

Тема: Corel Draw. Операції над об'єктами (масштабування, копіювання, об'єднання, групування). Робота з текстом.

Групування й комбінування об'єктів.

Функція Group використовує як би невидимі скріпки для утримання об'єктів разом. Об'єкти незалежні друг від друга, вони тільки утримуються разом. Ви можете переміщати, змінювати розмір і колір для них як для одного об'єкта. Згруповані об'єкти легко розгрупувати — вони зберігають майже повну автономію стосовно інших об'єктів групи.

Якщо ви застосовуєте до групи чи заповнення обведення контуром, всі об'єкти в групі будуть заповнені чи обведені (крім тих випадків коли об'єкт не замкнута).

Доцільно групувати об'єкти відразу після установки їхнього взаємного розташування. Пізніше завжди можна внести необхідні зміни, але щоб об'єкти залишалися зв'язаними один з одним, згрупуйте їх. Комбінації гарячих клавіш Ctrl+G служать для групування, і Ctrl+U, відповідно, для розгрупування.

1. Комбінування об'єктів

Комбінування дає вам менш гнучке об'єднання об'єктів, чим групування. Скомбіновані об'єкти втрачають свої особливості: прямокутники, еліпси і текстові символи стають основними "кривими" після комбінування. Компоненти усе ще зберігають свою форму і якості, але об'єкти стали як би сплавленими разом.

Тому що комбіновані об'єкти являють собою цільний елемент, вони мають тільки один контур і одне заповнення. З усіх скомбінованих воєдино об'єктів, виділений останнім об'єкт визначає контур і заповнення. Коли об'єкти накладаються, утвориться "цільний об'єкт". Можна представити один об'єкт у виді фігурної форми для печива, а інші як тісто: форма вирізує ціле прямо з тесту.

Ви можете роз'єднати скомбіновані об'єкти (команда Arrange/Break Apart), але вони не зберігають попередніх ознак. Такі роз'єднані об'єкти є тільки набором кривих, і кожний з них успадковує контур і заповнення комбінованого об'єкта. Це не настільки істотно для прямокутника, однак текст, після операцій комбінування і розкомбінування втрачає свої властивості як тексту. Він може і далі виглядати як текст (тому що будь-який текстовий символ є з'єднання кривих), але він ніколи не може бути відредагований як текст.

Для зручності роботи в Corel Draw існує можливість групування об'єктів. Для того щоб згрупувати об'єкти, їх потрібно виділити. Після цього в меню Компонувати стане доступний пункт Група. Після застосування цієї команди можна буде працювати із групою, як з єдиним об'єктом (хоча можна виділяти об'єкти усередині групи, утримуючи клавішу Ctrl). Якщо необхідність в угрупованні відпала, від неї можна відмовитися, використавши пункт Розгрупувати все того ж меню Компонувати.

Комбінування (меню Компонувати \ Комбінувати) поєднує об'єкти в один. Раніше об'єднані об'єкти можна розділити (меню Компонувати \ Розбити на частини). Відмінність об'єднання об'єктів від групи полягає в тому, що елементи групи однаково є незалежними й окремими. Якщо в групі можуть бути присутнім об'єкти різного кольору, то при об'єднанні цього бути не може.

2. Інструменти зміни форми.

При створенні об'єктів, що становлять графічне зображення, практично ніколи не вдається відразу ж надати їм необхідні для реалізації художнього задуму властивості і форму. При створенні зображень в традиційній техніці це призводить до необхідності користуватися на початкових стадіях роботи олівцем і гумкою, іноді багато разів повторюючи процес побудови тих чи інших фрагментів. Одна з головних переваг CorelDRAW перед традиційною технікою полягає в тому, що для зміни форми побудованого раніше об'єкта немає необхідності будувати його наново - будь-які зміни форми можна здійснити як плавно, поступово, так і досить радикально і різко.

3. Створення тексту

CorelDraw дозволяє створювати два види тексту: **фігурний (заголовний) і простий (абзацний)**.

Фігурний текст застосовується для створення невеликих (максимум 32000 знаків) текстових блоків (заголовків). На відміну від простого, до фігурного тексту можна застосувати більше ефектів.

Для створення фігурного тексту треба, вибравши інструмент Текст, клацнути мишею в робочій області й набрати текст. Для зручності набору тексту можна скористатися вікном редагування тексту, що викликається натисканням піктограми на панелі властивостей. Також на панелі властивостей можлива зміна гарнітури, кегля й накреслення (наприклад, жирний або курсив).

У принципі, з фігурним текстом можна працювати як з об'єктом, тобто за допомогою інструмента Показчик, змінювати кут нахилу, лінійні розміри й т.д.

Зміна фігурного тексту за допомогою інструмента Форма

Вибравши інструмент Форма на панелі інструментів при виділеному фігурному тексті, ми бачимо, що перед кожною буквою (ліворуч-знизу) перебуває маркер. За допомогою цього маркера ми зможемо виділити окремо одну букву, а потім змінити її колір, положення, кут повороту незалежно від інших букв. Можна виділити кілька букв - для цього треба інструментом Форма як би «намалювати» прямокутник, захопивши кілька маркерів.

Крім маркерів з'являються ще й стрілочки: одна, спрямована донизу, призначена для зміни міжрядкового інтервалу; друга, спрямована вправо, служить для зміни міжсимвольного інтервалу.

Фігурний текст можна розташувати уздовж кривої. Для цього треба, по-перше, створити криву, потім вибрати інструмент «Текст» (крива повинна бути виділена) і підвести курсор до кривої. Курсор прийме наступну форму: поруч зі значком тексту з'явиться зображення кривої. Тепер натискаємо кнопку миші й набираємо текст із клавіатури.

Існує можливість розташувати вже наявний фігурний текст уздовж кривої (замкнутої або не замкнутої). Для цього варто виділити текст і криву одночасно й потім вибрати в пункті меню «Текст» команду «Підігнати текст до шляху» або виділити текст, вибрати команду «Підігнати текст до шляху», а потім вказати на криву (курсор прийме форму стрілки). Текст, розташований уздовж кривої, зберігає всі властивості фігурного тексту.

Простий текст створюється тим же інструментом, що й фігурний, тільки, на відміну від останнього, спочатку треба «намалювати» текстовий фрейм (кадр). Тобто треба, вибравши інструмент Текст, як би намалювати з його допомогою прямокутник. Таким чином, створюється блок простого тексту.

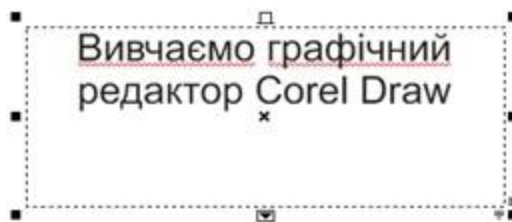


Рис. 1 Створення простого тексту

Для набору тексту можна скористатися віконцем редагування тексту. Чорні маркери, що оточують фрейм, говорять про те, що він виділений, і призначені для зміни розмірів фрейму, повороту, нахилу й т.д. Стрілочки в правому нижньому куті призначені для зміни міжрядкового й міжсимвольного інтервалу. Чорний трикутник знизу фрейму свідчить про те, що не весь текст помістився у відведений йому фрейм.

4. Ефекти простого тексту

На панелі властивостей можна змінити накреслення, гарнітуру й розмір тексту, а також застосувати до нього такі ефекти, як буквиця (збільшення першої букви абзацу, наприклад, до розміру трьох рядків) і маркування (маркування абзаців символами). Для зміни параметрів

перерахованих вище ефектів, варто викликати вікно форматування тексту шляхом натискання піктограми з буквою F на панелі властивостей.



Рис. 2 Ефекти простого тексту

Меню «Текст»

Меню «Текст» містить багато корисних команд для роботи з текстом. Наприклад, у пункті «Інструменти письма» ховаються такі корисні опції, як перевірка правопису, граматики, вибір мови й т.д.

Пункт «Припасування тексту під рамку» застосовується до простого тексту й фактично означає зміну розміру тексту з тією метою, щоб умістити його весь у заданий розмір тексту.

Пункти «Зв'язати» і «Розв'язати» призначені для зв'язування (розбивки) декількох текстових фреймів між собою. У зв'язаних фреймах текст перетікає з одного в іншій.

5. Побудова кривих Без'є

При малюванні сегментних ламаних ліній і контурів клацаннями миші інструмент Без'є практично не відрізняється від інструменту Freehand (Крива). Все його потужні можливості розкриваються лише при створенні кривих ліній. Тут йому немає рівних, важливо тільки засвоїти нескладні прийоми роботи з ним (хоча спочатку дію інструменту може здатися зовсім незрозумілим і непередбачуваним).

Загальне правило: Криві Без'є створюються при натиснутій кнопці миші, інакше виходять звичайні довільні ламані лінії.

Кроки створення кривої Без'є;

1-й випадок:

1. У наборі інструментів (на спливаючій панелі вільного малювання) вибрати інструмент Крива Без'є.

2. Клацнути інструментом де-небудь на полотні і, не відпускаючи миші, злегка протягнути курсор в будь-якому напрямку. При цьому в обидві сторони від точки клацання розтягується синя штрихова лінія з вузлами (напрямними точками) по кінцях. Ця лінія визначає дотичну до одного з кінців кривої Без'є, причому, не дивлячись на симетрію тут має значення довжина дотичної і куди рухався курсор миші (далі стане зрозуміліше). Відпустити курсор.

3. Клацнути де-небудь в іншому місці полотна. Ініціалізація точки симетрії вузлів дотичній (точка симетрії вузлів дотичній, точка першого клацання) і крапка другого клацання з'єднуються якоїсь кривої, що виходить з ініціалізації точки по дотичній. Напрямок виходу кривої та її кривизна (величина відхилення від прямої лінії, що з'єднує вершини), визначається кутом, довжиною дотичній і напрямом руху курсору в п. 2

4. Після цього можна вибрати інструмент Shape (Постать) і як завгодно познущатися над створеної кривої Безьє, переміщаючи її саму і її вузли інструментом. При редагуванні можливі самі дивовижні перетворення: крива Безьє поводить себе подібно жорсткої дроті, шарнірно закріпленої на декількох точках.

2-й випадок - економимо один-два кроки:

1. У наборі інструментів (на спливаючій панелі вільного малювання) вибрати інструмент Крива Безьє.

2. Клацнути інструментом де або на полотні і, не відпускаючи миші, злегка протягнути курсор в будь-якому напрямку. Відпустити курсор.

3. Натиснути кнопку миші (не відпускати) де або в іншому місці полотна. Точка симетрії вузлів дотичній (точка першого клацання - ініціація) і крапка другого клацання з'єднуються кривою, котра виходить з ініціації точки по дотичній. Напрямок виходу кривої визначається напрямком руху курсору в п.2.

4. Протягнути курсор в будь-якому напрямку. При цьому в обидві сторони від точки клацання розтягується синя лінія дотичній до другого кінця кривої. При переміщенні курсору по полотну (і, відповідно, зміні напрямку дотичної) лінія кривої Безьє згинається, дотримуючись другий дотичній. Тут економляться кроки одразу досягається ефект роботи з кривою інструментом Shape (Постать), але без зміни інструменту.

5. Відпустити кнопку миші Контур з кривих готовий до продовження. Переходимо до кроку 3 і так далі.

5. Види заливки

CORELDRAW надає користувачу широкі можливості по заливці векторних графічних і текстових об'єктів документа. Програма дозволяє виконувати заливки наступних шести типів: рівномірну, градієнтну, шаблоном, текстурою, узором PostScript, а також регульовану градієнтну заливку по сітці.

Однорідна заливка

Найпростішим способом заливки об'єкта є використання панелі, розташованої в правій частині вікна CorelDRAW. Таким способом можна зафарбувати об'єкт однорідним кольором, вибраним з кольорів, що є в палітрі. Якщо ж ви хочете використовувати нестандартний колір, якого немає в палітрі, або застосувати візерунок або перехід кольорів, то вам слід використовувати інші засоби графічного редактора. Є безліч способів налаштування заливок, і вибір того чи іншого способу обумовлений тільки вашими вподобаннями. Створіть довільний прямокутник. Далі ми будемо заливати його різними кольорами й візерунками. Натисніть кнопку "Fill Tool"(Заливка) розташовану на панелі інструментів Toolbox (Графіка).

Градієнтна заливка

Красивого результату можна досягти, використовуючи плавні переходи від одного кольору до іншого. Такі переходи кольору в CorelDRAW називаються градієнтними заливками

Заливка за допомогою візерунків

Для використання в якості візерунка довільних растрових зображень перемикач слід встановити в положення Bitmap (Растровий). За допомогою полів додаткової настройки заповнення ви можете істотно змінити зовнішній вигляд заливки. Встановіть перемикач візерунка в положення 2-color (Двоколірний).