструментов в другую панель инструментов, удерживая при перетаскивании элемента нажатой клавишу **Ctrl**. Если диалоговое окно **Параметры** не отобразилось, нажмите и удерживайте клавиши **ALT+CTRL**.

Изменение внешнего вида панели инструментов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Панели команд**.
3. Чтобы изменить размер кнопки на всех панелях инструментов, выберите размер в списке **Общий размер кнопки**.
4. Щелкните имя панели инструментов в списке.
5. Выберите размер кнопки в списке **Размер** в области **Свойства кнопки**.
6. В списке **Стиль** в области **Свойства кнопки** выберите один из следующих параметров:
   - **По умолчанию**
   - **Только изображение**
   - **Только заголовок**

- **Заголовок справа от изображения**

Если требуется скрыть название на плавающей панели, снимите флажок **Отображать название, когда панель плавающая**.



Можно сбросить встроенную панель инструментов до параметров по умолчанию, нажав кнопку **Сброс**.

Можно заблокировать все панели инструментов, установив флажок **Заблокировать панели инструментов**.

Замена изображения кнопок панели инструментов

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. В области слева в диалоговом окне **Параметры** нажмите кнопку **Команды**.
3. Выберите категорию команды в верхнем списке.
4. Щелкните команду панели инструментов.
5. Перейдите на вкладку **Общие**.
6. В области **Значок** нажмите **Обзор** и перейдите к нужному значку.



Изображение, которое вы хотите использовать, должно иметь расширение **.ico**.



Можно сбросить изображение кнопок панели инструментов до параметров по умолчанию, выбрав **Значения по умолчанию**.

Блокировка и разблокировка панелей инструментов

- Выберите пункт **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Заблокировать панели инструментов**.

Команда **Заблокировать панели инструментов** включена, когда рядом с ней находится галочка. Во время первого запуска приложения панели инструментов заблокированы по умолчанию.



Нельзя заблокировать плавающие панели инструментов.



Панели инструментов также можно блокировать и разблокировать, если щелкнуть их правой кнопкой мыши и выбрать пункт **Заблокировать панели инструментов**.

Настройка набора инструментов

В наборе инструментов можно добавлять и удалять инструменты. Если изменить набор инструментов, можно в любое время сбросить параметры до значений по умолчанию.

Можно также изменить вид кнопок на панели инструментов и т. д. Дополнительные сведения см. в разделе «Настройка панелей инструментов и других панелей команд» на стр. 1009.

Настройка панели инструментов

1 На панели инструментов нажмите кнопку **Быстрая настройка** .

2 Чтобы добавить или удалить инструменты, установите или снимите любой из флажков.

Дополнительные возможности

Сброс набора инструментов	Нажмите кнопку **Сброс панели инструментов**.
Настройка набора инструментов	Нажмите кнопку **Настроить**.

Настройка панели свойств

Можно управлять размещением и содержимым панели свойств. Можно перемещать панель свойств в любое место экрана. При расположении панели свойств внутри окна приложения панель становится плавающей. При расположении панели свойств на одной из четырех кромок окна приложения панель становится закрепленной, то есть становится частью границы окна.

При перемещении, закреплении или откреплении панели свойств используется область захвата панели свойств, которая совпадает с областью захвата панели инструментов. Для получения дополнительных сведений об области захвата см. раздел «Настройка панелей инструментов и других панелей команд» на стр. 1009.

Можно также настроить панель свойств, добавляя и удаляя инструменты. Вы можете определить, что отображается на панели свойств при выборе различных инструментов. Например, когда активен инструмент **Текст**, на панели свойств можно отобразить дополнительные команды для заданий, связанных с текстом, таких как увеличение или уменьшение размера шрифта или изменение регистра. Кроме того, можно сбросить панель свойств до параметров по умолчанию.

Кроме того, можно изменить размер и стиль кнопок на панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение внешнего вида панели инструментов» на стр. 1011.

Расположение панели свойств

Цель	Действие
Перемещение панели свойств	Разблокируйте панель свойств, щелкните область перетаскивания панели свойств и перетащите ее в новое положение.
Открепление панели свойств	Щелкните в области захвата панели свойств и перетащите панель свойств за пределы кромки окна приложения.
Закрепление панели свойств	Щелкните в области захвата панели свойств и перетащите панель свойств на любую кромку окна приложения.

Добавление или удаление элемента панели инструментов на панели свойств

1 На панели свойств нажмите на кнопку **Быстрая настройка** .

2 Установите или снимите флажки рядом с элементами, которые следует добавить или удалить.

Дополнительные возможности

Сброс панели свойств	Нажмите кнопку **Сброс панели инструментов**.
Настройка панели свойств	Нажмите кнопку **Настроить**.



На панели свойств для активного инструмента или задания отобразится новый элемент. При изменении содержимого панели свойств элемент не отображается. Новый элемент отобразится снова, если будет активизирован связанный с ним инструмент или задание.



Можно также настроить панель свойств, нажав **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**. В области слева в диалоговом окне **Параметры** щелкните пункт **Команды**, выберите категорию команд в верхнем поле списка, затем перетащите элемент из списка на панель свойств. Если требуется удалить элемент из панели свойств, нажмите клавишу **Alt** и перетащите значок элемента за пределы панели свойств.

Можно также изменить кнопки на панели свойств. Дополнительные сведения см. в разделе «Изменение внешнего вида панели инструментов» на стр. 1011.

Настройка строки состояния

В строке состояния отображается информация о выбранных объектах, например цвете, типе заливки и абрисе. В строке состояния показано также текущее положение курсора и подходящие команды. Кроме того, в ней показываются сведения о цвете документа, такие как цветовой профиль документа и состояние цветопробы. Строку состояния можно настроить: изменить данные, которые в ней показываются, а также ее размеры. Кроме того, можно настроить строку состояния путем добавления, удаления и изменения размера элементов панели инструментов. Помимо этого, можно восстановить настройки строки состояния по умолчанию. Можно также поместить строку состояния в верхней части экрана приложения, чтобы было удобно отслеживать отображаемые данные.

Изменение сведений, показываемых в строке состояния

- Нажмите кнопку рядом с отображаемой информацией и выберите один из следующих параметров:
  - **Советы по инструментам**
  - **Параметры объекта**
  - **Координаты курсора**
  - **Параметры цветов документа**

Изменение размера строки состояния

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. Выберите **Панели команд**.
3. Выберите в списке **Строка состояния**.
4. В области **Свойства строки состояния** введите **1** или **2** в поле **Число строк в закрепленном состоянии**.

Добавление или удаление элемента панели инструментов в строке состояния

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.
2. Нажмите кнопку **Команды**.

3 Выберите категорию команды в верхнем списке.

4 Нажмите клавишу **Alt** и перетащите элемент панели инструментов из списка в строку состояния.

Если требуется удалить элемент из строки состояния, перетащите его за пределы строки состояния.

Изменение размера элементов панели инструментов в строке состояния

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Настройка**.

2 Выберите **Панели команд**.

3 Щелкните пункт **Строка состояния** и установите флажок.

4 Выберите один из следующих параметров в списке **Размер** в области **Свойства кнопки**:

- **Небольшой**
- **Средний**
- **Большой**

Перемещение строки состояния

- Нажав на строку состояния правой кнопкой мыши, выберите **Настройка** ▸ **Строка состояния** ▸ **Положение**, затем выберите **Вверху** или **Внизу**.

Восстановление настроек строки состояния по умолчанию

- Нажав на строку состояния правой кнопкой мыши, выберите **Настройка** ▸ **Строка состояния** ▸ **Настройка по умолчанию**.

Настройка фильтров

Фильтры используются для преобразования файлов из одного формата в другой. Они бывают четырех типов: растровые, векторные, анимационные и текстовые. Можно настроить параметры фильтра путем добавления или удаления фильтров, чтобы загружать только необходимые фильтры. Кроме того, можно изменить порядок расположения фильтров в списке, а также сбросить фильтры до параметров по умолчанию.

Добавление фильтра

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.

2 Выберите **Форматы файлов**.

3 Щелкните тип фильтра в списке **Доступные типы файлов**.

4 Щелкните фильтр.

5 Нажмите кнопку **Добавить**.

Удаление фильтра

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.

2 Выберите **Форматы файлов**.

3 Щелкните фильтр в списке **Активные фильтры**.

4 Нажмите кнопку **Удалить**.

Изменение порядка расположения фильтров в списке

1 Выберите пункт **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **Общие**.

2 Выберите **Форматы файлов**.

3 Щелкните фильтр в списке **Активные фильтры**.

4 Выберите один из следующих пунктов.

- **Вверх** — перемещение фильтра по списку вверх.
- **Вниз** — перемещение фильтра по списку вниз.



Можно сбросить список **Активные фильтры** до настроек по умолчанию, нажав кнопку **Сбросить до настроек по умолчанию**.

CorelDRAW®

Автоматизация задач с помощью макросов и сценариев

Макросы и сценарии можно использовать для ускорения выполнения повторяющихся задач, объединения нескольких или сложных действий либо упрощения доступа к определенному параметру. Для создания макросов можно использовать встроенные функции Visual Basic for Applications (VBA) или Visual Studio Tools for Applications (VSTA), а для создания сценариев — встроенные функции JavaScript.

Использование макроса (или сценария) аналогично использованию функции быстрого набора номера на телефоне. На многих телефонах для часто набираемого номера можно задать кнопку быстрого набора. В следующий раз, когда потребуется набрать данный номер, можно просто нажать соответствующую кнопку быстрого набора, сэкономив тем самым свое время. Точно так же макрос можно использовать для настройки повторяющихся действий; в следующий раз, когда необходимо будет повторить действия, можно сэкономить время, воспроизведя макрос.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Макросы» (стр. 1017)
- «Сценарии JavaScript» (стр. 1025)

Макросы

Можно сэкономить время, используя макрос для автоматизации набора повторяющихся задач. Макрос позволяет задать последовательность действий, что впоследствии дает возможность быстро повторять эти действия.

Для создания макросов не требуется иметь опыт программирования. На самом деле основные средства для работы с макросами доступны в главном окне приложения. Чтобы повысить эффективность управления макросами, можно использовать следующие встроенные среды программирования:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) — наследник VBA и отличный выбор для разработчиков и прочих специалистов в области программирования. VSTA предоставляет доступ к инструментам и возможностям, необходимым для создания самых сложных макросов.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) — это поднабор среды программирования Microsoft Visual Basic (VB) и отличный выбор для новичков. VBA можно использовать для создания основных макросов, предназначенных для личного использования. Кроме того, с помощью VBA можно создавать более сложные макросы.



Дополнительные сведения о различиях между VBA и VSTA см. в руководстве по программированию в разделе для разработчиков на веб-сайте сообщества пользователей CorelDRAW.

Начало работы с макросами

Функции VBA и VSTA, относящиеся к макросам, устанавливаются вместе с программным обеспечением по умолчанию, но при необходимости эти функции можно установить и вручную. Можно задать параметры, относящиеся к VBA.



Чтобы использовать функции макросов VSTA в CorelDRAW, необходимо установить Microsoft Visual Studio 2019. Для использования редактора VSTA необходимо установить Microsoft Visual Studio 2019 версии Community, Professional, Premium, Ultimate или Enterprise и выполнить повторную установку набора средств Microsoft Visual Studio для работы с приложениями версии 2019 с веб-сайта microsoft.com.

Если установить Microsoft Visual Studio после установки CorelDRAW Graphics Suite, необходимо переустановить компонент VSTA, изменив установку CorelDRAW Graphics Suite. Дополнительные сведения см. в разделе «Установка функций макросов вручную» на стр. 1019.

Функции, относящиеся к макросам, предоставляют доступ к ряду инструментов для работы с макросами в главном окне приложения:

- Панель инструментов «Макросы» облегчает доступ к распространенным функциям макросов.
- Окно настройки «Сценарии» облегчает доступ ко всем существующим проектам макросов для VBA и к основным функциям для работы с этими проектами.
- Редактор сценариев (предыдущее название — «Редактор Visual Basic») предоставляет доступ к расширенным функциям для создания проектов макросов на основе VBA;
- Редактор Visual Studio предоставляет доступ к расширенным функциям для создания проектов макросов на основе VSTA. Редактор VSTA доступен только в том случае, если установлено решение Microsoft Visual Studio 2019.

Создание макросов

Макросы хранятся в модулях (также называемых модулями кода), которые хранятся в проектах макросов. Окно настройки «Сценарии» позволяет просматривать все доступные проекты макросов, модули и макросы, а также управлять ими.

Окно настройки «Сценарии» можно использовать для создания проектов макросов в виде файлов банка глобальных макросов (Global Macro Storage, GMS) или проектов Corel VSTA (CGSaddon). Использование подобных файлов — это эффективный способ создать пакет компонентов проекта макроса и организовать общий доступ к нему для других пользователей. С помощью окна настройки «Сценарии» можно открыть (или загрузить) ранее созданные проекты макросов, установленные вместе с программным обеспечением или полученные иным образом. Окно настройки «Сценарии» можно также использовать для переименования проектов макросов, для копирования и закрытия (или выгрузки) проектов макросов на основе файлов GMS и VSTA.



Некоторые проекты макросов заблокированы и недоступны для редактирования.



При создании документа проект макроса для этого документа автоматически добавляется в окно настройки «Сценарии». Несмотря на то что макросы можно хранить в проекте макроса для документа (например, чтобы создать многофункциональный шаблон), рекомендуется хранить проекты макросов в файлах GMS.

Каждый проект макроса содержит по меньшей мере один модуль. Окно настройки «Сценарии» можно использовать для добавления модуля в проект макроса на основе VBA или для открытия существующих модулей для редактирования. Окно настройки «Сценарии» можно также использовать для переименования или удаления модулей VBA.



Некоторые модули защищены от редактирования.

Наконец, окно настройки «Сценарии» можно использовать для создания макросов в доступных модулях. Для создания макросов не требуется иметь опыт программирования. Тем не менее при наличии опыта программирования макросы VBA можно отредактировать с помощью редактора сценариев. Окно настройки «Сценарии» можно также использовать для переименования и удаления макросов VBA.

Запись макросов

Макросы можно записывать и сохранять для дальнейшего использования.

Можно также записать временные макросы для действий, которые требуется повторить всего несколько раз. Временный макрос доступен до тех пор, пока не будет записан новый временный макрос.



В некоторых проектах макросов функция записи недоступна.



Прежде чем записывать макрос, убедитесь, что для записи выбраны необходимые действия, которые расположены в правильном порядке. После начала записи средство для записи макросов учитывает все изменения, внесенные в рисунок. Например, при создании формы, изменении ее размера, а затем изменении ее цвета все эти изменения будут записаны в макросе. Когда все изменения будут внесены, необходимо остановить запись макроса.

Воспроизведение макросов

Чтобы выполнить действия, связанные с макросом, воспроизведите макрос.

Можно также воспроизвести временный макрос.

Дополнительные сведения о макросах

В разделе для разработчиков на веб-сайте сообщества пользователей CorelDRAW доступны различные полезные ресурсы: руководство по программированию, подробная справочная документация по объектным моделям с образцами кодов, схемы объектных моделей и профессиональные статьи и пособия по программированию.

В справочной документации по объектным моделям (т. н. документация по API-интерфейсам) содержится справка по всем компонентам и функциям, которые можно автоматизировать в приложениях. Вместе эти возможности и функции называются объектной моделью. Доступ к этой документации можно получить из редактора сценариев.

Схемы объектных моделей описывают иерархическую структуру тех компонентов и функций, которые можно автоматизировать в CorelDRAW Corel PHOTO-PAINT и Corel DESIGNER.



Для получения более подробных сведений о VBA и его программной среде см. раздел «Справка Microsoft Visual Basic» в меню **Справка** редактора сценариев.

Для получения более подробных сведений о VSTA и его программной среде см. меню **Справка** редактора VSTA.

Установка функций макросов вручную

1. На панели управления Windows щелкните **Удалить программу**.
2. Дважды нажмите **CorelDRAW Graphics Suite** на странице **Удаление или изменение программы**.
3. Выберите **Изменить** в окне мастера установки и следуйте инструкциям.
4. На странице **Функции** мастера установки установите следующие флажки в списке **Утилиты**:

- **Visual Basic for Applications**
- **Visual Studio Tools for Applications**



Функции макросов для VBA и VSTA по умолчанию устанавливаются вместе с программным обеспечением.

Настройка параметров VBA

1. Щелкните **Инструменты** ▸ **Параметры** ▸ **CorelDRAW**.
2. Выберите **VBA**.
3. В области **Безопасность** нажмите кнопку **Параметры безопасности** и настройте параметры, позволяющие уменьшить риск выполнения злонамеренных макросов.

   Чтобы обойти эту функцию безопасности, установите флажок **Доверять всем модулям GMS** и перейдите к шагу 6.
4. На странице **Уровень безопасности** диалогового окна **Безопасность** выберите один из следующих параметров.
   - **Очень высокий**: разрешается запуск только макросов из доверенных источников. Все остальные подписанные и неподписанные макросы отключаются.
   - **Высокий**: разрешается запуск только подписанных макросов из доверенных источников. Неподписанные макросы автоматически отключаются.
   - **Средний**: пользователь решает сам, запускать или нет потенциально небезопасные макросы.
   - **Низкий (не рекомендуется)**: разрешается запуск всех потенциально небезопасных макросов. Выберите этот параметр, если на компьютере установлено антивирусное программное обеспечение или если проверяется безопасность всех открываемых документов.
5. На странице **Надежные издатели** диалогового окна **Безопасность** просмотрите список доверенных издателей макросов. Нажмите кнопку **Просмотр**, чтобы отобразить подробные сведения о выбранном издателе макроса, или нажмите кнопку **Удалить**, чтобы удалить выбранного издателя из списка.

   Если необходимо, для выбранного издателя макроса можно установить или снять флажок **Открыть доступ к проекту Visual Basic**.
6. Снимите флажок **Задержка при загрузке VBA**, чтобы загружать VBA при запуске.

Доступ к инструментам макроса

Цель	Действие
Отображение панели инструментов **Макросы**	Выберите **Окно** ▸ **Панели инструментов** ▸ **Макросы**. Галочка рядом с командой указывает на то, что панель инструментов отображается.
Отображение окна настройки **Сценарии**	Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Сценарии**.
Отображение редактора сценариев	Выполните одно из следующих действий. • Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Редактор сценариев**. • На панели инструментов **Макросы** нажмите кнопку **Редактор сценариев** . • В окне настройки **Сценарии** щелкните правой кнопкой мыши вариант **Visual Basic for Applications**, а затем выберите команду **Показать IDE**.

Отображение редактора Visual Studio	Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Редактор Visual Studio**. (на компьютере должно быть установлено приложение VSTA.)

Создание проекта макроса

- В окне настройки **Сценарии** выполните одно из следующих действий.
  - В списке выберите вариант **Visual Studio Tools for Applications**, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый проект макроса**.
  - В списке выберите вариант **Visual Basic for Applications**, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый проект макроса**.

Дополнительные возможности

Открытие (или загрузка) проекта макроса	Выполните одно из следующих действий. • В списке выберите вариант **Visual Studio Tools for Applications**, нажмите кнопку **Загрузить**, а затем выберите проект. • В списке выберите вариант **Visual Basic for Applications**, нажмите кнопку **Загрузить**, а затем выберите проект.
Переименование проекта макроса	Щелкните правой кнопкой мыши проект в списке, а затем выберите команду **Переименовать**.
Копирование проекта макроса на основе файла GMS	Щелкните правой кнопкой мыши проект в списке, выберите команду **Копировать в**, а затем выберите конечную папку для скопированного проекта. Проект макроса на основе документа скопировать нельзя. Такие проекты хранятся в документе, и управление этими проектами отдельно от документа невозможно.
Отображение или скрытие всех модулей в списке	Нажмите кнопку **Простой режим** .
Добавление модуля в проект макроса VBA	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните проект в списке, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый модуль**. • Щелкните правой кнопкой мыши проект в списке, а затем выберите команду **Новый модуль**.
Редактирование модуля в проекте макроса VBA	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните модуль в списке, а затем нажмите кнопку **Изменить** . • Щелкните правой кнопкой мыши модуль в списке, а затем выберите команду **Изменить**.
Переименование модуля в проекте макроса	Щелкните правой кнопкой модуль в списке, а затем выберите команду **Переименовать**.

Дополнительные возможности

Удаление модуля из проекта макроса	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните модуль в списке, а затем нажмите кнопку **Удалить** . • Щелкните правой кнопкой мыши модуль в списке, а затем выберите команду **Удалить**.
Закрытие (или выгрузка) проекта макроса на основе файла GMS	Щелкните правой кнопкой мыши проект макроса в списке, а затем выберите команду **Выгрузить проект макроса**. Чтобы закрыть проект макроса на основе документа, необходимо закрыть документ, в котором хранится этот проект.

Некоторые проекты макросов заблокированы и недоступны для редактирования.

Создание макроса

- В окне настройки **Сценарии** выполните одно из следующих действий.
  - Щелкните нужный контейнер, нажмите кнопку **Создать**, а затем выберите вариант **Новый макрос**.
  - Щелкните правой кнопкой мыши нужный модуль контейнера, а затем выберите команду **Новый макрос**.

Дополнительные возможности

Редактирование макроса	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните макрос в списке, а затем нажмите кнопку **Изменить** . • Щелкните правой кнопкой мыши макрос в списке, а затем выберите команду **Изменить**.
Удаление макроса	Выполните одно из следующих действий. • Щелкните макрос в списке, а затем нажмите кнопку **Удалить** . • Щелкните правой кнопкой мыши макрос в списке, а затем выберите команду **Удалить**.

Некоторые проекты макросов заблокированы и недоступны для редактирования.

Запись макроса

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Начать запись**.
   Откроется диалоговое окно **Записать макрос**.
2. В поле **Имя макроса** введите имя макроса.
   Имена макросов могут содержать числа, но должны начинаться с буквы. Имена макросов не могут содержать пробелы или символы, отличные от буквенно-цифровых, за исключением подчеркиваний (_).
3. В диалоговом окне **Сохранить макрос в** выберите проект макроса, в котором необходимо сохранить макрос.

4 Введите описание макроса в поле **Описание**, а затем нажмите кнопку **OK**.

5 Выполните действия, которые требуется записать.

Приложение начнет запись выполняемых действий. Чтобы приостановить запись, нажмите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Пауза записи**. Повторите эти действия, чтобы возобновить запись.

6 Чтобы остановить запись, нажмите **Файл** ▸ **Сценарии** ▸ **Остановить запись**.

Дополнительные возможности

Сохранение действий из списка **Отмена** в виде макроса VBA или сценария	Выберите **Окно** ▸ **Окна настройки** ▸ **История**, выполните действия, которые необходимо записать, а затем нажмите кнопку **Сохранить как сценарий**  в окне настройки **История**.



Нельзя записать макрос, если все доступные проекты макросов заблокированы.

Не все действия можно записать — некоторые из-за сложной последовательности. Несмотря на это, большинство подобных действий можно записать вручную в редакторе сценариев. Когда действие не может быть записано, в код макроса записывается комментарий «**`Запись этой команды не поддерживается`**», но процесс записи продолжается до тех пор, пока пользователь не остановит его. Чтобы просмотреть любые комментарии, имеющиеся в коде, откройте макрос в редакторе сценариев.



По умолчанию макросы записываются в проекте **GlobalMacros**, чтобы они были доступны из других документов. Однако можно изменить проект макросов по умолчанию для записи, щелкните правой кнопкой мыши проект в окне настройки **Сценарии**, а затем выберите команду **Установить как проект записи**. Заблокированный проект макроса выбрать нельзя.

Чтобы отменить запись макроса и удалить все команды, записанные до момента отмены, выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Отменить запись**.

Можно также начинать, приостанавливать и останавливать запись макроса с помощью панели инструментов **Макросы** или окна настройки **Сценарии** (**Файл** ▸ **Сценарии** ▸ **Сценарии**).

Запись временного макроса

1 Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Записать временный сценарий**.

2 Выполните действия, которые требуется записать.

Приложение начнет запись выполняемых действий. Чтобы приостановить запись, нажмите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Пауза записи**. Повторите эти действия, чтобы возобновить запись.

3 Чтобы остановить запись, нажмите **Файл** ▸ **Сценарии** ▸ **Остановить запись**.

Макрос временно сохраняется в проект записи, заданный по умолчанию. После завершения текущего сеанса макрос удаляется из проекта.



Нельзя записать временный макрос, если все доступные проекты макросов заблокированы.

Не все действия можно записать.

По умолчанию макросы записываются в проекте **GlobalMacros**, чтобы они были доступны из других документов. Однако можно изменить проект записи, щелкнув правой кнопкой мыши другой проект в окне настройки **Сценарии**, а затем щелкните **Установить как проект записи**. (Заблокированный проект макроса выбрать нельзя.) Если необходимо, можно создать несколько временных записей, назначив для каждой свой собственный проект макроса.

Чтобы отменить запись макроса и удалить все команды, записанные до момента отмены, выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Отменить запись**.

Можно также начинать и останавливать запись временного макроса с помощью панели инструментов **Макросы** или окна настройки **Сценарии** (**Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Сценарии**).

Воспроизведение макроса

- Выполните одно из следующих действий.
  - Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Запустить сценарий** или нажмите кнопку **Запустить сценарий** на панели инструментов **Макросы**. В списке **Макрос в** выберите проект или файл, в котором сохранен макрос. В списке **Имя макроса** выберите макрос. Нажмите кнопку **Запустить**.
  - В окне настройки **Сценарии** дважды щелкните макрос в списке.
  - В окне настройки **Сценарии** щелкните макрос в списке, а затем нажмите кнопку **Запустить**.
  - В окне настройки **Сценарии** щелкните правой кнопкой мыши макрос в списке, а затем выберите команду **Запустить**.

Воспроизведение временного макроса

- Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Выполнить временный сценарий**.

Этот параметр включен только после записи временного макроса.

Если создано несколько временных макросов, необходимо указать, какой проект содержит макрос, который нужно запустить. В окне настройки **Сценарии** щелкните правой кнопкой мыши проект, а затем выберите команду **Установить как проект записи**.

Доступ к файлу справки по макросам из редактора сценариев

1. При активном окне приложения Microsoft Visual Basic for Applications нажмите клавишу **F2**, чтобы отобразить средство просмотра объектов.

   Средство просмотра объектов отображает все возможности и функции, которые можно автоматизировать в редакторе сценариев.
2. Выберите **VGCore** в поле со списком **Библиотека**.

   Средство просмотра объектов отображает все возможности и функции CorelDRAW которые можно автоматизировать в редакторе сценариев. Вместе эти возможности и функции называются объектной моделью.
3. Выберите элемент в средстве просмотра объектов и нажмите клавишу **F1**.

Можно также отобразить раздел справки для любого элемента в окне **Код** редактора сценариев, выбрав этот элемент и нажав клавишу **F1**.

Сценарии JavaScript

Можно сэкономить время, используя сценарий JavaScript для автоматизации набора повторяющихся задач. В окне настройки **Сценарии** (**Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Сценарии**) можно загружать, запускать, переименовывать и удалять сценарии.

Сценарии можно записывать и сохранять для дальнейшего использования. Можно также записать временные сценарии для действий, которые требуется повторить всего несколько раз. Временный сценарий доступен до тех пор, пока не будет записан новый временный сценарий.



Прежде чем записывать сценарий, убедитесь, что для записи выбраны необходимые действия, которые расположены в правильном порядке. После начала записи средство для записи сценариев учитывает все изменения, внесенные в рисунок. Например, при создании формы, изменении ее размера, а затем изменении ее цвета все эти изменения будут записаны в сценарии. Когда все изменения будут внесены, необходимо остановить запись сценария.

Чтобы выполнить действия, связанные со сценарием, воспроизведите сценарий. Можно также воспроизвести временный сценарий.

Загрузка сценария

- В окне настройки **Сценарии** нажмите **Загрузить**, а затем выберите папку, в которой расположен сценарий.

Запись сценария

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Начать запись**.
   Откроется диалоговое окно **Записать сценарий**.
2. В поле **Имя макроса** введите имя сценария.
3. В поле **Сохранить макрос в** нажмите **Пользовательские сценарии**.
4. Введите описание сценария в поле **Описание**, а затем нажмите кнопку **OK**.
5. Выполните действия, которые требуется записать.

   Приложение начнет запись выполняемых действий. Чтобы приостановить запись, нажмите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Пауза записи**. Повторите эти действия, чтобы возобновить запись.
6. Чтобы остановить запись, нажмите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Остановить запись**.



Чтобы отменить запись макроса и удалить все команды, записанные до момента отмены, выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Отменить запись**.

Можно также начинать, приостанавливать и останавливать запись макроса с помощью окна настройки **Сценарии** (**Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Сценарии**).

Запись временного сценария

1. Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Записать временный сценарий**.
2. Выполните действия, которые требуется записать.

   Приложение начнет запись выполняемых действий. Чтобы приостановить запись, нажмите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Пауза записи**. Повторите эти действия, чтобы возобновить запись.
3. Чтобы остановить запись, нажмите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Остановить запись**.

Не все действия можно записать.

Чтобы отменить запись сценария и удалить все команды, записанные до момента отмены, выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Отменить запись**.

Можно также приостанавливать и останавливать запись временного макроса с помощью окна настройки **Сценарии** (**Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Сценарии**).

Воспроизведение сценария

- В окне настройки **Сценарии** щелкните сценарий в списке, а затем нажмите кнопку **Запустить** .

Воспроизведение временного сценария

- Выберите **Инструменты** ▸ **Сценарии** ▸ **Выполнить временный сценарий**.

Этот параметр включен только после записи временного сценария.

Редактирование сценария

- В окне настройки **Сценарии** щелкните сценарий в списке, а затем нажмите кнопку **Изменить** .

  Сценарий обычно отображается в Блокноте. Если сценарий не открывается, убедитесь, что файлы JavaScript связаны с Блокнотом. Дополнительные сведения см. в разделе «Связывание файлов JavaScript с Блокнотом» на стр. 1026.

Переименование сценария

- В окне настройки **Сценарии** дважды щелкните имя сценария и введите новое имя.

Удаление сценария

- В окне настройки **Сценарии** щелкните сценарий в списке, а затем нажмите кнопку **Удалить** .

Связывание файлов JavaScript с Блокнотом

1. В Проводнике файлов щелкните правой кнопкой мыши файл JavaScript и выберите **Свойства**.
2. На вкладке **Общие** диалогового окна нажмите **Изменить** в области **Приложение**.
3. Выберите открытие файлов **.js** в Блокноте.

Справочник

CorelDRAW для пользователей Adobe Illustrator **1029**

Глоссарий **1035**



CorelDRAW для пользователей Adobe Illustrator

Adobe Illustrator и CorelDRAW во многом похожи, благодаря чему можно легко переходить из одного графического приложения в другое. Несмотря на то что основные функции рисования и проектирования в приложениях Adobe Photoshop и CorelDRAW одинаковые, имеются определенные различия в терминологии и инструментах. Понимание этих различий позволит осуществить быстрый переход к приложению CorelDRAW.

В этом разделе рассматриваются следующие темы.

- «Сравнение терминов» (стр. 1029)
- «Сравнение инструментов» (стр. 1030)
- «Использование рабочего пространства Adobe Illustrator» (стр. 1033)

Сравнение терминов

Термины и основные понятия в Adobe Illustrator и CorelDRAW немного отличаются. Термины Adobe Illustrator и их эквиваленты в CorelDRAW перечислены ниже.

Термин Adobe Illustrator	Термин CorelDRAW
Действия/сценарии	Макросы/сценарии
Точки привязки	Узлы
Иллюстрация	Рисунок
Отсекающая маска	PowerClip
Направляющие точки	Маркеры управления
Направляющие	Направляющие

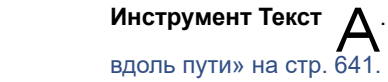
Термин Adobe Illustrator	Термин CorelDRAW
«Умные» направляющие	Динамические направляющие
Градиентная заливка	Фонтанная заливка
Live Color	Цветовые стили, гармония цветов
Представление абриса	Каркасный вид
Области	Окна настройки
Путь	Кривая
Размещение файлов	Импорт файлов
Растрирование	Преобразование в растровое изображение
Обводка	Абрис
Область образцов	Цветовая палитра

Сравнение инструментов

В следующей таблице приведен список инструментов Adobe Illustrator и соответствующих им инструментов CorelDRAW. Использование большинства инструментов приводит к сходному результату, однако действуют они немного по-разному.

Инструмент Adobe Illustrator	Инструмент CorelDRAW
Инструмент «Добавить точку привязки»	Инструмент **Фигура** . См. раздел «Добавление или удаление узла» на стр. 231.
Инструмент «Текст внутри области»	**Инструмент Текст** . См. раздел «Добавление простого текста» на стр. 625.
Инструмент «Перетекание»	Инструмент **Перетекание** . См. раздел «Создание перетекания объектов» на стр. 598.
Инструмент «Раздувание»	Инструмент **Оболочка** . См. раздел «Применение оболочки» на стр. 250.

Инструмент Adobe Illustrator	Инструмент CorelDRAW
Инструмент «Изменить точку привязки»	Инструмент **Фигура**  . См. раздел «Формирование объекта кривой с помощью узлов перегиба, сглаженных или симметричных узлов» на стр. 232.
Инструмент «Удалить точку привязки»	Инструмент **Фигура**  . См. раздел «Добавление или удаление узла» на стр. 231.
Инструмент «Частичное выделение»	Инструмент **Фигура**  . См. раздел «Выбор узла» на стр. 217.
Тень	Инструмент **Тень**  . См. раздел «Добавление падающей тени или внутренней тени» на стр. 589.
Инструмент «Градиент»	Инструмент **Интерактивная заливка**  . См. раздел «Фонтанные заливки» на стр. 438.
Инструмент «Отрезок»	Инструмент **Свободная форма**  . См. раздел «Рисование кривых с помощью инструмента «Кривая через 3 точки»» на стр. 164. Инструмент **Ломаная линия**  . См. раздел «Линии» на стр. 155.
Инструмент «Ковш быстрой заливки»	Инструмент **Интеллектуальная заливка**  . См. раздел «Применение заливки для любой замкнутой области» на стр. 457.
Быстрая трассировка	Команда **Растровые изображения** ▸ **Быстрая трассировка** Команда **Растровые изображения** ▸ **Трассировка по центральной линии** Команда **Растровые изображения** ▸ **Трассировка абрисом**. См. раздел «Трассировка растрового изображения с помощью метода трассировки абрисом» на стр. 850.
Инструмент «Линейка»	Инструмент **Размер**  . См. раздел «Размерные линии» на стр. 196.
Инструмент «Сетка»	Инструмент **Заливка сетки**  . См. раздел «Применение заливки сетки для объекта» на стр. 454.

Инструмент Adobe Illustrator	Инструмент CorelDRAW
Инструмент «Кисть»	Инструмент **Художественное оформление** . См. раздел «Рисование каллиграфической линии» на стр. 168. Инструмент **Кисть** . См. раздел «Мазки кисти» на стр. 186.
Инструмент «Панорама»	Инструмент **Панорама** . См. раздел «Панорамирование в окне рисования» на стр. 70.
Инструмент «Текст по кривой»	**Инструмент Текст** . См. раздел «Расположение текста вдоль пути» на стр. 641.
Эффекты обработки контуров	Команды **Объект** ▸ **Формирование**. См. разделы «Исключение объектов» на стр. 263 и «Объединение и пересечение объектов» на стр. 268.
Инструмент «Карандаш»	Инструмент **Свободная форма** . См. раздел «Рисование линий с помощью инструмента «Свободная форма»» на стр. 158.
Инструмент «Складки»	Инструмент **Оболочка** . См. раздел «Применение оболочки» на стр. 250.
Инструмент «Отражение»	Кнопки зеркального отражения См. раздел «Отражение объекта» на стр. 353.
Инструмент «Деформация»	Инструмент **Фигура** . См. раздел «Растягивание узлов» на стр. 233.
Инструмент «Поворот»	Инструмент **Указатель** . См. раздел «Поворот объекта» на стр. 352.
Инструмент «Закругленный прямоугольник»	Инструмент **Прямоугольник** . См. раздел «Рисование прямоугольников и квадратов с закругленными углами и углами с выемкой и фаской.» на стр. 205.
Команда «Сохранить для Microsoft Office»	**Файл** ▸ **Экспорт для** ▸ **Office**
Инструмент «Масштабирование»	Инструмент **Указатель** . См. раздел «Изменение размера и масштабирование объектов» на стр. 349.

Инструмент Adobe Illustrator	Инструмент CorelDRAW
Инструмент «Ножницы»	Инструмент **Нож** . См. раздел «Разделение объекта» на стр. 262.
Инструмент «Выделение»	Инструмент **Указатель** . См. раздел «Выделение объектов» на стр. 307.
Инструмент «Перекос»	Инструмент **Указатель** . См. раздел «Наклон и растягивание объектов» на стр. 235.
Инструмент «Звезда»	Инструменты **Звезда**  и **Сложная звезда** . См. раздел «Рисование звезды» на стр. 209.
Инструмент «Распыление символов»	Инструмент **Распылитель** . См. раздел «Распыление узора» на стр. 190.
Инструмент «Скручивание»	Инструмент **Искажение** . См. раздел «Искажение объекта» на стр. 246.
Инструмент «Текст»	**Инструмент Текст** . См. разделы «Добавление простого текста» на стр. 625 и «Добавление фигурного текста» на стр. 623.
Инструмент «Вертикальный текст»	Окно настройки **Форматирование абзаца**. См. раздел «Выбор ориентации азиатского текста» на стр. 684.
Инструмент «Искажение»	Инструмент **Размазывание** . См. раздел «Размазывание объекта» на стр. 238. **Инструмент Оболочка**. См. раздел «Формирование объектов с помощью оболочек» на стр. 248.
Инструмент «Морщина»	Инструмент **Грубая кисть** . См. раздел «Применение эффекта грубой кисти для объекта» на стр. 241.

Использование рабочего пространства Adobe Illustrator

Рабочее пространство в CorelDRAW имитирует вид и интерфейс Adobe Illustrator. В этом рабочем пространстве проще выполнять поиск команд и инструментов. Для получения сведений об изменении рабочего пространства см. раздел «Выбор рабочего пространства» на стр. 107.

Глоссарий

C D F G H J L P Q R T U W Z А Б В Г Д З И К Л М Н О П Р С Т У Ф Ц Ч Ш Э Ю Я

C

CMY

Цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M) и желтый (Y) цвета. Этот режим используется при трехкрасочной печати.

CMYK

Цветовой режим, в котором используются голубой (C), пурпурный (M), желтый (Y) и черный (K) цвета. Печать CMYK обеспечивает натуральные черные цвета и широкий диапазон оттенков. В цветовом режиме CMYK цветовые значения выражаются в процентах, поэтому значение 100 для чернил означает, что они используются с полной насыщенностью.

D

DeviceN

Тип цветового пространства и цветовой модели устройства. Это многокомпонентное цветовое пространство, которое позволяет определять цвет с помощью цветовых компонентов, которые отличаются от стандартного набора из трех (RGB) и четырех (CMYK) цветовых компонентов.

F

FTP (протокол передачи файлов)

Метод перемещения файлов между двумя компьютерами. На многих веб-узлах организованы хранилища данных, доступ к которым можно получить с помощью протокола FTP.

G

GIF

Файлы в этом графическом формате занимают минимум места на диске и легко переносятся с одного компьютера на другой. Этот формат обычно используется для публикации в Интернете изображений, состоящих из 256 или меньшего числа цветов.

H

HSB (оттенок, насыщенность и яркость)

Цветовая модель, которая определяет три компонента: оттенок, насыщенность и яркость. Оттенок определяет цвет (желтый, оранжевый, красный и т. д.), яркость определяет воспринимаемую интенсивность (более светлый или более темный цвет), а насыщенность определяет глубину цвета (от тусклого до глубокого).

HTML

Стандарт разработки в Интернете, содержащий теги разметки, которые определяют структуру и компоненты документа. Теги используются для разметки текста и внедрения ресурсов (например, изображений, звука, видео и анимации) при создании веб-страницы.

J

JavaScript

Язык сценариев, используемый в Интернете для добавления интерактивных функций на страницы HTML.

JPEG 2000

Улучшенная версия формата файлов JPEG, которая обеспечивает большую степень сжатия и позволяет добавлять данные об изображении и выбирать другую степень сжатия для области изображения.

JPEG

Формат фотографий, который обеспечивает сжатие изображения с незначительной потерей качества. Благодаря степени сжатия (до 20 к 1) и небольшому размеру файла изображения JPEG широко используются для публикации в Интернете.

L

Lab

Цветовая модель, которая содержит светлый (или яркий) компонент (L), а также два насыщенных компонента: «a» (зеленый к красному) и «b» (синий к желтому).

LZW

Технология сжатия файла без потерь, которая позволяет уменьшить его размер и ускорить обработку. Сжатие LZW обычно используется в файлах GIF и TIFF.

P

PNG (переносимая сетевая графика)

Графический формат файлов, предназначенный для использования во время интерактивного просмотра. Этот формат позволяет импортировать 24-битную графику.

Q

QuickCorrect™

Функция, которая позволяет отображать сокращения полностью или в правильной форме в случае ошибок при вводе. Функцию QuickCorrect можно использовать для написания слов прописными буквами или для исправления обычных орфографических или печатных ошибок. Например, функция QuickCorrect может заменить слово «asap» на «as soon as possible», а «hte» на «the».

R

RGB

Цветовой режим, в котором для создания всех остальных цветов объединяются три цвета (красный, зеленый и синий) с различной степенью интенсивности. Для каждого канала красного, зеленого и синего задается значение от 0 до 255. Режим RGB подходит для цветопередачи на мониторах и сканерах, а также воспринимается человеческим глазом.

T

TWAIN

Благодаря использованию драйвера TWAIN, поставляемого производителем оборудования для работы с изображениями, изображения можно загружать в графическое приложение Corel непосредственно с цифровой камеры или сканера.

U

URL

Уникальный адрес, который определяет местоположение веб-страницы в Интернете.

W

Windows Image Acquisition (WIA)

Стандартный интерфейс и драйвер, разработанные корпорацией Microsoft для загрузки изображений с периферийных устройств, например со сканеров и цифровых камер.

Z

ZIP

Технология сжатия файла без потерь, которая позволяет уменьшить его размер и ускорить обработку.

А

абрис

Линия, определяющая форму объекта.

Б

базовая линия текста

Воображаемая горизонтальная линия, на которой как бы размещаются текстовые символы.

базовая сетка

Последовательность равномерно расположенных горизонтальных линий, аналогичных линованной сетки школьной тетради, которые помогают выровнять текст и объекты.

базовый уровень

Невидимая линия, на которой размещаются текстовые символы.

без потерь

Тип сжатия файла, при котором качество изображения сохраняется при его сжатии и распаковке.

белая точка

Единица измерения белого на цветном мониторе, которая влияет на способ отображения светлых тонов и на контрастность.

При коррекции изображения белая точка определяет значение яркости, которое считается белым в растровом изображении. В Corel PHOTO-PAINT можно задать белую точку для улучшения контрастности изображения. Например, если на гистограмме изображения с диапазоном яркости от 0 (темный) до 255 (светлый) задать для белой точки значение 250, то все пиксели со значением больше 250 будут преобразованы в белый цвет.

библиотека

Коллекция определений символов, содержащихся в файле CorelDRAW (CDR). Чтобы использовать одну библиотеку для разных рисунков, ее можно экспортировать в формат файла CSL (Corel Symbol Library).

большое перемещение

Перемещение объектов с помощью больших приращений путем нажатия клавиши Shift и клавиши стрелки. Расстояние, на которое перемещается объект, можно получить умножением значения большого перемещения на значение перемещения.

См. также перемещение и микроперемещение.

буфер обмена

Область, которая используется для временного хранения вырезанной или скопированной информации. Информация хранится до тех пор, пока новая информация не будет вырезана или скопирована в буфер обмена и не заменит старую.

В

введенный мазок

Мазки, созданные во время рисования наброска с помощью инструмента LiveSketch. Введенные мазки подстраиваются и преобразуются в кривые Безье в зависимости от времени создания и расстояния между ними.

векторная графика

Изображение, созданное на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий. Векторная графика создается в качестве наборов линий, а не узоров, состоящих из отдельных точек или пикселей.

См. также растровое изображение.

векторный объект

Определенный объект на рисунке, который создается как набор линий, а не узоров, состоящих из отдельных точек или пикселей. Векторные объекты создаются на основе математического описания, с помощью которого задаются положение, длина и направление рисования линий.

вид «Упрощенный каркас»

Представление абриса рисунка, при котором скрываются все заливки, вытягивания, контуры и промежуточные формы перетекания. Растровые изображения отображаются в монохромном режиме.

См. также каркасный вид.

вложенная группа

Группа, состоящая из двух или нескольких групп, которые ведут себя как один объект.

вложенная таблица стилей (CSS)

Расширение для HTML, которое позволяет задавать цвет, шрифт и размер для выбранных частей гипертекстового документа. Информация о стилях может использоваться в нескольких файлах HTML.

См. также HTML.

вложенные объекты PowerClip

Контейнеры, которые содержат другие контейнеры с целью формирования сложных объектов PowerClip.

вогнутая форма

Полая или закругленная выемка, напоминающая внутреннюю часть чаши.

водяной знак

Незначительный случайный шум, добавленный в компонент освещенности пикселей изображения и содержащий информацию об изображении. Эта информация сохраняется после обычного редактирования, печати и сканирования.

вставка

Импорт и размещение фотоизображения, объекта картинки или звукового файла в рисунок.

встраивание

Процесс размещения объекта, созданного в одном приложении, в документе, созданном в другом приложении. Встроенные объекты полностью включаются в текущий документ и не связаны с исходными файлами.

выбор нескольких объектов

Выбор нескольких объектов с помощью **указателя** или выбор нескольких узлов с помощью инструмента **Фигура**.

выделение рамкой

Выбор объектов или узлов путем перетаскивания **указателя** или инструмента **Фигура** по диагонали и заключение объектов в рамку с пунктирной линией.

выделяющая рамка свободной формы

Выбор объектов или узлов с помощью выделяющей рамки при перетаскивании инструмента **Фигура** и управлении формой выделяющей рамки, как при рисовании свободной линии.

См. также выделяющая рамка.

выпуклая форма

Выступающее искривление или закругление, напоминающее наружную поверхность сферы или окружности.

выравнивание

Изменение интервала между символами и словами с целью выравнивания блока текста по краю левого, правого или обоих полей.

вытягивание

Функция, которая позволяет применять трехмерную перспективу путем проецирования линий от объекта для создания иллюзии глубины.

выход за обрез

Часть печатного изображения, которая выходит за край страницы. Функция выхода за обрез гарантирует, что готовое изображение будет располагаться точно по краю страницы после брошюровки и обрезки.

Г

гиперссылка

Электронная ссылка, обеспечивающая доступ непосредственно из одного места в документе в другое место в этом или другом документе.

гистограмма

Гистограмма содержит горизонтальную столбцовую диаграмму, на которой отображаются значения яркости пикселей растрового изображения по шкале от 0 (темный) до 255 (светлый). В левой части гистограммы представлены тени изображения, в средней части — промежуточные, а в правой — светлые тона. Высота пиков отражает количество пикселей каждого уровня яркости. Например, большое количество пикселей в области теней (левая часть гистограммы) обозначает наличие деталей в темных участках изображения.

главная страница

Виртуальная страница, содержащая настройки для общих объектов, направляющих и сетки, которые применяются ко всем страницам документа.

глиф (типографский)

Типографский глиф соответствует одиночному символу шрифта.

глиф

Маркеры в форме ромба, которые можно перетаскивать для изменения формы фигуры.

глубина цвета

Количество битов, которые определяют оттенок или цвет всех пикселей в растровом изображении. Например, пиксель в черно-белом изображении имеет глубину цвета 1 бит, так как он может быть только черным или белым. Количество значений цветов, которое может обеспечить данная глубина цвета, равно значению глубины цвета во второй (2) степени. Например, глубина цвета, равная 1 биту, обеспечивает два значения цвета (2^1=2), а глубина цвета, равная 2 битам, может обеспечить 4 значения цвета (2^2 = 4).

Значения глубины цвета находятся в диапазоне от 1 до 64 бит на пиксель и определяют глубину цвета изображения.

глубина цвета

Максимальное число цветов, которое может содержать изображение. Глубина цвета — это глубина в битах самого изображения и отображающего монитора. Например, изображение с глубиной цвета 8 бит может содержать до 256 цветов, а изображение с глубиной цвета 24 бита может содержать приблизительно 16 миллионов цветов. Изображение в формате GIF

является примером изображения с глубиной цвета 8 бит; изображение в формате JPEG является примером изображения с глубиной цвета 24 бита.

горячая точка

Область объекта, которую можно щелкнуть, чтобы перейти по заданному URL-адресу.

группа

Набор объектов, которые ведут себя как единый блок. Операции, выполняемые с группой, применяются ко всем ее объектам.

Д

двухцветный

Изображение в двухцветном цветовом режиме является 8-битным изображением в оттенках серого, которое было улучшено с помощью дополнительных цветов (от одного до четырех).

деление

Невидимые деления, по которым перемещается указатель.

диакритический знак

Специальный знак, расположенный над, под или на письменном символе, например акут (e) и седиль (c).

динамические направляющие

Временные направляющие, которые отображаются от следующих точек привязки в объектах: центр, узел, квадрант и базовая линия текста.

диск файла подкачки

Место на жестком диске, используемое приложениями для искусственного увеличения объема памяти на компьютере.

добавление горячих точек

Процесс добавления данных в объекты или группы объектов, чтобы они могли реагировать на такие события, как выбор или щелчок. Например, можно назначить объекту URL-адрес, сделав объект гиперссылкой на внешний веб-узел.

дочерний цвет

Цветовой стиль, созданный в качестве оттенка другого цветового стиля. В большинстве имеющихся цветовых моделей и палитр дочерние цвета имеют такой же оттенок, что и родительские, однако характеризуются другими уровнями насыщенности и яркости.

См. также родительский цвет.

З

закладка

Указатель для адреса в Интернете.

заливка Postscript

Тип заливки текстурой, разработанный с использованием языка PostScript.

заливка текстурой

Фрактальная заливка, которая по умолчанию заполняет объект или область изображения одним изображением, а не набором повторяющихся изображений.

заливка узором

Заливка, состоящая из ряда повторяющихся векторных объектов или изображений.

заливка

Цвет, растровое изображение, фонтанная заливка или узор, примененные к области изображения.

заливки сетки

Тип заливки, который позволяет добавлять пятна цвета в выбранный объект.

замкнутый объект

Объект, определенный с помощью пути, начальная и конечная точки которого соединены.

замкнутый путь

Путь, начальная и конечная точки которого соединены.

значок

Графическое представление инструмента, объекта, файла или другого элемента приложения.

зона переноса

Расстояние от правого поля, с которого начинается перенос.

И

изменение разрешения

Изменение разрешения и размеров растрового изображения. При увеличении разрешения размер изображения увеличивается. При уменьшении разрешения размер изображения уменьшается. Фиксированное значение позволяет сохранять разрешение изображения путем добавления или удаления пикселей в процессе изменения его размера. При переменном значении число пикселей остается неизменным, а размер изображения изменяется, что приводит к уменьшению или увеличению разрешения по сравнению с разрешением исходного изображения.

интенсивность

Интенсивность — это степень яркости светлых пикселей в растровом изображении по сравнению с более темными промежуточными тонами и темными пикселями. Повышение интенсивности обеспечивает более яркую передачу белых оттенков с сохранением точных темных оттенков.

исходный объект

Объект, который используется для формирования другого объекта, например при объединение, исключении или пересечении. Исходный объект получает атрибуты заливки и абриса объекта назначения.

См. также объект назначения.

исходный объект

Экран, который появляется при запуске программы CorelDRAW. На нем отображаются данные процедуры запуска, а также сведения об авторском праве и регистрации.

К

каллиграфический угол

Угол, который определяет положение пера по отношению к поверхности рисования, как наклон кончика настоящего каллиграфического пера. Линия, нарисованная под заданным каллиграфическим углом, имеет небольшую или нулевую толщину, однако становится толще по мере отклонения от заданного каллиграфического угла.

каркасный вид

Представление абриса рисунка, при котором скрываются все заливки, но отображаются вытягивания, контурные линии и промежуточные формы перетекания. Растровые изображения отображаются в монохромном режиме.

См. также вид «Упрощенный каркас».

карта изображений

Графика в документе HTML, которая содержит активные области, являющиеся ссылками на страницы в Интернете, на другие документы HTML или графику.

картинки

Готовые изображения, которые можно импортировать в приложения Corel и при необходимости изменять.

касательная

Прямая линия, которая соприкасается с кривой или эллипсом в точке, но не пересекает кривую или эллипс в этой точке.

кернинг

Интервал между символами, а также настройка этого интервала. Как правило, кернинг используется для размещения двух символов ближе, чем принято друг к другу, например WA, AW, TA или VA. Кернинг позволяет улучшить читаемость текста. После применения кернинга буквы начинают выглядеть более сбалансировано и пропорционально, особенно при использовании шрифта больших размеров.

клавиша ограничения

Удерживайте эту клавишу нажатой, чтобы обеспечить правильную форму объекта или заданный угол наклона при рисовании и редактировании. Клавиша по умолчанию — Ctrl. В качестве клавиши по умолчанию можно выбрать Shift — стандартную клавишу в Windows. Это можно сделать на странице **Указатель** диалогового окна **Параметры**.

клавиши стрелок

Клавиши для перемещения, которые перемещают выбранные объекты небольшими приращениями. Клавиши стрелок можно также использовать для задания положения курсора при вводе или изменении текста на экране или в диалоговом окне.

клон

Копия объекта или области изображения, которая связана с объектом шаблона или областью изображения. Большинство изменений, внесенных в шаблон, автоматически применяются в его клонах.

См. также символ.

кодирование

Определяет набор символов текста, который позволяет правильно отображать текст на соответствующем языке.

кодовая страница

Кодовая страница представляет собой таблицу в операционной системе DOS или Windows, которая определяет, какой набор символов (ASCII или ANSI) будет использоваться для отображения текста. Для разных языков используются разные наборы символов.

контрастность

Разница в тоне между темными и светлыми областями изображения. Чем выше значение контрастности, тем больше разница и меньше градаций между темными и светлыми тонами.

контур

Эффект, созданный путем добавления равноотстоящих концентрических фигур по внешним или внутренним границам объекта. Этот эффект можно также использовать для создания обрезаемых абрисов для таких устройств, как плоттеры, гравировальные машины и устройства для вырезания из винила.

Л

лигатура

Символ, состоящий из двух или более объединенных букв.

линейка

Горизонтальные и вертикальные полоски, содержащие разметку в виде единиц измерения и используемые для определения размера и положения объекта на рисунке. По умолчанию линейки отображаются по левой и верхней границам окна приложения, но их можно скрыть или переместить.

линия Безье

Прямая или изогнутая линия, состоящая из сегментов, соединенных узлами. Каждый узел имеет маркеры управления, которые позволяют изменять форму линии.

М

маркеры управления (CorelDRAW)

Маркеры, которые вытягиваются от узла вдоль кривой, изменяемой с помощью инструмента **Фигура**. Маркеры управления определяют угол, под которым кривая проходит через узел.

маркеры

Набор из восьми черных квадратов, которые отображаются в углах и по сторонам объекта при его выборе. Путем перетаскивания отдельных маркеров можно изменять масштаб и размер объектов или выполнять их зеркальное отражение. Если щелкнуть выделенный объект, то маркеры примут форму стрелок. При этом можно будет поворачивать и наклонять объект.

масштабирование

Пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров объекта на указанное процентное значение. Например, при изменении масштаба прямоугольника высотой 1 дюйм и шириной 2 дюйма на 150 процентов отображается прямоугольник высотой 1,5 дюйма и шириной 3 дюйма. При этом сохраняется соотношение высоты к ширине 1:2.

масштабирование

Уменьшение или увеличение вида рисунка. Можно увеличить изображение, чтобы просмотреть его детали, или уменьшить, чтобы получить общий вид изображения.

междустрочие

Интервал между строками текста. Междустрочие повышает удобочитаемость текста и улучшает его внешний вид.

метаданные

Информация об объектах. Примерами метаданных являются имена, комментарии и стоимость, указанные для объектов.

микроперемещение

Перемещение объектов с помощью небольших приращений.

См. также перемещение и большое перемещение.

муар

Визуальный эффект радиально расходящихся кривых, образованных путем наложения двух повторяющихся узоров. Например, муар может возникнуть в результате наложения двух полутоновых растров с разными углами, расстояниями между точками и размерами точек. Муар является нежелательным результатом пересъемки с другим полутоновым растром или с тем же полутоновым растром, но под углом, который отличается от оригинала.

Н

навигатор документов

Область в нижней части окна приложения, в которой содержатся элементы управления для перехода между страницами и добавления страниц. В навигаторе документов также отображается номер активной страницы и общее число страниц в рисунке.

надстройка

Отдельный модуль, расширяющий функциональные возможности приложения.

надстрочный

Текстовые символы, которые располагаются выше базовой линии других символов в текстовой строке.

наклон

Наклон объекта по вертикали или горизонтали или по вертикали и горизонтали.

наложение

Наложение обеспечивается за счет печати одного цвета поверх другого. В зависимости от выбранных цветов накладываемые цвета образуют новый цвет или верхний цвет закрывает нижний. Наложение темного цвета на светлый часто используется во избежание проблем с регистрацией, которые возникают в случае неточного выравнивания цветоделений.

См. также треппинг цветов, сжатие и расширение.

направляющая

Горизонтальная, вертикальная или наклонная линия, которую можно разместить в любом месте окна рисования для обеспечения более удобного размещения объектов.

направляющие выравнивания

Временные направляющие, помогающие выравнивать объекты во время их создания, изменения размера или перемещения относительно смежных объектов.

насыщенность

Чистота или яркость цвета, выраженная как отсутствие белого. Цвет, имеющий 100-процентную насыщенность, не содержит белого цвета. Цвет с насыщенностью 0 процентов является оттенком серого.

начало координат

Точка в окне рисования, в которой пересекаются линейки.

недоэкспонирование

Недостаточное количество света в изображении.

См. также экспозиция.

непрозрачность

Качество объекта, которое затрудняет видимость сквозь него. Если объект имеет 100-процентную непрозрачность, то сквозь него ничего не видно. При непрозрачности менее 100 процентов повышается прозрачность объектов.

См. также прозрачность.

О

область захвата

Область на панели команд, которую можно перетаскивать. При перетаскивании области захвата перемещается панель, а при перемещении другой области панели она остается на прежнем месте. Расположение области захвата зависит от используемой операционной системы, ориентации панели, а также от того, закреплена панель или нет. Панели команд с областями захвата включают панели инструментов, набор инструментов и панель свойств.

оболочка

Замкнутая форма, которую можно разместить вокруг объекта для изменения его формы. Оболочка состоит из сегментов, соединенных узлами. После заключения объекта в оболочку узлы можно перемещать, чтобы изменить форму объекта.

образец цвета

Ячейка сплошного цвета в цветовой палитре.

образец

Одна из множества ячеек сплошного цвета, используемых в качестве образца при выборе цвета. Распечатанная брошюра с образцами называется книжкой образцов. Образцами также называются цвета в цветовой палитре.

обрезка

Вырезание ненужных областей изображения без изменения разрешения оставшейся части изображения.

объединение

Объединение двух объектов в один объект кривой с одним абрисом. Исходный объект объединяется с объектом назначения с целью создания нового объекта, который получает атрибуты заливки и абриса объекта назначения.

объединенный объект

Объект, созданный путем объединения двух или нескольких объектов и преобразования их в один объект кривой. Объединенный объект принимает атрибуты заливки и абриса последнего выбранного объекта. Области с четным количеством наложенных объектов не имеют заливки. Области с нечетным количеством наложенных объектов имеют заливку. Абрисы исходных объектов остаются видимыми.

объект PowerClip

Объект, созданный путем размещения объектов (объектов содержимого) внутри других объектов (объектов контейнеров). Если объект содержимого больше объекта контейнера, то объект содержимого автоматически обрезается. Можно видеть только то содержимое, которое входит в объект контейнера.

объект кривой

Объект, имеющий узлы и маркеры управления, которыми можно управлять для изменения формы объекта. Объект кривой может иметь любую форму, включая прямую или кривую линию.

объект назначения

Объект, в отношении которого выполняется действие формирования, например объединение, исключение или пересечение с другим объектом. В объекте назначения сохраняются атрибуты заливки и абриса при копировании этих атрибутов в исходные объекты, использованные для выполнения действия.

См. также исходный объект.

объект шаблона

Клонированный объект. Большинство внесенных в объект шаблона изменений автоматически применяется к клонированному объекту.

объект элемента управления

Исходный объект, используемый для создания таких эффектов, как оболочки, вытягивания, тени, контуры, а также объекты, созданные с помощью инструмента **Художественное оформление**. Изменения, внесенные в объект элемента управления, влияют на внешний вид эффекта.

объект(CorelDRAW)

Общий термин, обозначающий любой элемент, создаваемый в рисунке или размещаемый в нем. К объектам относятся линии, фигуры, графика и текст.

ограничивающий блок

Невидимая рамка вокруг выбранного объекта, обозначенная восемью маркерами выбора.

однородная заливка

Тип заливки, используемой для применения одного однородного цвета в изображении.

См. также заливка.

окно рисования

Область окна приложения, в которой можно создавать, добавлять и изменять объекты.

осветление

Уровень яркости, используемый как для прозрачности, так и для объекта, к которому она применяется. Например, если прозрачность применяется к объекту, который имеет яркий цвет, то для прозрачности применяется соответствующая яркость. То же самое верно для прозрачности, применяемой для объекта, который имеет темный цвет: для его прозрачности применяется соответствующая яркость.

основной цвет

Цвет объекта, который отображается под прозрачной областью. Основной цвет и цвет прозрачности сочетаются различными способами в зависимости от режима слияния, примененного для прозрачности.

открытый объект

Объект, определенный с помощью пути, начальная и конечная точки которого не соединены.

отображение

Захват двухмерного изображения с трехмерной модели.

оттенки серого

Цветовой режим, в котором изображения отображаются с использованием 256 оттенков серого. Каждый цвет определяется как значение от 0 до 255, где 0 — самый темный оттенок (черный), а 255 — самый светлый оттенок (белый). Изображения в оттенках серого (особенно фотографии) обычно называют «черно-белыми».

оттенок

В редактировании фотографий оттенком часто называется полупрозрачный цвет, который применили к изображению. Также называется цветовым оттенком.

В печати оттенком называется более светлый оттенок цвета, созданный с помощью полутонового растра, например плашечный цвет.

См. также полутон.

оттенок

Свойство цвета, которое позволяет классифицировать его по имени. Например, синий, зеленый и красный — это оттенки.

П

панорамирование(CorelDRAW)

Перемещение страницы рисования в окне рисования. Панорамирование изменяет внешний вид страницы таким же образом, как и прокрутка, при которой рисунок перемещается вверх, вниз, влево или вправо в окне рисования. При работе с высокими степенями увеличения (когда рисунок отображается не полностью) можно выполнить быстрое панорамирование, чтобы просмотреть детали рисунка, которые ранее были скрыты.

перегиб

Точка или угол соединения двух кривых.

перемещение

Перемещение объектов с помощью приращений.

См. также микроперемещение и большое перемещение.

переплет

Расстояние между столбцами текста. В печати — белое пространство, образуемое внутренними полями двух смежных страниц.

пересечение

Точка, в которой одна линия пересекает другую.

перетекание

Эффект, создаваемый путем преобразования одного объекта в другой путем последовательного перехода друг в друга фигур и цветов.

переэкспонирование

Избыток света в изображении, приводящий к его размытию.

См. также экспозиция.

перо, чувствительное к нажиму

Перо, которое можно использовать для доступа к командам и рисования изображений. Для использования в программе CorelDRAW необходимо установить перо и планшет, чувствительные к нажиму, и соответствующие драйверы.

перо

Перо, используемое вместе с перьевым планшетом, которое позволяет рисовать мазки. Перо, чувствительное к нажиму, позволяет изменять форму мазков благодаря небольшому изменению силы нажима.

перпендикулярная прямая

Линия, пересекающая другую линию под прямым углом.

перспектива в одну точку

Эффект, созданный путем удлинения или укорачивания одной из сторон объекта, чтобы создать впечатление, что объект удаляется из поля зрения в одном направлении.

пиксель

Цветная точка, являющаяся наименьшей частью растрового изображения.

См. также разрешение.

плавающий объект

Растровое изображение без фона. Плавающие объекты также называются фотообъектами, или вырезанными изображениями.

плашечный цвет

При печати в коммерческих целях так называется цвет чернил, который печатается отдельно и для которого требуется отдельная печатная форма.

плитка

Технология, заключающаяся в повторении небольшого изображения на большой поверхности. Плитка часто используется при создании узора фона для веб-страниц.

поворот

Изменение положения и ориентации объекта путем поворота вокруг центра его вращения.

подпути (CorelDRAW)

Подпути — это основные кривые и фигуры, на основе которых формируется единый объект кривой.

подстрочный

Текстовые символы, которые располагаются ниже базовой линии других символов в текстовой строке.

поле выделения

Невидимый прямоугольник с 8 видимыми маркерами вокруг любого объекта, выбранного с помощью **указателя**.

полный цикл

Преобразование документа из такого формата файла, как Portable Document Format (PDF), в другой формат, например Corel DESIGNER (DES), а затем его повторное сохранение в исходном формате.

полутон

Изображение, преобразованное из изображения со сплошными тонами в серию точек разных размеров, передающих разные тона.

порог

Степень отклонения для тональной вариации в растровом изображении.

Правильные фигуры

Стандартные фигуры, например основные фигуры, стрелки, звезды и выноски. Правильные фигуры часто имеют глифы, которые позволяют изменять их внешний вид.

предельный угол стыка

Значение, которое определяет условие, при котором острый угол, образованный пересечением двух линий, становится более скошенным.

привязка

Обеспечивает автоматическое выравнивание объекта относительно точки на сетке, направляющей или другом объекте при его рисовании или перемещении.

прогрессивный

В изображениях JPEG — метод отображения изображения на экране целиком с низким разрешением. По мере загрузки данных изображения его качество постепенно улучшается.

прозрачное окно

Специальный термин из области печати, обозначающий область, в которой удалены базовые цвета для печати только верхнего цвета. Например, при печати небольшой окружности, расположенной на большой окружности, область под небольшой окружностью не будет печататься. Это гарантирует, что цвет небольшой окружности, останется точным, а также не сольется и не смешается с цветом большой окружности.

прозрачность

Качество объекта, которое облегчает видимость сквозь него. Задание более низких степеней прозрачности повышает уровень непрозрачности и ухудшает видимость элементов или изображений.

См. также непрозрачность.

пропорции

Отношение ширины изображения к его высоте (математическое выражение — x:y). Например, пропорции изображения размером 640 x 480 пикселей — 4:3.

простой текст

Тип текста, который позволяет применять параметры форматирования и напрямую изменять крупные блоки текста.

пункт

Единица измерения, главным образом используемая при наборе текста для определения кегля шрифта. В дюйме приблизительно 72 пункта, а в пике — 12 пунктов.

путь

Основной компонент, на основе которого создаются объекты. Путь может быть открытым (например, линия) или замкнутым (например, окружность), а также состоять из одной линии или сегмента кривой или нескольких объединенных сегментов.

Р

рабочее пространство

Это конфигурация параметров, определяющая способ расположения различных панелей команд, команд и кнопок при открытии приложения.

рабочий стол

Область на рисунке, в которой можно экспериментировать и создавать объекты для будущего использования. Эта область находится за пределами страницы рисования. При необходимости можно перетащить объекты из области рабочего стола на страницу рисования.

радиус

При использовании в фильтре «Пылинки и царапины» радиус задает число пикселей вокруг поврежденной области, к которой применяется фильтр.

разделение перетекания

Одно перетекание, разделенное на два или несколько компонентов для создания сложного перетекания. Объект, в котором разделяется перетекание, становится конечным объектом для одного компонента перетекания и начальным объектом для другого.

размер

Пропорциональное изменение горизонтальных и вертикальных размеров объекта путем изменения одного из значений размера. Например, можно изменить размер прямоугольника высотой 1 дюйм и шириной 2 дюйма путем изменения значения высоты на 1,5 дюйма. На основе нового значения высоты будет автоматически установлено значение ширины 3 дюйма. При этом сохраняется соотношение высоты к ширине 1:2.

размерная линия

Линия, которая отображает размер объектов, а также расстояние или угол между ними.

размытие

Уровень резкости вдоль кромок падающей тени.

разрешение вывода

Число точек на дюйм (т/д), которое может обеспечить устройство вывода, например фотонаборное устройство или лазерный принтер.

разрешение изображения

Число пикселей на дюйм в растровом изображении, измеряемое в п/д (пикселях на дюйм) или в т/д (точках на дюйм). Низкое разрешение может привести к зернистости растрового изображения, а более высокое разрешение обеспечивает более сглаженные изображения, но при этом увеличивается размер файла.

разрешение

Количество деталей, которое содержится в файле изображения или которое может обеспечить устройство ввода, вывода или отображения. Разрешение измеряется в т/д (точках на дюйм) или в п/д (пикселях на дюйм). Низкое разрешение может привести к зернистости изображения, а более высокое разрешение обеспечивает более качественные изображения, но при этом увеличивается размер файла.

распознавание фигур

Возможность распознавания и преобразования нарисованных от руки форм в правильные фигуры. Чтобы воспользоваться функцией распознавания фигур, необходимо использовать инструмент «Интеллектуальное рисование». Например, чтобы нарисовать прямоугольник, можно нарисовать четыре штриха. Затем приложение преобразует нарисованные от руки линии в правильный прямоугольник.

растрированное изображение

Изображение, которое отображается в виде пикселей. При преобразовании файлов векторной графики в файлы растровых изображений создаются растрированные изображения.

растровое изображение

Изображение, состоящее из сетки пикселей или точек.

См. также векторная графика.

расширение

При печати в коммерческих целях тип треппинга, который создается путем вытягивания объекта переднего плана на объект фона.

расширенный текстовый формат

Формат RTF поддерживает форматирование текста, например выделение жирным шрифтом, курсивом, подчеркивание, а также различные шрифты, размеры шрифтов и цветной текст. Документы в формате RTF поддерживают параметры форматирования страницы, например специальные поля страницы, межстрочные интервалы и интервалы табуляции.

рисование

Документ, создаваемый в программе CorelDRAW.

родительский цвет

Исходный цветовой стиль, который можно сохранить и применить к объектам рисунка. На основе родительского цвета можно создать дочерние цвета.

См. также дочерний цвет.

ролловер

Интерактивный объект или группа объектов, внешний вид которых изменяется при их выборе или наведении на них курсора.

С

с потерями

Тип сжатия файла, при котором происходит заметное ухудшение качества изображения.

связывание

Процесс размещения объекта, созданного в одном приложении, в документе, созданном в другом приложении. Связанный объект сохраняет связь с исходным файлом. Если требуется изменить связанный объект в файле, то необходимо изменить исходный файл.

сглаживание

Способ сглаживания неровных и диагональных кромок в изображениях. Вдоль кромок добавляются промежуточные пиксели для сглаживания перехода между кромками и окружающей областью.

сегмент

Линия или кривая между узлами в объекте кривой.

сетка документа

Последовательность равноотстоящих горизонтальных и вертикальных линий, которые используются для удобства рисования и расположения объектов.

сетка

Последовательность равноотстоящих горизонтальных и вертикальных линий, которые используются для удобства рисования и расположения объектов.

См. также сетка документа.

сжатие

При печати в коммерческих целях — форма треппинга, созданная путем вытягивания объекта фона на объект переднего плана.

символ

Буква, цифра, знак пунктуации или другой символ.

символ

Объект или группа объектов, которые можно использовать множество раз. Символ определяется один раз, и рисунок может содержать множество ссылок на него.

сложное перетекание

Перетекание, созданное путем перетекания начальной или конечной точки объекта одного перетекания в другой объект.

слой-шаблон

Слой на главной странице, объекты которого отображаются на всех страницах многостраничного рисунка. На главной странице может быть несколько слоев-шаблонов.

слой

Прозрачная плоскость, на которой размещаются объекты на рисунке.

служебные символы

Элементы, которые отображаются на экране, но не печатаются. К ним относятся линейки, направляющие, линии сетки таблиц, скрытый текст, а также такие символы форматирования, как пробелы, символы абзаца, табуляции и отступы.

смешивание

Процесс, используемый для имитации большего числа цветов при наличии ограниченного числа цветов.

смещение базового уровня

Смещение текстовых символов выше или ниже базовой линии.

содержимое

Объект или объекты, которые отображаются внутри контейнера при использовании эффектов PowerClip.

Этот термин также используется для описания графических ресурсов, включенных в продукт, таких как картинки, фотографии, символы, шрифты и объекты.

сопоставление шрифтов PANOSE

Функция, которая позволяет выбрать шрифт для подстановки в том случае, если открытый файл содержит шрифт, который не установлен на компьютере. Можно выполнить временную подстановку только на время текущего рабочего сеанса или постоянную подстановку, чтобы новый шрифт автоматически отображался при сохранении или повторном открытии файла.

средняя точка

Точка на линии Безье, разделяющая ее на две части одинаковой длины.

стиль текста

Набор атрибутов, которые управляют внешним видом текста. Существует два типа стилей текста: стили фигурного текста и стили простого текста.

стиль

Набор атрибутов, которые управляют внешним видом определенного типа объекта. Существует три типа стиля: стили графики, стили текста (фигурный и простой), а также цветовые стили.

страница рисования

Часть окна рисования, выделенная прямоугольной рамкой с эффектом тени.

субтрактивная цветовая модель

Цветовая модель, например CMYK, в которой цвет создается путем удаления длин волн света, отраженного от объекта. Например, цветные чернила кажутся синими, если они поглощают все цвета, кроме синего.

Сценарий CGI

Внешнее приложение, которые запускается сервером HTTP в ответ на действие, выполненное в средстве просмотра Интернета, например при выборе ссылки, изображения или других интерактивных элементов веб-страницы.

Т

т/д (точек на дюйм)

Единица измерения разрешения принтера в точках на дюйм. Обычные настольные лазерные принтеры имеют разрешение 600 т/д. Печать на фотонаборных устройствах выполняется с разрешением 1270 или 2540 т/д. Принтеры с более высоким разрешением в точках на дюйм обеспечивают более сглаженные и чистые распечатки. Термин «точек на дюйм» также используется для определения разрешения при сканировании, а также для определения разрешения растрового изображения.

таблица клавиш быстрого вызова

Файл, содержащий список клавиш быстрого вызова. В зависимости от выполняемой задачи активируются различные таблицы.

табуляция с заполнителем

Ряд символов, размещенных между текстовыми объектами, которые облегчают прочтение строки, содержащей пробелы. Табуляция с заполнителем часто используется вместо позиций табуляции, особенно в тех случаях, когда текст сдвинут вправо, как, например, в списке или содержании.

текстовые фреймы

Прямоугольник, который отображается в виде нескольких пунктирных линий вокруг блока текста, созданного с помощью инструмента **Текст**.

температура

Способ описания света в градусах по шкале Кельвина. Более низкие значения соответствуют более темным условиям освещения, что приводит к возникновению оранжевого оттенка, как при использовании свечи или лампы накаливания. Большие значения соответствуют яркому освещению, например солнечному свету. Фотографии, снятые при таких условиях освещения, имеют синий оттенок.

тени, светлые и промежуточные тона

Термины, которые используются для описания яркости пикселей в растровом изображении. Яркость измеряется в диапазоне от 0 (темный) до 255 (светлый). Пиксели в первой трети диапазона относятся к теням, в средней трети — к промежуточным, в последней трети — к светлым тонам. Можно осветлить или затемнить определенные области в изображениях путем настройки теней, светлых и промежуточных тонов. Гистограмма является удобным инструментом для просмотра и оценки теней, светлых и промежуточных тонов изображений.

тень

Эффект трехмерной тени, который обеспечивает реалистичный внешний вид объекта.

тон

Изменения в цвете или диапазоне оттенков серого от черного до белого.

тоновый диапазон

Распределение пикселей в растровом изображении от темного цвета (нулевое значение означает отсутствие яркости) до светлого (значение 255 означает полную яркость). Пиксели в первой трети диапазона относятся к теням, в средней трети — к промежуточным, в последней трети — к светлым тонам. В идеальном случае пиксели в изображении должны распределяться по всему тоновому диапазону. Гистограмма является удобным инструментом для просмотра и оценки тонового диапазона изображений.

точка привязки

Точка, которая остается неподвижной при растягивании, масштабировании, отражении или наклоне объекта. Точки привязки соответствуют восьми маркерам, которые отображаются при выборе объекта, а также центру поля выделения, помеченного значком «X».

точка схода

Маркер, который отображается при выборе вытягивания или объекта, для которого применена перспектива. При вытягивании маркер точки схода означает глубину (параллельное вытягивание) или точку, в которой вытянутые поверхности пересекутся в случае их продления (перспективное вытягивание). В обоих случаях точка схода обозначается знаком «X».

треппинг цветов

Термин технологии печати, который используется для описания метода перекрытия цветов для компенсации неправильного выравнивания (рассовмещения) цветоделений. Этот метод позволяет избежать белых полосок, которые появляются между соседними цветами на белой странице.

См. также расширение, сжатие и наложение.

треппинг

См. треппинг цветов.

триадные цвета PANTONE

Цвета системы триадных цветов PANTONE, в основе которых лежит цветовая модель CMYK.

триадный цвет

При печати в коммерческих целях так называются цвета, которые создаются в результате объединения голубого, пурпурного, желтого и черного. Эта технология отличается от плашечного цвета, который является сплошным цветом, печатаемым отдельно (для каждого плашечного цвета требуется отдельная печатная форма).

У

угловая перспектива

Эффект, созданный путем удлинения или укорачивания двух сторон объекта, чтобы создать впечатление, что объект удаляется из поля зрения в двух направлениях.

узлы

Квадратные точки по краям сегмента линии или кривой. Можно изменить форму линии или кривой, перетащив один или несколько узлов.

упрощение

Метод представления текста, в котором используются либо слова без значения, либо серии прямых линий.

Ф

файл анимации

Файл, который поддерживает анимированные изображения, например анимированный GIF и QuickTime (MOV).

фигурный текст

Тип текста, созданного с помощью инструмента **Текст**. Фигурный текст можно использовать для добавления коротких строк текста, например заголовков, или для применения графических эффектов, таких как ввод текста по определенному пути,

создание вытягиваний и перетеканий, а также для создания всех остальных специальных эффектов. Фигурный текст может содержать до 32 000 символов.

фильтр

Приложение, которое преобразует цифровую информацию из одной формы в другую.

фонтанная заливка

Плавный последовательный переход двух или более цветов, примененный к области изображения по линейному, радиальному, коническому или прямому пути. Двухцветные фонтанные заливки — это прямой последовательный переход одного цвета в другой, а специальные заливки могут быть последовательным переходом нескольких цветов друг в друга.

фотонаборное устройство

Устройство с высоким разрешением, которое обеспечивает вывод изображений на пленку или бумагу на основе пленки для последующего производства пластин для печатных машин.

Ц

цветовая гамма

Диапазон цветов, который может воспроизводиться или поддерживаться каким-либо устройством. Например, цветовая гамма, отображаемая на экране монитора, отличается от гаммы принтера, поэтому необходимо управлять цветами от исходных изображений до получения окончательных результатов.

цветовая модель

Простая цветовая таблица, которая определяет диапазон цветов, отображаемых в цветовом режиме. В качестве примеров цветовых моделей можно привести RGB (красный, зеленый, синий), CMY (голубой, пурпурный, желтый), CMYK (голубой, пурпурный, желтый и черный), HSB (оттенок, насыщенность, яркость), HLS (оттенок, осветление, насыщенность), а также CIE L*a*b (Lab).

Цветовая палитра

Набор сплошных цветов, из которого можно выбрать цвета для заливок и абрисов.

цветовое значение

Набор чисел, который определяет цвет в цветовом режиме. Например, в цветовом режиме RGB при установке цветового значения 255 для красного (R) и нулевых значений для зеленого (G) и синего (B) получится красный цвет.

цветовое пространство

В электронном управлении цветами так называется виртуальное представление устройства или цветовой гаммы цветовой модели. Границы и контуры цветового пространства устройства сопоставляются с помощью программного обеспечения управления цветом.

См. также цветовая гамма.

цветовой канал

Изображение в оттенках серого (8 бит). Каждый канал представляет один уровень цвета в изображении. Например, RGB имеет три цветовых канала, а CMYK — четыре. Когда все каналы печатаются вместе, они обеспечивают полный диапазон цветов в изображении.

См. также RGB и CMYK.

цветовой оттенок

Оттенок цвета, который часто появляется на фотографиях при определенных условиях освещения или наличии других факторов. Например, при съемке фотографии в помещении с тусклым электрическим освещением может возникнуть желтый оттенок, а при съемке на улице с ярким солнечным светом может возникнуть голубой оттенок.

цветовой профиль

Описание возможностей обработки цветов и характеристик устройства.

цветовой режим палитры

Цветовой режим (8 бит), в котором изображения отображаются с использованием 256 цветов. Сложное изображение можно преобразовать в цветовой режим палитры, чтобы уменьшить размер файла и обеспечить более точный контроль цветов в процессе преобразования.

цветовой режим

Система, которая определяет количество и тип цветов, составляющих изображение. В качестве примеров цветовых режимов можно привести черно-белый режим, оттенки серого, RGB, CMYK, а также режим на основе палитры.

цветоделение

В коммерческой печати — процесс разделения цветов в сложном изображении, обеспечивающий создание нескольких отдельных изображений в оттенках серого (по одному для каждого основного цвета исходного изображения). Для изображения CMYK необходимо выполнить цветоделение на четыре цвета (голубой, пурпурный, желтый и черный).

центр вращения

Точка, вокруг которой происходит вращение объектов.

Ч

чересстрочная развертка

В случае изображений GIF — это метод, позволяющий отображать изображения с веб-узлов на экране с низким разрешением. По мере загрузки данных изображения его качество улучшается.

черная точка

Значение яркости, которое считается черным в растровом изображении. В Corel PHOTO-PAINT можно задать черную точку для улучшения контрастности изображения. Например, если в гистограмме изображения с диапазоном яркости от 0 (темный) до 255 (светлый) задать для черной точки значение 5, то все пиксели со значением больше 5 будут преобразованы в черный цвет.

черно-белый цветовой режим

1-битовый цветовой режим, при котором изображение сохраняется с использованием двух цветов (без градаций). Этот цветовой режим удобно использовать для штриховых рисунков и простой графики. Чтобы создать эффект черно-белой фотографии, можно использовать цветовой режим оттенков серого.

См. также оттенки серого.

чувствительность диапазона

Параметр цветового режима палитры, который позволяет задавать выделенный цвет для преобразования палитры. Можно также настроить цвет и задать его важность для проведения преобразования.

Ш

шаблон

Заданный набор данных, в котором указывается размер страницы, ориентация, положение линейки, а также сведения сетки и направляющих. Шаблон может также содержать графику и текст, которые можно изменять.

шаги фонтанной заливки

Оттенки цвета, составляющие внешний вид фонтанной заливки. Чем больше шагов в заливке, тем лучше сглажен переход от начального цвета к конечному.

шрифт

Набор символов одного стиля (например, курсив), начертания (например, жирный), а также размера (например, 10 точек) для гарнитуры, например Times New Roman.

шрифты TrueType

Спецификация шрифта, разработанная компанией Apple. Шрифты TrueType могут иметь любые размеры и печатаются точно так же, как выглядят на экране.

шум

При редактировании растрового изображения это отдельные пиксели на его поверхности, напоминающие помехи на экране телевизора.

Э

экземпляр символа

Экземпляр символа на рисунке. Экземпляр автоматически наследует все изменения, внесенные в символ. Кроме того, для каждого экземпляра можно задать уникальные свойства, включая размер, положение и однородную прозрачность.

экспозиция

Фотографический термин, обозначающий количество света, использованное при создании изображения. Если на датчик (в цифровой камере) или на пленку (в обычной камере) попадает незначительное количество света, то изображение будет слишком темным (недоэкспонированным). Если на датчик или на пленку попадает слишком большое количество света, то изображение будет слишком светлым (переэкспонированным).

эскиз

Миниатюрная версия изображения или иллюстрации с низким разрешением.

эффект PowerClip

Способ расположения объектов внутри друг друга.

Ю

Юникод

Стандарт кодирования символов, который определяет наборы символов для всех письменных языков в мире благодаря использованию 16-битного кодового набора и более 65000 символов. Юникод позволяет эффективно обрабатывать текст, независимо от используемого языка, операционной системы или приложения.

Я

яркость

Объем света, который передается выбранным пикселем или отражается от него. В цветовом режиме HSB яркость — это количество белого, содержащегося в цвете. Например, значение яркости 0 дает черный цвет (или тень на фотографиях), а значение 255 — белый цвет (или светлые тона на фотографиях).