

Прежде чем приступить к подробному описанию возможностей CorelDRAW X5, мы рассмотрим основные элементы интерфейса программы и введем некоторые важные понятия.

1.1. Окно программы

Одним из достоинств CorelDRAW является гибкий и легко настраиваемый интерфейс пользователя. Далее, в разделе 2.3, мы расскажем, как «подогнать» рабочее окно программы под свои нужды, а пока рассмотрим, как оно выглядит по умолчанию.

Окно программы даже в его обычном виде насыщено служебными элементами (рис. 1.1). Кратко перечислим их.

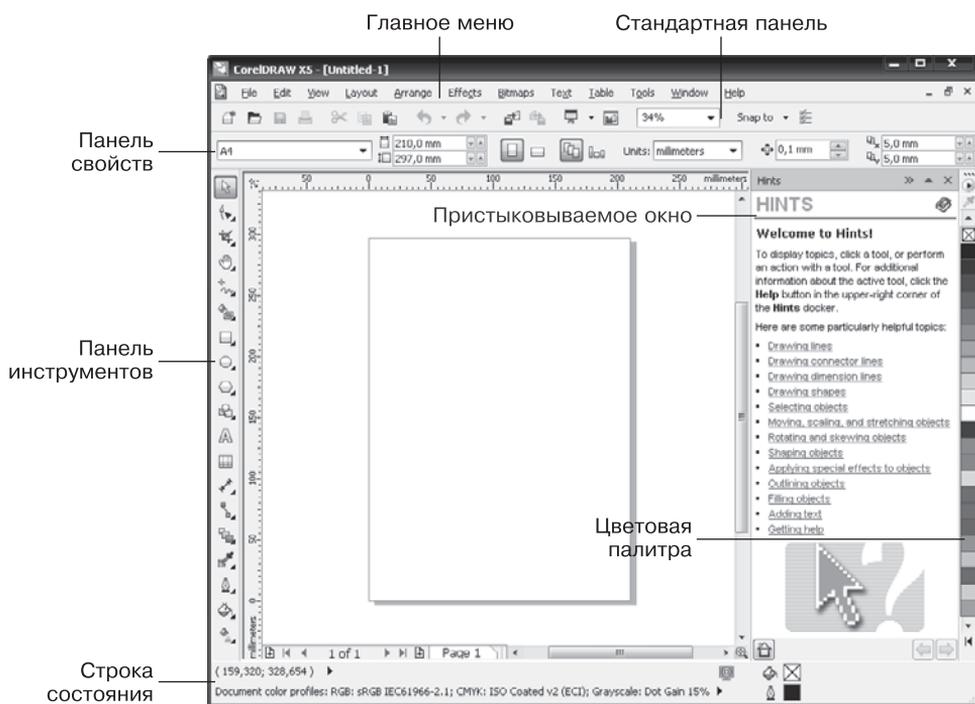


Рис. 1.1. Общий вид окна программы CorelDRAW

- ❑ Главное меню, в котором собраны все используемые в CorelDRAW команды.
- ❑ Стандартная панель, содержащая кнопки для выполнения основных операций редактирования.
- ❑ Контекстно зависимая панель свойств, вид которой зависит от того, какой объект выделен и какой инструмент активен.

- ❑ Панель инструментов.
- ❑ Строка состояния, в которой отображается информация о текущих операциях.
- ❑ Пристыковываемое окно (чуть позже в этой же главе мы объясним их назначение подробнее).
- ❑ Цветовая палитра — набор цветов для окрашивания объектов.

При необходимости пользователь может вызвать на экран дополнительные элементы интерфейса. Для этого достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши на одной из перечисленных областей окна и в появившемся контекстном меню (рис. 1.2) выбрать нужную команду.

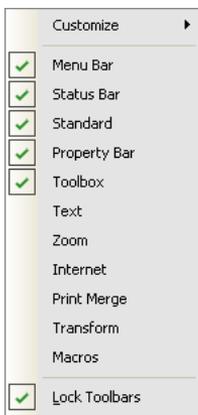


Рис. 1.2. Контекстное меню для вызова дополнительных элементов интерфейса

На рис. 1.2 видно, что в данный момент активны главное меню (пункт Menu Bar), строка состояния (Status Bar), стандартная панель (Standard), панель свойств (Property Bar) и панель инструментов (Toolbox). Кроме них, можно активизировать и другие, дополнительные панели:

- ❑ Text (Текст) — панель атрибутов текста;
- ❑ Zoom (Масштаб) — управление масштабом просмотра документа;
- ❑ Internet (Интернет) — средства гиперссылок в документе (если вы подготавливаете электронную публикацию);
- ❑ Print Merge (Объединенная печать) — средства автозаполнения информации при печати (эта техника работы достаточно сложна, однако может быть очень полезна при автоматизации работы);
- ❑ Transform (Преобразование) — средства трансформации объектов;
- ❑ Macros (Макрос) — панель работы с макросами (командами автоматизации действий, написанными на языке Visual Basic).

Обратите внимание также на флажок Lock Toolbars (Закрепить панели инструментов) в нижней части меню — его включение запрещает перемещать панели программы (чтобы не сдвинуть их случайно при неловком движении мышью).

Здесь мы не будем рассматривать дополнительные панели. Некоторые из них большинству пользователей никогда не понадобятся (например, панель объединенной печати или панель работы с макросами Visual Basic), а некоторые являются, по мнению авторов, избыточными. Скажем, кнопки атрибутов текста и панелей масштабирования автоматически появляются на панели свойств при выборе инструментов работы с текстом или просмотра соответственно.

А вот функции основных элементов интерфейса стоит рассмотреть подробнее.

Главное меню

В главном меню собраны все команды программы (рис. 1.3). В разделе 1.3 мы рассмотрим главное меню более тщательно, а пока просто перечислим его пункты.



Рис. 1.3. Главное меню программы

- ❑ File (Файл) — работа с документами: создание, открытие, сохранение, импорт и экспорт изображений, печать и т. д.
- ❑ Edit (Правка) — общее редактирование и поиск, а также работа с некоторыми специальными типами объектов.
- ❑ View (Просмотр) — управление режимами просмотра и отображением вспомогательных объектов.
- ❑ Layout (Макет) — настройка параметров, добавление и удаление страниц документа.
- ❑ Arrange (Расположение) — изменение взаимного расположения и комбинирование объектов.
- ❑ Effects (Эффекты) — коррекция цветов и векторные эффекты, которые можно применять к объектам.
- ❑ Bitmaps (Растровая графика) — команды, связанные с работой с растровыми изображениями.
- ❑ Text (Текст) — работа с текстовыми объектами.
- ❑ Table (Таблица) — создание и редактирование таблиц.
- ❑ Tools (Сервис) — настройка программы и вызов некоторых пристыковываемых окон.
- ❑ Window (Окно) — управление окнами документов и вызов пристыковываемых окон.
- ❑ Help (Справка) — система помощи и полезные ссылки.

Стандартная панель

Кнопки, расположенные на панели Standard (Стандартная) (рис. 1.4), соответствуют наиболее популярным командам главного меню.



Рис. 1.4. Панель инструментов Standard (Стандартная)

- ❑ New (Создать) — создать новый документ.
- ❑ Open (Открыть) — открыть документ.

- Save (Сохранить) — сохранить документ.
- Print (Печать) — распечатать документ.
- Cut (Вырезать) — вырезать выделенный объект в буфер обмена.
- Copy (Копировать) — скопировать выделенный объект в буфер обмена.
- Paste (Вставить) — вставить объект из буфера обмена.
- Undo (Отмена) — отмена последней выполненной операции.
- Redo (Возврат) — восстановление операции, отмененной откатом.

ВНИМАНИЕ

Рядом с кнопками отмены и возврата есть маленький треугольник ▼. Щелкнув на нем, вы вызовете список выполненных операций (для отмены) или произведенных откатов (для возврата). Переместившись по списку до интересующего вас пункта, вы отмените (или восстановите) сразу несколько операций.

- Import (Импорт) — вставка изображения в документ.
- Export (Экспорт) — экспорт выделенного изображения или всего документа.
- Application launcher (Запуск приложения) — запуск любого приложения, входящего в пакет Corel Graphics Suite.
- Welcome screen (Экран приветствия) — вызов окна приветствия, появляющегося по умолчанию при запуске программы CorelDRAW.
- Zoom levels (Уровни масштаба) — выбор масштаба просмотра документа.
- Snap to (Привязка к) — меню выбора способа привязки объектов.
- Options (Параметры) — вызов диалогового окна настройки программы (см. главу 2).

СОВЕТ

Пиктограммы на кнопках достаточно красноречивы. Если же вы все-таки забыли их назначение, подведите указатель мыши к кнопке и подождите секунду — появится поясняющая надпись с названием команды и соответствующим клавиатурным эквивалентом.

Панель инструментов

Этому важному элементу интерфейса посвящен отдельный раздел — и, взглянув на рис. 1.5, вы можете понять почему. Действительно, панель инструментов CorelDRAW включает свыше 50 разных инструментов!

К счастью, все они компактно сгруппированы по сходству принципов работы. И все же немудрено запутаться в таком многообразии, поэтому целый раздел книги (см. раздел 1.4) посвящен группам инструментов программы: тому, для чего они предназначены и как с ними работать.

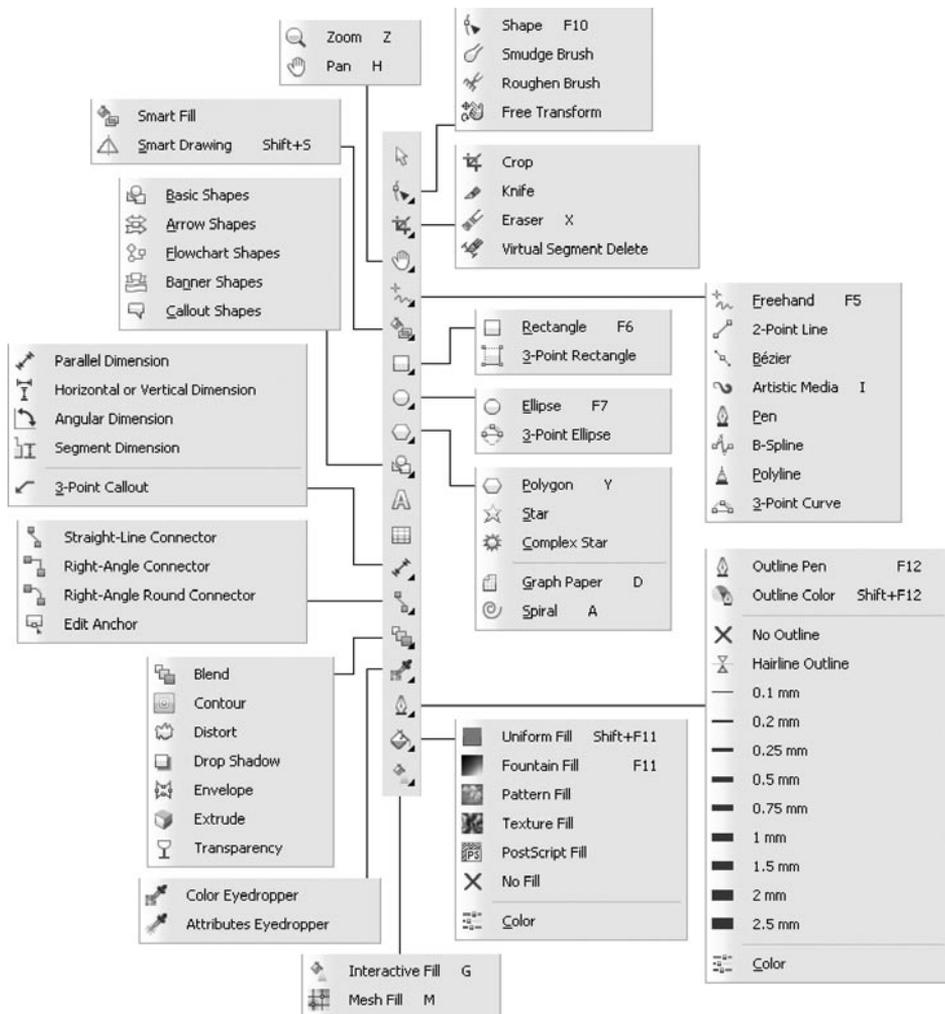


Рис. 1.5. Панель инструментов

Строка состояния

В строке состояния отображается текущая информация, характер которой зависит от того, какой объект выделен и какой инструмент активен.

В CorelDRAW X5 **наполнение строки состояния было изменено по сравнению** с предыдущими версиями программы. Теперь в ней выводится немного меньше информации, зато пользователь сам может выбрать, какие данные следует отображать.

Например, при выделении прямоугольника строка состояния выглядит так, как показано на рис. 1.6.



Рис. 1.6. Строка состояния при выделении прямоугольника

В ее правой части отображается информация о цвете объекта и обводке — линии вокруг объекта. В нашем случае объект прозрачный, не имеет цвета (об этом говорят перечеркнутый пустой квадратик и надпись None), а для абриса заданы цвет в координатах цветовой модели СМУК и толщина — 0,2 мм.

По центру строки указано, с каким объектом мы работаем, — это прямоугольник на слое Layer 1.

В левой же части строки состояния выводятся координаты курсора (верхняя строка текста) и информация о цветовом профиле документа. Честно говоря, это важная информация, но не самая полезная в работе — цветовой профиль документа не будет меняться сам по себе, если на секунду перестать за ним следить строгим взглядом. Поэтому стоит обратить внимание на черные стрелки рядом в обеих строках информации — они помогут выбрать, что именно отображать в строке состояния. Вместо координат указателя мыши можно показать информацию об объекте, а вместо настроек цвета — подсказки по работе с выбранным инструментом (рис. 1.7).



Рис. 1.7. Измененная строка состояния

Теперь в верхней строке указаны геометрические размеры объекта и координаты его центра. Во второй строке отображаются подсказки: например, о том, что с помощью двойного щелчка на значке инструмента Rectangle (Прямоугольник) (именно этот инструмент был активен в момент создания снимка экрана) можно создать рамку по краю страницы документа. Эти подсказки будут разными для каждого инструмента, потому нет смысла перечислять их все.

Пристыковываемые окна

Пристыковываемые окна (по-английски такое окно называется *docker*, и в разговорный язык специалистов оно так и вошло под именем «докер») могут быть использованы для выполнения различных операций: от перемещения объектов и расположения их по слоям до показа коллекций веб-ссылок. По умолчанию пристыковываемые окна занимают правую часть окна программы (рис. 1.8).

Рядом с заголовком окна Transformation (Преобразование) на рисунке виден заголовок другого пристыковываемого окна — Hints (Подсказки). Щелкая на заголовках, можно быстро переключаться между окнами. Это удобно, поскольку в работе редко требуется больше одного окна за раз.