

ȘCOALA NAȚIONALĂ DE STUDII POLITICE ȘI ADMINISTRATIVE



*CURSUL :*

*PRELUCRARE DE IMAGINE*

Lect.univ.drd.  
Andrei GĂITĂNARU

Dan TĂTARU

## CAPITOLUL I: Ce Înseamnă Prelucrarea Imaginii?

### 1. Care este diferența dintre imaginea vectorială și harta de biți (bitmap)?

Imaginea vectorială (fig.1) este definită matematic ca o serie de puncte unite de linii. Elementele grafice într-o imagine vectorială sunt numite obiecte. Fiecare obiect este o entitate de sine stătătoare, cu proprietăți bine definite: culoare, formă, contur (outline), dimensiuni (lățime, lungime) și poziția sa pe ecran, incluse în definiția sa.

Cel mai mare avantaj al imaginii vectoriale este că se pot modifica proprietățile oricărui obiect din compoziție, fără a-și pierde din calitate și fără a afecta nici unul dintre celelalte obiecte. Acest lucru este posibil tocmai datorită faptului că fiecare obiect este o entitate de sine stătătoare, deci, practic, fiecare obiect în parte este o imagine vectorială.

Imaginiile vectoriale sunt independente față de rezoluție. Asta înseamnă că ele sunt afișate la rezoluția maximă a perifericelor de ieșire folosite (ex. monitor, imprimantă). Ca un rezultat, înseamnă că imaginea va avea o rezoluție cu atât mai bună cu cât rezoluția, de exemplu a imprimantei, este mai mare.

Harta de biți (bitmap) (fig. 2) este alcătuită din puncte individuale numite pixeli (picture elements), care sunt aranjate și colorate diferit pentru a forma imaginea. Mărind dimensiunile bitmap-ului, automat se măresc și pixelii. Astfel calitatea imaginii se strică, deoarece veți împărți același număr de pixeli pe o suprafață mai mare, deci o rezoluție mai proastă (*dots per inch, dpi*). Astfel apar forme zimțate și imaginile neclare. Nici reducerea dimensiunilor imaginii nu este lipsită de inconveniente, deoarece pixelii trebuie eliberați în acest caz, pentru a micșora dimensiunile și a se ajunge la cele dorite.

Într-o hartă de biți pot fi făcute mici retușuri, culorile pot fi modificate, aplicate efecte speciale, dar nu independent față de rezoluție. Bitmap-urile pot fi combinate între ele, bucăți din ele pot fi desprinse și mutate separat, dar asta numai în programe specializate, cum ar fi Adobe Photoshop și printre-un procedeu asemănător celui de tăiere, deci un procedeu destul de greoi în cazul unor forme neregulate.

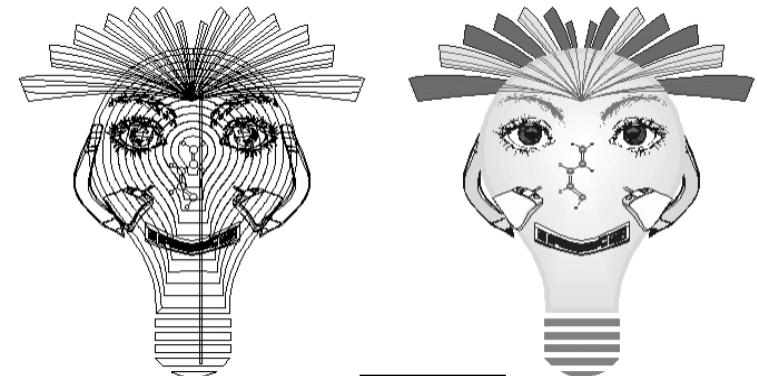


Fig. 1

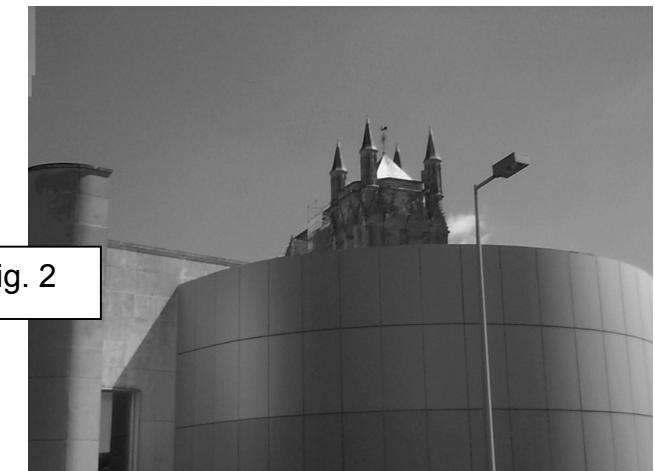


Fig. 2

## CAPITOLUL II: Mediul De Lucru CorelDRAW

### 1. Mediul de lucru CorelDRAW

CorelDRAW este un program complex de desen vectorial care vă ajută să creați desene profesionale, de la simple sigle la desene tehnice foarte complexe. CorelDRAW face parte din suita de aplicații CorelDRAW . Din această suită de aplicații fac parte:

CorelDRAW	program de grafică vectorială
Corel PhotoPaint	program de grafică bitmap
Corel Rave	program de animație vectorială (a apărut de la CorelDRAW versiunea 10)
Corel Texture	Program de grafică bitmap, specializat pe creare de texturi. Se poate folosi ca ajutor al programelor CorelDRAW , Corel PhotoPaint, Adobe Photoshop
Corel Capture	Program de capturare de imagini de ecran. Vă veți întreba de ce este nevoie de acest program, având în vedere că există tastă <i>Print Screen</i> . Pentru că oferă multe opțiuni în plus față de Windows, cum ar fi stabilirea rezoluției, a tipului de imagine și.a.
Corel Trace	Program de transformare a imaginilor bitmap în imagini vectoriale. Acest program se bazează pe aproximarea formei și a culorii, deci nu este foarte precis.
Bitstream Font Navigator	Program utilitar de gestionare și vizionare a fonturilor instalate sau nu pe calculator. Este foarte util pentru căutarea unui anumit font, instalat sau nu pe calculator.
Duplexing Wizard	Program utilitar care ajută la tipărirea pe imprimantă pe ambele fețe ale hârtiei

Suita de programe CorelDRAW este însotită, la cumpărare, în afară de CD-ul de instalare cu programele menționate mai sus, de alte două CD-uri,



## Prelucrare de imagine

Pagina 4 din 4

unul cu clip-art-uri în format vectorial (.cdr) și altul cu fotografii în format bitmap (.cpt).

În continuare vom prezenta mediul de lucru al programului CorelDRAW, cel mai important din suita de aplicații CorelDRAW , o enumerare rapidă a instrumentelor și a facilităților acestui program, fără a ne opri pentru detalii suplimentare. Toate detaliile despre aceste instrumente și facilități le veți găsi în paginile următoare ale acestei cărți.

### Observație:

Aceasta este afișarea standard a ferestrei CorelDRAW . Toate bările, în afară de cea de titlu și cea de stare, pot fi lăsate „să plutească”, astfel încât să le puteți muta după bunul plac în fereastra de desen. Bara de stare poate fi și ea mutată, dar poate avea doar două poziții, în partea de sus și în partea de jos a ferestrei de lucru CorelDRAW .

# Prelucrare de imagine

Pagina 5 din 5

Multe din părțile componente ale interfeței CorelDRAW sunt împrumutate de la sistemul de operare Windows. Similar oricărui program destinat să ruleze sub Windows toate modulele CorelDRAW cuprind:

- o bară de titlu ce afișează numele și versiunea aplicației, numele fișierului deschis în acel moment și butoanele de control ale aplicației (minimizare, restaurare și închidere); (fig. 3)
- o bară de meniu care permite accesul la majoritatea funcțiilor și comenzilor programului, inclusiv la butoanele de control ale documentului (minimizare, restaurare și închidere); (fig. 4)
- pictograma cu sigla CorelDRAW . Trebuie menționat că există două pictograme cu sigla CorelDRAW , amândouă permit accesul către aceleași opțiuni ca și butoanele de control. Pictograma de pe bara de titlu acționează asupra întregii aplicații (fig. 5), iar pictograma de pe bara de meniu are efect numai asupra documentului deschis în acel moment (fig. 6).

**Bara de proprietăți** (fig. 7.) este una dintre cele mai importante zone ale interfeței CorelDRAW . Un aspect foarte important al acestei bare este că ea depinde de selecția din fereastra de desen. Dacă este selectat un text, afișează majoritatea proprietăților ce pot fi modificate la un text: font, mărime, alinieire etc (fig. 8). În cazul în care selectați un obiect desenat vă vor fi afișate coordonatele acestui obiect fereastra de desen, mărimea obiectului, factorul de scalare, unghiul cu care acel obiect este rotit și multe alte proprietăți specifice fiecărui obiect. Trebuie menționat că bara de stare afișează opțiunile pentru fiecare tip de obiect în parte, deci pentru selecția unui cerc și a unui pătrat, bara de stare va arăta diferit. Când va fi selectat pătratul , bara de stare va arăta caracteristicile pătratului (fig. 9), iar când va fi selectat cercul va afișa caracteristicile specifice acestui tip de obiect (fig. 10). În cazul în care nu este selectat nimic din fereastra de desen, bara de proprietăți va afișa formatul paginii, orientarea paginii, unitatea de măsură a acelei pagini etc. (fig. 7).

**Casetă de instrumente** (fig. 11) CorelDRAW conține majoritatea instrumentelor ce sunt folosite pentru desenarea, colorarea și modificarea

Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

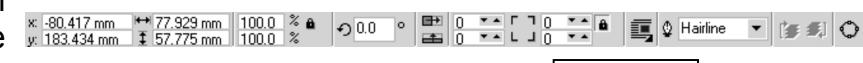


Fig. 9



Fig. 10

# Prelucrare de imagine

Pagina 6 din 6

obiectelor. În tabelul ce urmează sunt prezentate toate instrumentele din această casetă.

Instrument	Denumire	Descriere
	<b>Pick tool</b>	Permite selectarea si transformarea obiectelor.
	<b>Shape tool</b>	Permite ajustarea formei obiectului, pe bază de noduri.
	<b>Knife tool</b>	Permite tăierea obiectelor.
	<b>Eraser tool</b>	Permite ștergerea unor zone din obiectul dumneavoastră.
	<b>Free transform tool</b>	Permite transformarea obiectelor folosind Free Rotation , Angle Reflection, Scale și Skew tools (fig. 12).
	<b>Zoom tool</b>	Permite apropierea de zona de lucru, mărirea cu lupa.
	<b>Pan tool</b>	Permite mișcarea prin fereastra din desen.
	<b>Free hand tool</b>	Permite desenarea liniilor și a curbelor.
	<b>Bezier tool</b>	Permite desenarea liniilor folosind procedeul unirii între puncte (Curbe Bezier).
	<b>Artistic Media tool</b>	Permite accesul la Brush, Sprayer, Calligraphic și Pressure tools.
	<b>Dimension tool</b>	Cu ajutorul lui se poate afla distanța dintre două puncte. Se poate folosi și pe post de cota în desenul tehnic.
	<b>Interactive Conector tool</b>	Permite unirea a două obiecte printr-o dreaptă.

Fig. 11

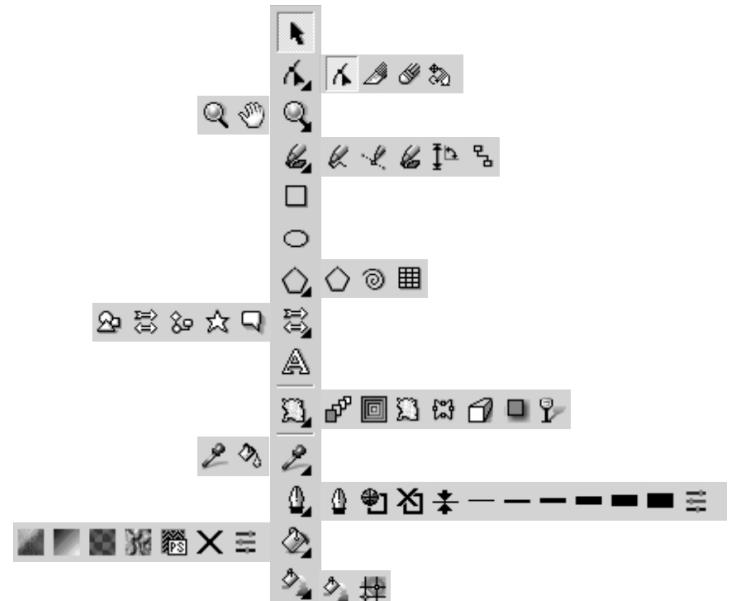


Fig. 12



## Prelucrare de imagine

Pagina 7 din 7

	<b>Rectangle tool</b>	Permite desenarea de dreptunghiuri și pătrate.
	<b>Ellipse tool</b>	Permite desenarea de elipse, cercuri și arce de cerc
	<b>Polygon tool</b>	Permite desenarea poligoanelor și a stelelor
	<b>Spiral tool</b>	Permite desenarea spiralelor simetrice și logaritmice
	<b>Graph Paper tool</b>	Permite desenarea tabelelor
	<b>Text tool</b>	Permite scrierea direct în fereastra de desen, sub formă de text artistic sau paragraf
	<b>Interactive Blend tool</b>	Permite aplicarea efectului blend în mod interactiv. O descriere completă a efectelor o găsiți în capitolul „Efecte speciale în CorelDRAW”
	<b>Interactive Contour tool</b>	Permite aplicarea unui contur obiectului
	<b>Interactive Distortion tool</b>	Permite accesul la instrumente cu ajutorul cărora se distorsionează obiectul
	<b>Interactive Envelope tool</b>	Permite deformarea unui obiect prin intermediul nodurilor ce definesc obiectul
	<b>Interactive Extrude tool</b>	Permite aplicarea efectului de extrudare
	<b>Interactive Drop Shadow tool</b>	Permite aplicarea asupra obiectelor a unui efect de umbră.
	<b>Interactive Transparency tool</b>	Permite aplicarea unui efect de transparență obiectelor.
	<b>Eyedropper tool</b>	Permite selectarea unei culori deja folosite în desenul dumneavoastră.

### Observație:

Câteva dintre instrumentele enumerate nu sunt vizibile direct pe bara de instrumente. Ele sunt ascunse sub meniuri derulante. (fig. 11) Vă puteți da seama dacă sub instrument există un meniu derulant dacă are sau nu, la baza butonului, o săgeată neagră îndreptată în jos. Meniurile derulante pot fi afișate ca și bare separate, prin procedeul drag-and-drop.

## Prelucrare de imagine

Pagina 8 din 8

	<b>Paintbucket tool</b>	Permite colorarea unui obiect din desen, după ce ati selectat culoarea cu <b>Eyedropper tool</b>
	<b>Outline tool</b>	Permite accesul către un meniu derulant de unde puteți modifica toate caracteristicile conturului obiectului.
	<b>Fill tool</b>	Permite accesul către un meniu derulant de unde puteți modifica toate caracteristicile culorii de fond a obiectului
	<b>Interactive tool</b>	Permite aplicarea a diverse culori obiectelor selectate, în mod interactiv.
	<b>Interactive Mesh tool</b>	Permite aplicarea unui sistem de meșe obiectului selectat.

**Bara de stare** este compusă din trei zone. În cea din stânga sunt afișate coordonatele vârfului cursorului mouse-ului, iar în cazul în care este selectat un obiect sunt afișate informații privind obiectul, cum ar fi dimensiunile lui și coordonatele centrului său. Pe mijlocul barei sunt afișate informații ajutătoare despre instrumentul folosit în acel moment. În partea dreaptă a barei este afișată culoarea de fond folosită la colorarea obiectului selectat în acel moment, cât și informații despre conturul acestui obiect (culoare, grosime).

Bara de stare poate fi afișată atât în partea de jos a ferestrei de desen (fig. 13), cât și în partea de sus a ei, deasupra barei de meniuri (fig. 14). Ea poate fi compusă din una sau două linii de afișaj. În cazul în care se optează pentru o singură linie de afișaj, vor dispărea informațiile privitoare la dimensiunile obiectului, cât și informațiile ajutătoare. Modificarea setărilor pentru bara de stare se face apăsând click dreapta cu mouse-ul pe bară, apoi accesând meniul derulant ce apare. Din acest meniu se poate alege formatul barei de stare, cu o linie sau două, locul afișării ei, în partea de sus sau în partea de jos, cu butoane mari sau mici etc. Bara de stare poate fi ascunsă cu totul, dacă se alege din meniul derulant *Hide Status Bar*.

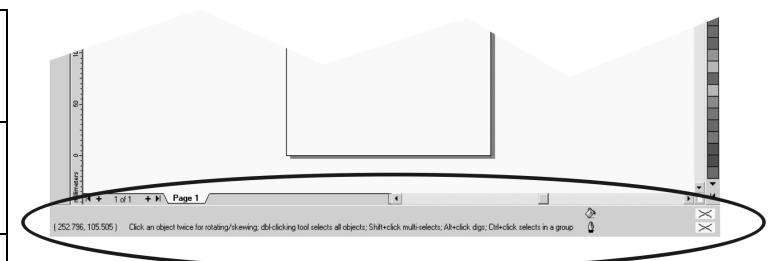


Fig. 13

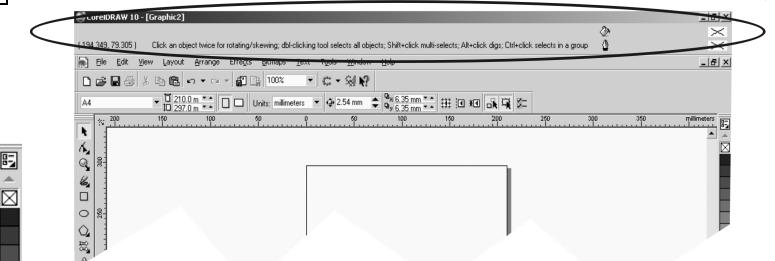


Fig. 14

Fig. 15

## Prelucrare de imagine

Pagina 9 din 9

**Paleta de culori** (fig.15) oferă o modalitate foarte simplă de modificare a culorii de fond sau a culorii liniei de contur. Deoarece majoritatea paletelor de culori conțin mai multe nuanțe de culori, paleta funcționează similar unei bare de derulare, permitând astfel accesul la toate nuanțele componente. Pentru a efectua derularea prin paleta de culori se efectuează click cu mouse-ul pe săgeata cu capul în jos din extremitatea de jos a paletei (fig. 16). Având în vedere numărul mare de nuanțe ce compun o paletă de culori, derularea până la ultima casetă s-ar putea să dureze ceva mai mult decât vă așteptați. Însă Corel s-a gândit și la timpul dumneavoastră, astfel încât dacă efectuați click pe săgeata orientată spre foaia de desen (fig. 17), vă vor fi afișate toate nuanțele componente ale acelei palete de culori. Pentru a afișa opțiunile paletei de culori se efectuează click cu mouse-ul pe butonul cu săgeata în jos din extremitatea superioară a paletei de culori.

Butonul X (*no color*) din partea superioară a paletei de culori (fig. 18) vă permite eliminarea rapidă a culorii de fond sau a liniei de contur a unui obiect, obținând astfel un obiect transparent sau fără contur. Datorită faptului că mouse-ul unui PC are cel puțin două butoane, efectuând click cu butonul din stânga de culoarea roșie din paleta de culori, se va modifica culoarea de fond a obiectului selectat. Apăsând butonul din dreapta al mouse-ului se va modifica în roșu culoarea conturului obiectului selectat. În cazul în care nu este selectat nici un obiect, în momentul apăsării pe una dintre nuanțele paletei de culori, veți modifica culoarea implicită folosită de CorelDRAW pentru desenarea obiectelor. Vă va apărea o fereastră de dialog (fig. 19). Puteți modifica culoarea implicită pentru desen, text tip artistic și text tip paragraf. Această opțiune vă este utilă atunci când dorîți desenarea sau scrierea numai cu o anumită culoare, alta decât cea folosită implicit de CorelDRAW , adică negru.

**Barele de derulare** funcționează similar altor bare de derulare din majoritatea aplicațiilor Windows. Există trei tipuri de derulare a ecranului: puțin câte puțin, prin efectuarea de click-uri cu mouse-ul pe butoanele cu săgeată din extremitățile barei de derulare (fig. 20) , masiv, prin efectuarea de click-uri cu mouse-ul pe zona de culoare gri a barei de derulare, sau se poate derula



Fig. 16

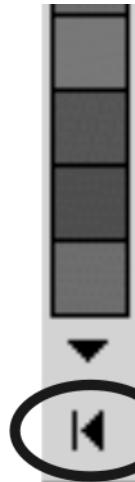


Fig. 17



Fig. 18

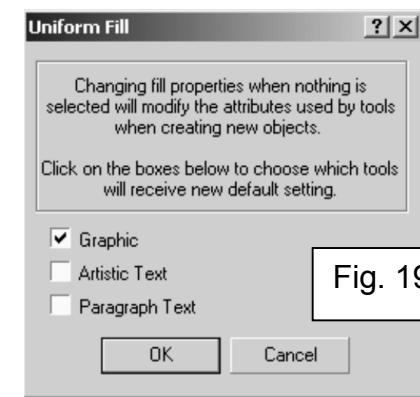


Fig. 19

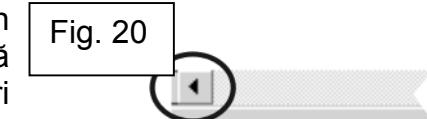


Fig. 20



# Prelucrare de imagine

Pagina 10 din 10

cu precizie ecranul pe distanță dorită prin deplasarea butonului de derulare. Bara de derulare orizontală cât și cea verticală funcționează identic.

**Navigatorul** (fig. 21) vă permite, aşa cum îi spune și numele, navigarea prin documentul creat de dumneavoastră în CorelDRAW, în cazul în care aveți mai multe pagini. Comenzile pe care le puteți executa cu ajutorul navigatorului sunt:

- adăugarea unei noi pagini, prin click pe butonul + de pe navigator. Puteți observa că există două butoane + pe suprafața navigatorului. Cel din stânga navigatorului va adăuga o pagină înaintea paginii curente, iar cel din dreapta vă va adăuga o pagină după pagina curentă.

- derularea printre paginile ce alcătuiesc documentul curent. Puteți derula pagină cu pagină, cu ajutorul săgeții simple sau puteți derula direct la capătul documentului, cu ajutorul săgeții care are în capăt o linie.

Efectuând click cu butonul dreapta al mouse-ului pe eticheta paginii, veți accesa un meniu derulant cu ajutorul căruia puteți redenumi pagina, puteți schimba orientarea paginii din orizontal în vertical, puteți inseră pagini după sau înaintea ei sau chiar puteți șterge pagina din document.

**Bara de meniuri** (fig. 22) este asemănătoare oricărui program destinat să ruleze sub mediul Windows. În continuare sunt prezentate pe scurt elementele fiecărui meniu.

**Meniul File** (fig. 23) permite accesul la comenzile de deschidere, salvare, import și export al unui fișier CorelDRAW. Tot din acest meniu se poate imprima, cu ajutorul comenzi *Print* sau se poate previzualiza înainte de imprimare fișierul, aşa cum va fi el tipărit la imprimantă (comanda *Print Preview*). O comandă la fel de importantă a acestui meniu este *Revert*, comandă care permite întoarcerea fișierului deschis la starea ultimei salvări, renunțându-se astfel la modificările ulterioare salvării.

**Meniul Edit** (fig. 24) răspunde de modificările, duplicările, copierile, ștergerile, clonările, revenirile și repetările din documentul dumneavoastră. Acest meniu este punctul principal punctul principal pentru toate activitățile ce provin sau au ca destinație memoria *clipboard*.



Fig. 21



Fig. 22

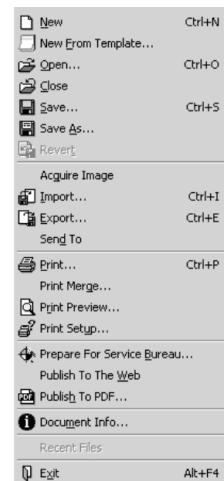


Fig. 23

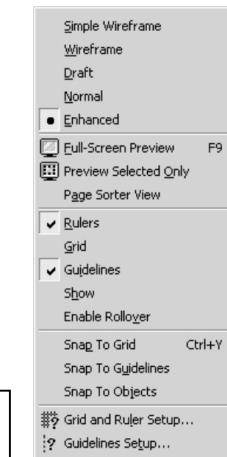


Fig. 25

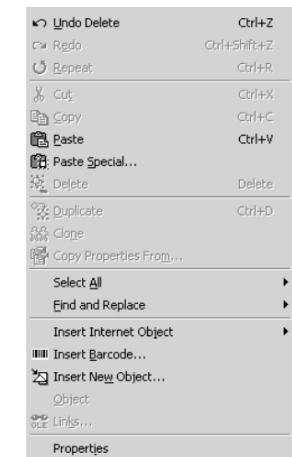


Fig. 24

# Prelucrare de imagine

Pagina 11 din 11

**Meniul View** (fig. 25) permite utilizatorului să precizeze ce elemente componente ale interfeței CorelDRAW vor fi vizibile și care vor fi ascunse, detalii privind modul de afișare al desenului. Puteti opta astfel pentru vederea desenului în mod *Simple Wireframe*, *Draft*, *Normal* și *Enhanced*.

**Meniul Layout** (fig. 26) oferă comenzi ce se referă la problemele fundamentale ale desenelor cîm ar fi: numărul de pagini, frecvența rețelei de puncte de pe ecran, setarea liniilor ajutătoare, opțiunile pentru lucru în format *HTML* sau lucru cu *Object Manager*. Tot aici găsiți și opțiunile *Snapt to...*, foarte utile în lucru de mare precizie.

**Meniul Arrange** (fig. 27) este folositor cînd dorîti ordonarea, stratificarea, alinierea, colectarea, încclinarea, alungirea, deplasarea, extragerea sau gruparea obiectelor din desen. Cu ajutorul comenzi *Group* două obiecte pot fi grupate, formând astfel, practic, un singur obiect, dar care se pot degrupa ulterior. Bara derulantă *Order* cuprinde comenzi de deplasare a obiectelor în partea de jos sau în cea de sus a stivei de straturi.

**Meniul Effects** (fig. 28) cuprinde comenzi ce permit aplicarea a diferite efecte speciale obiectelor din desen. Ele definesc personalitatea CorelDRAW.

**Meniul Bitmap** (fig. 29) introduce multe dintre funcțiile programului *Photo Paint* ce se pot utiliza pe imaginile de tip *bitmap* din compoziție. Tot în acest meniu găsiți comanda *Convert to Bitmap*, ce vă permite transformarea desenului de tip vectorial în imagine tip bitmap, cu toate avantajele și dezavantajele ce decurg de aici.

**Meniul Text** este principalul set de comenzi pentru formatarea și editarea textului, aici putând fi găsite o gamă largă de instrumente foarte puternice.

**Meniul Tools** permite setarea diferitelor opțiuni ale programului CorelDRAW, cum ar fi paleta de culori, setări pentru document, particularizarea interfeței de lucru, editarea tipului de text și grafi implicit etc.

**Meniul Help** (fig. 30) este, așa cum majoritatea programelor au, un ajutor electronic pentru înțelegerea și exploatarea programului DRAW. Corel Tutor oferă instrucțiuni pas cu pas și poate să acționeze ca o aplicație de tip

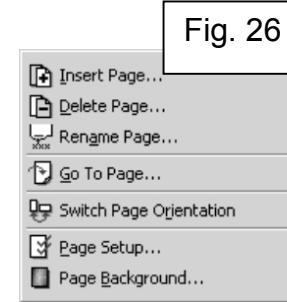


Fig. 26

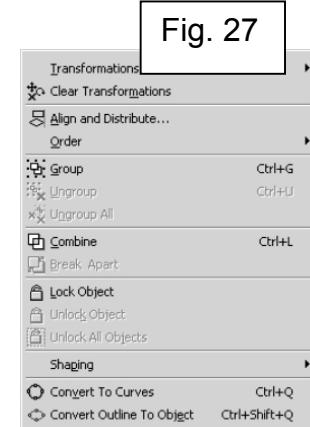


Fig. 27

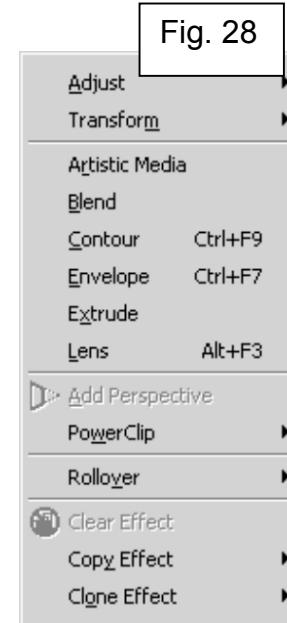


Fig. 28

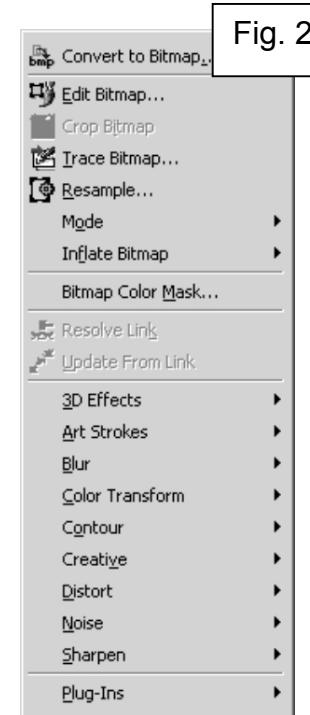


Fig. 29

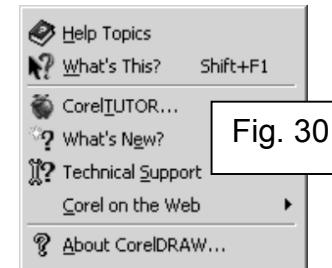


Fig. 30

# Prelucrare de imagine

Pagina 12 din 12

wizard, efectuând diverse sarcini. Pentru a se face trecerea de la o versiune inferioară CorelDRAW , la o versiune superioară, de exemplu de la CorelDRAW 9 la CorelDRAW 10, folosiți Corel Tutor pentru a găsi o prezentare rapidă și succintă a noilor și pentru familiarizarea cu noile opțiuni oferite.

## 2. Lucrul cu ferestre ancorate

Ferestrele Dockers (de ancorare) sunt un element ce a apărut de la versiunea 8 a CorelDRAW , permitînd păstrarea opțiunilor vizibile pe tot parcursul lucrului. Ferestrele de ancorarea corespund unor sarcini diferite și se pot deschide doar acelea care au aplicabilitate la un moment dat. De exemplu, dacă aveți un text în care folosiți frecvent simboluri speciale, care nu se găsesc pe tastatură, se poate deschide fereastra ancorată *Symbols and Special Characters* (fig. 31), care ajută la inserarea de simboluri și caractere speciale.

CorelDRAW 10 cuprinde 24 de ferestre ancorate . Pe lângă fereastra *Symbols and Special Characters* există fereastra *Graphic and Text Styles* care permite alegerea stilurilor pentru text și desen, putându-se folosi cele predefinite sau cele create de dumneavoastră. Aceste ferestre ancorate includ opțiuni care se găsesc și în meniurile CorelDRAW , avantajul lor fiind că sunt vizibile pe ecran pe toată durata lucrului. Vom reveni la aceste ferestre la funcțiile ce pot folosi aceste ferestre.

### 2.1. Deschiderea, închiderea și redimensionarea ferestrelor ancorate

Pentru a deschide o fereastră ancorată, se selectează *Window → Dockers* și apoi se alege, din meniul pop-up ce apare, fereastra ancorată dorită (fig. 32). Fiecare fereastră ancorată are aspectul ei, dar toate apar, predefinit, în partea dreaptă a spațiului de lucru.

Toate ferestrelor de tip *Dockers* au în colțul din stânga sus o săgeată dublă orientată spre dreapta. (fig. 33) La efectuarea unui clic pe acest buton,

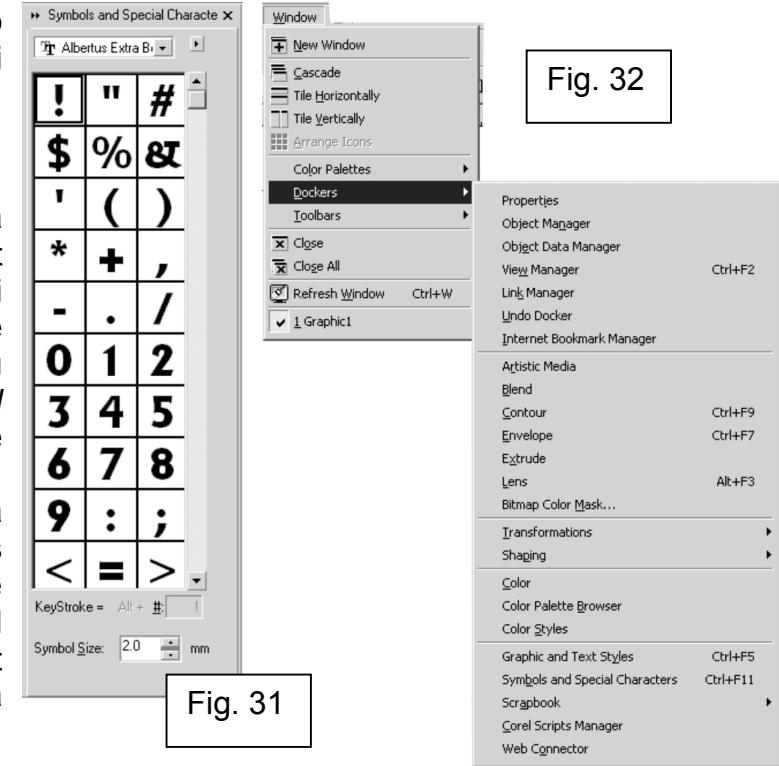


Fig. 31

Fig. 32

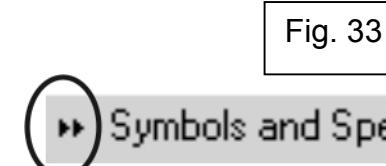


Fig. 33

# Prelucrare de imagine

Pagina 13 din 13

se realizează ancorarea, adică fereastra se transformă într-o bară verticală care afișează doar numele ferestrei de ancorare (fig. 34). În acest moment săgeata dublă este orientată spre stânga, iar prin apăsarea acelui buton se realizează reafişarea ferestrei. În colțul din dreapta sus se observă un buton X, exact ca la toate aplicațiile Windows, prin apăsarea lui realizându-se inchiderea ferestrei ancorată (fig. 35).

## 2.2. Utilizarea mai multor ferestre ancorate

În funcție de cerințele documentului pe care-l creați se pot păstra mai multe ferestre ancorate deschise simultan. Problema care poate apărea la păstrarea mai multor ferestre ancorate deschise pe ecran este că ele se poziționează una alături de celalătă până când se acoperă tot spațiul de lucru. Figura 36 prezintă un spațiu de lucru cu mai multe ferestre ancorate deschise și după cum se vede, spațiul de lucru ramâne foarte mic.

Pentru a evita reducerea spațiului de lucru prin acoperirea cu ferestre ancorate, reduceți ferestrele prin apăsarea pe săgeata dublă direcționată spre dreapta, astfel, veți avea în partea dreaptă o bară în care sunt afișate toate ferestrele deschise și minimezate, astfel încât spațiul de lucru să nu fie acoperit inutil. În figura 37 vedeti mai multe ferestre reduse și așezate în partea dreaptă a ecranului. Când se dorește afișarea uneia dintre acestea, se efectuează un clic pe respectiva fereastră, restul ferestrelor rămânând la forma redusă (fig. 38).

Fig. 34

Fig. 35

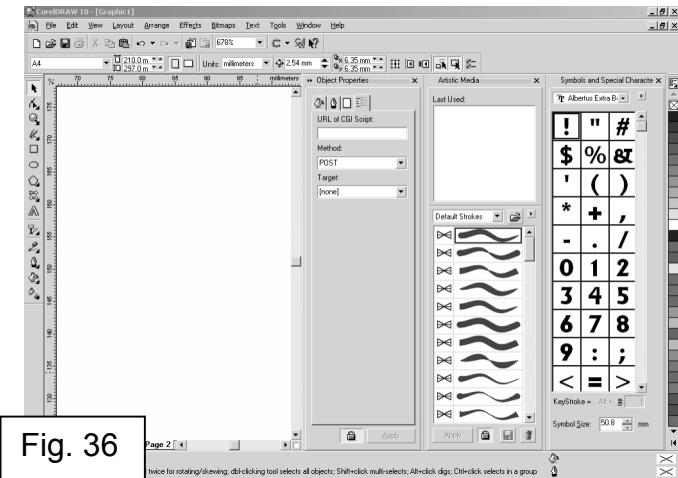


Fig. 36

Fig. 37

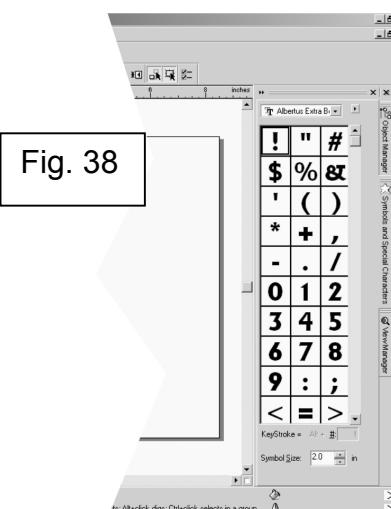


Fig. 38

# CAPITOLUL III: Realizarea Unui Proiect În CorelDRAW

## 1. Crearea unui document nou în CorelDRAW

Pornirea aplicației CorelDRAW 10 se face din: Start → *Programs* → *CorelDRAW 10*, iar din meniul pop-up alegeti *CorelDRAW 10*. Vă puteți crea și scurături ale acestui program pe *Desktop* sau în *Taskbar-ul Windows*.

La deschiderea aplicației CorelDRAW 10 aveți câteva opțiuni, afișate pe un ecran de întâmpinare (fig.39). Aceste opțiuni va permit crearea unui nou document, *New Graphic*, deschiderea ultimului document editat, dacă este cazul, *Open Last Edited*, deschiderea unui document creat anterior în CorelDRAW, indiferent dacă este creat într-o versiune inferioară celei pe care o folosiți, *Open Graphic*. Deasemenea aveți posibilitatea să creați un document bazat pe un şablon, *Template*, să folosiți tutorialul CorelDRAW, *Tutor*, pentru a descoperi cum se execută diverse proiecte și prin *What's New?* să aflați ce a apărut nou în versiunea pe care o folosiți, în plus față de cea anterioară.

Dacă alegeti *New Graphic* va apărea o fereastră de lucru goală. Această fereastră de lucru conține stilurile predefinite ale CorelDRAW, dar care se pot modifica din opțiunile programului. După crearea unui document nou, puteți începe să desenați în pagina de desen.

*Open Last Edited* vă dă posibilitatea să deschideți ultimul document editat în CorelDRAW și să continuați lucrul în acel document de unde ați rămas la ultima salvare. Când țineți mouse-ul deasupra icoanei *Open Last Edited*, în partea de jos a ferestrei de întâmpinare vă este afișat care este ultimul document editat, dacă este cazul și nu sunteți la prima deschidere a programului.

Cu ajutorul *Open Graphic*, care apelează fereastra de dialog *Open* (fig. 40), deschideți un document creat anterior în CorelDRAW, într-o versiune cel puțin egală cu aceea pe care o folosiți. De exemplu în CorelDRAW 10 puteți



Fig. 39

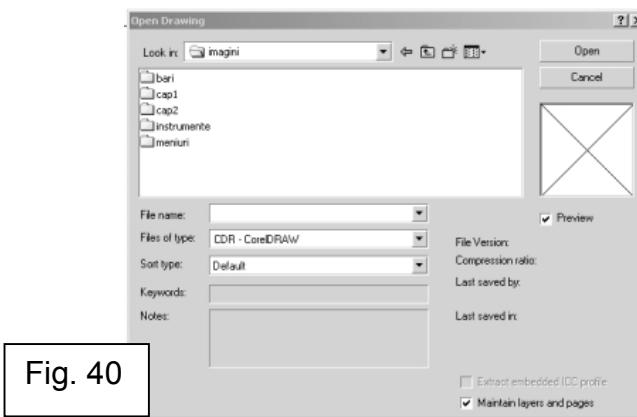


Fig. 40

# Prelucrare de imagine

Pagina 15 din 15

deschide un document creat în CorelDRAW 9, dar în CorelDRAW 9 nu puteți deschide un document creat în CorelDRAW 10 și salvat în versiunea 10. La salvarea documentului aveți posibilitatea să-l salvați într-o versiune anterioară, pentru deschiderea pe un alt computer care are instalată o versiune inferioară decât celei în care a fost creat, dar despre asta vom discuta mai târziu, în capitolul **Finalizarea unui proiect în CorelDRAW**.

Pașii pentru deschiderea unui document existent sunt următorii:

1. Click pe *Open Graphic*, sau *File→Open*;
2. Din lista *Look In* alegeți unitatea de disc (partiția) pe care se află fișierul pe care dorîți să-l deschideti (fig. 41);
3. Dublu-click pe directorul unde este stocat fișierul;
4. Dublu-click pe fișier.

*Template* este opțiunea cu ajutorul căreia deschideti un nou fișier bazat pe un şablon.

Pașii pentru a deschide un document nou bazat pe un şablon sunt următorii:

1. Click pe *Template*, sau *File→New From Template*
2. Din fereastra de dialog *New From Template*, alegeți ce tip de şablon dorîți: *Full Page*, *Label*, *Booklet*, *Sidefold*, *Web* sau *Browse*;
3. Dacă alegeți una dintre etichetele *Full Page*, *Label*, *Booklet* sau *Sidefold*, sub respectiva etichetă veți avea o listă de şabloane existente în CorelDRAW. Efectuați dublu-click pe şablonul ales, iar CorelDRAW va deschide un nou document bazat pe acel şablon; (fig. 42)
4. Dacă alegeți *Browse*, vă va apărea o fereastră de genul celei de la *Open*. Alegeți mai întâi partiția, apoi directorul unde aveți fișierul pe baza căruia dorîși să creați un nou fișier;
5. Efectuați dublu-click pe fișierul dorit. Corel-Draw va deschide un nou document identic cu cel ales de dumneavoastră.

## Observație:

Se poate renunța la apariția ferestrei de întâmpinare la deschiderea CorelDRAW prin debifarea opțiunii *Show this Welcome Screen at startup*. Dacă efectuați acest lucru, la fiecare pornire a programului, CorelDRAW va efectua ultimul tip de operări aleasa din acel ecran. Opțiunile pentru pornirea CorelDRAW se pot schimba și din: *Tools→Options, General*, opțiunea: *On CorelDRAW! Start-up*; iar din lista de opțiuni alegeți exact ceea ce doriti să bornească programul la initializare.

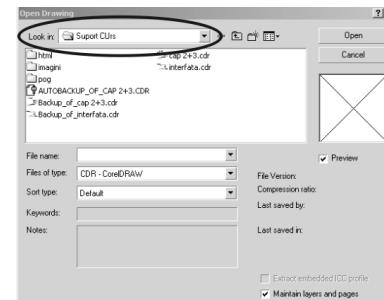


Fig. 41

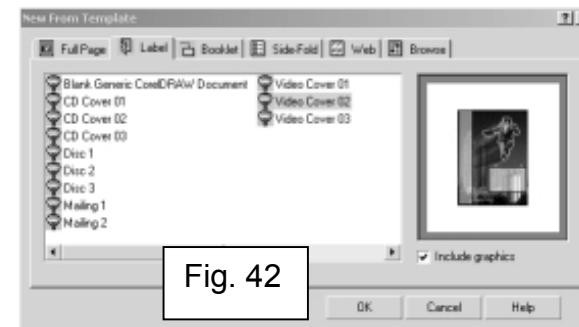


Fig. 42

## 2. Salvarea și închiderea fișierelor CorelDRAW

CorelDRAW oferă multe opțiuni la salvarea unui document creat în acest program. Puteți salva doar obiectele selectate dintr-un fișier, să faceți o copie a fișierului salvându-l sub un alt nume sau să salvați un fișier într-un format care este compatibil cu o versiunea anterioară al CorelDRAW.

Înainte să închideți un fișier, CorelDRAW vă întreabă dacă să salveze sau nu modificările făcute.

Pentru salvarea unui nou fișier, pașii sunt următorii :

1. Click *File→Save*;
2. Din lista *Save In*, alegeți partitia unde doriți sa salvați fișierul;
3. Dublu-click pe directorul în care doriți sa salvați fișierul;
4. Tastați numele fișierului în câmpul *File Name* și apăsați *Save*.

Pentru salvarea anumitor obiecte dintr-un document CorelDRAW, pașii sunt următorii:

1. Selectați obiectele cu instrumentul *Pick* ; 
2. Click *File→Save As*;
3. Bifați opțiunea *Selected Only*; (fig. 43)
4. Pentru a păstra fișierul original intact, tastați un nouă denumire de fișier în câmpul *File Name*, sau alegeți un alt director de salvare;
5. Click *Save*.

Pentru salvarea unui document într-o versiune anterioară versiunii în care lucrați, pașii sunt următorii:

1. Click *File→Save As*;
2. Alegeți versiunea de CorelDRAW cu care doriți sa fie compatibil fișierul din lista *Version*; (fig. 44)
3. Pentru a păstra fișierul original intact, tastați o nouă denumire de fișier în câmpul *File Name*, sau alegeți un alt director de salvare;
4. Click *Save*.

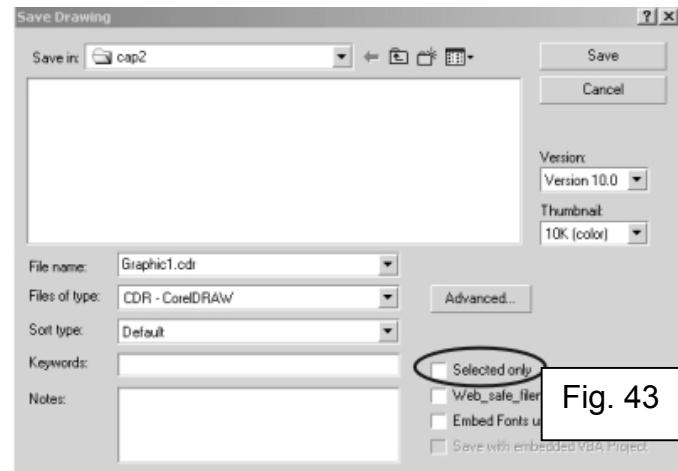


Fig. 43

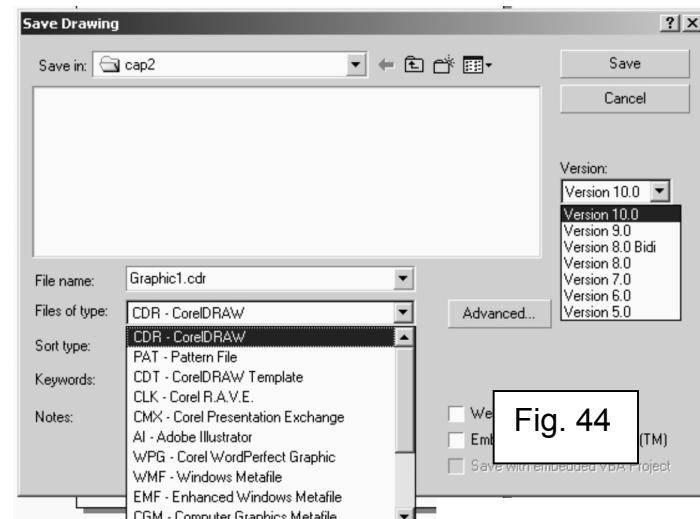


Fig. 44

# Prelucrare de imagine

Pagina 17 din 17

CorelDRAW oferă posibilitatea salvării unui document și în alt tip de fișier decat .cdr. Pentru a realiza acest lucru, la salvarea documentului, alegeți din lista *Files of type* tipul de fișier pe care dorîți sa-l salvați. CorelDRAW nu poate salva decât fișiere de tip vectorial, nu fișiere de tip bitmap. Pentru a converti un fișier creat în CorelDRAW din vectorial în bitmap, se folosește comanda *Export*.

## 3. Salvarea automată a fișierelor în CorelDRAW

Este foarte important să vă protejați munca împotriva căderilor de tensiune sau a problemelor de sistem care vă pot crea reale probleme, fiind posibilă pierderea muncii de câteva ore. Pentru a preîntâmpina aceste probleme, CorelDRAW pune la dispoziție salvarea automată a fișierelor la intervale fixe de timp, în cazul în care uitați să salvați manual, protejând astfel munca dumneavoastră.

Puteți alege exact la ce interval de timp să se facă salvarea automată (*backup*). CorelDRAW salvează fișierul exact la intervalul pe care l-ați stabilit. Fișierul salvat automat are denumirea de forma AUTOBACKUP\_OF\_FILENAME și este salvat în același director ca și fișierul original (fig. 45).

Pentru a stabili care este intervalul de timp și opțiunile de backup, pași sunt următorii:

1. Click *Tools*→*Options*;
2. În lista categoriilor, click *Workspace*→*Save* (fig. 46);
3. Bifați opțiunea *Auto-Backup* din secțiunea Auto-Backup;
4. Introduceți o valoare în casuța *Minutes*, valoare ce va reprezenta intervalul dintre două auto-salvări;
5. Bifați una dintre opțiunile:
  - *Save Back-up To Same Folder as CDR file*, în cazul în care dorîți ca backupul să se facă în același director ca și fișierul original;
  - *Always Back-up To*, în cazul în care dorîți să stabiliți un anumit director în care să se facă auto-salvarea.

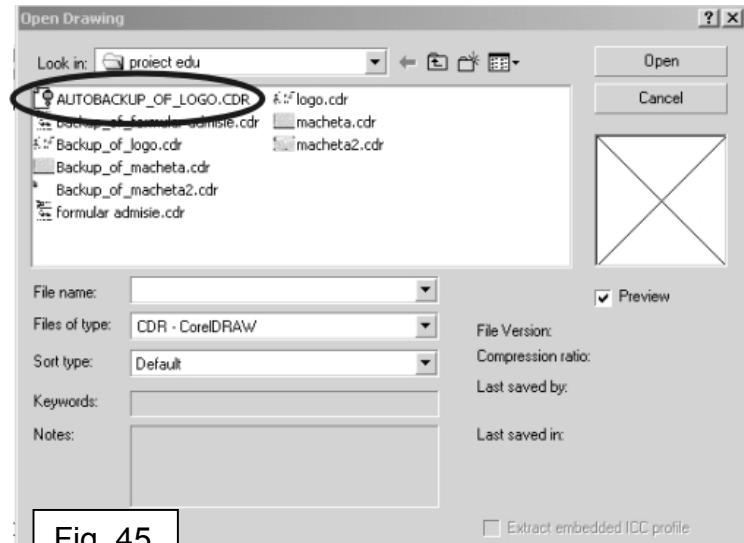


Fig. 45

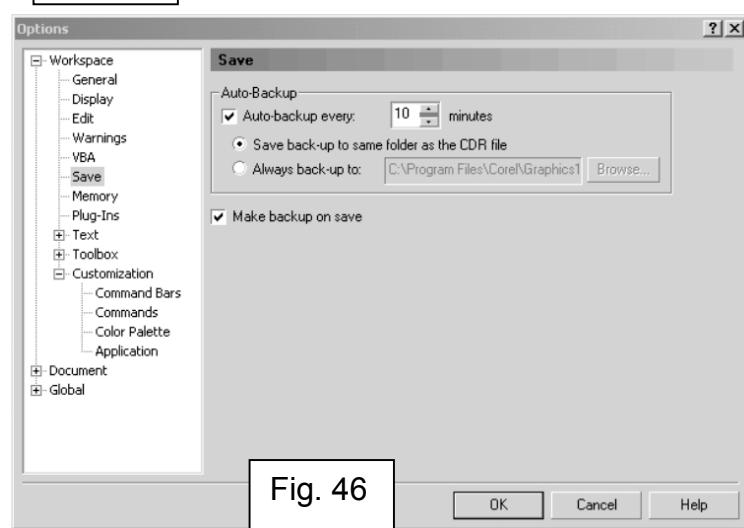


Fig. 46

## Prelucrare de imagine

Pagina 18 din 18

6. Bifați opțiunea *Make Back-up on Save* dacă doriți ca la salvarea manuală să se facă și un backup pentru siguranță;
7. Click OK.

### 4. Setarea opțiunilor pentru pagina de desen.

Înainte de a începe desenarea propriu-zisă trebuie să știți care este formatul paginii și orientarea ei, astfel încât să fie în concordanță cu cerințele lucrării pe care doriți să o efectuați. Puteți alege din peste 40 de tipuri de pagini predefinite, care includ formatele A4, etichete, brosuri etc. Dacă nu gasiți în paginile predefinite ceea ce căutați, puteți să vă creați și să salvați propriul tip de pagină.

Formatul paginii de desen se schimba din *Layout→Page Setup*. Din lista *Paper* se alege exact formatul paginii dorit, iar prin bifarea unuia din butoanele *Landscape* (vedere, culcat) sau *Portrait* (afis, în picioare) se alege orientarea paginii (fig. 47). Pentru a alege din lista de etichete (labels), bifați opțiunea *Labels*. (fig. 48)

CorelDRAW are mai mult de 800 de tipuri de etichete (*labels*) de la peste 40 de producători. Puteți alege un tip de etichetă și să o ajustați astfel încât să corespundă cu etichetele pe care le dețineți dumneavoastră. Cu ajutorul acestor etichete puteți crea etichete pentru plicuri, pentru colete și chiar cărți de vizită.

Fiecare etichetă pe care o creați va apărea pe o pagina nouă de desen. Înainte de a tipări etichete consultați manualul imprimantei pentru a verifica modalitatea de imprimare a acestora pe imprimanta dumneavoastră.

Într-un document CorelDRAW puteți lucra cu una sau mai multe pagini. Pentru a insera pagini într-un document CorelDRAW pașii sunt următorii:

1. Click *Layout→Insert page*;
2. Introduceți numărul de pagini pe care doriți să le inserați în câmpul *Insert ... pages* (fig. 49);
3. Click *Before* dacă doriți să inserați paginile înaintea celei curente, sau *After* dacă doriți să le inserați după pagina curentă;

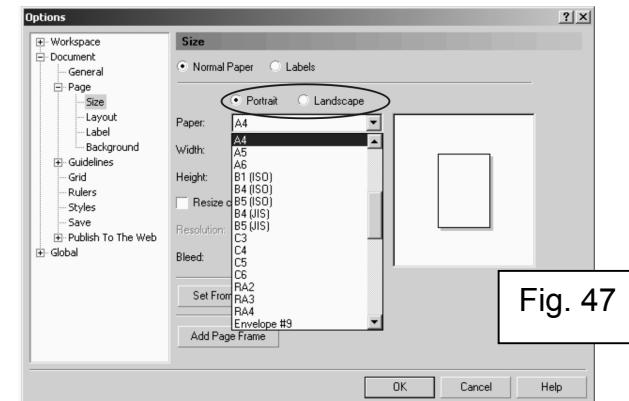


Fig. 47

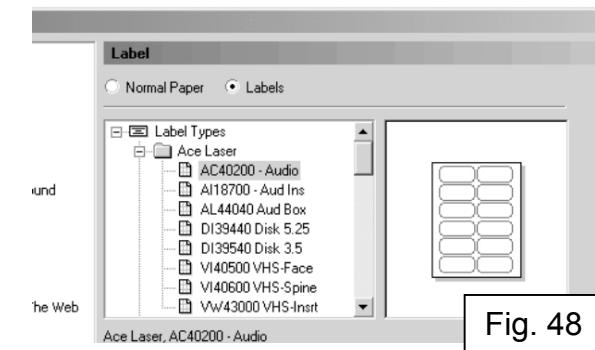


Fig. 48

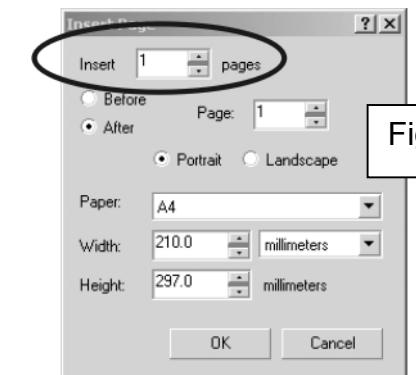


Fig. 49

## Prelucrare de imagine

Pagina 19 din 19

4. Stabiliti formatul paginilor pe care doriti sa le inserati din eticheta *Paper* sau stabiliti dimensiunile exacte din etichetele *Width* (lătime) și *Height* (înălțime);
5. Apăsați OK.

Pentru a redenumi o pagina trebuie să urmați următorii pași:

1. Click *Layout*→*Rename Page*;
2. Tastați numele paginii în câmpul *Page Name* (fig. 50);
3. Apăsați OK.

Ștergerea unei pagini din documentul dumneavoastră se face astfel:

1. Click *Layout*→*Delete Page*;
2. Introduceți numărul paginii pe care doriti să o ștergeți în câmpul *Delete Page*; (fig. 51)
3. Click OK.

CorelDRAW permite ștergerea mai multor pagini printr-o singură comandă. Pentru a realiza acest lucru trebuie făcuti următorii pași:

1. Click *Layout*→*Delete Page*;
2. Introduceți numărul primei pagini pe care doriti să o ștergeți în câmpul *Delete Page*;
3. Bifați opțiunea *Through To Page*; (fig. 52)
4. Introduceți numărul ultimei pagini pe care doriti să o ștergeți în câmpul de lângă *Through To Page*;
5. Click OK;

## 5. Navigarea printr-un document cu mai multe pagini

Navigatul vă permite să treceți de la o pagină la alta a documentului dumneavoastră cu doar un simplu click de mouse, fără să vă întreperi munca. Navigatul (fig. 53) se găsește în stânga-jos a ferestrei de lucru în CorelDRAW. El afișează atât numărul total de pagini din document, cât și pagina activă.

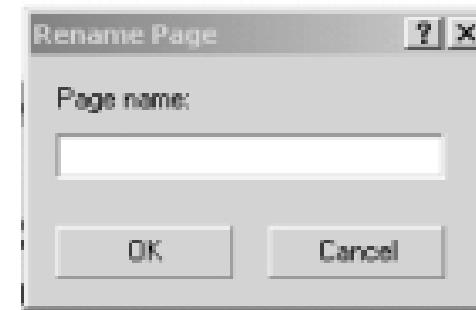


Fig. 50

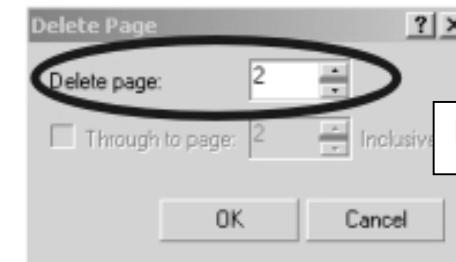


Fig. 51

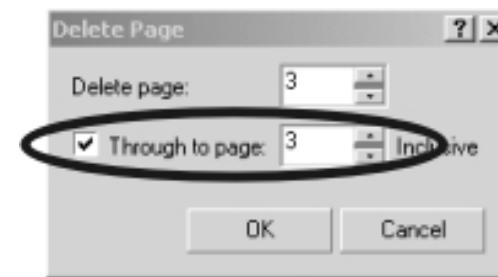


Fig. 52



Fig. 53

# Prelucrare de imagine

Pagina 20 din 20

Cu ajutorul Navigatorului puteți adăuga, redenumi, șterge sau modifica pagini în documentul dumneavoastră. Pentru aceste operații nu este nevoie decât să efectuați un click dreapta cu mouse-ul pe eticheta unei pagini din Navigator.

In figura 54 sunt explicate toate butoanele Navigatorului cât și funcțiile lor.

Printr-un dublu/clic pe eticheta paginii, se poate edita direct denumirea paginii. Printr-un click dreapta pe eticheta paginii, se accesează meniuul prezentat în figura 55.

## 6. Alte opțiuni pentru pagina de desen

Când modificați rezoluția documentului dumneavoastră, CorelDRAW modifică și rilele orizontale și verticale în concordanță cu noua rezoluție. Dimensiunile în pixeli ale documentului se calculează astfel: rezoluția x dimensiunile documentului.

Pentru a seta rezoluția rilelor trebuie urmați următorii pași:

1. Click *Layout→Page Setup*;
2. Bifați opțiunea *Normal Paper*;
3. Alegeți o rezoluție din lista *Resolution*;
4. Click *OK*.

Culoarea paginii de desen se poate schimba și ea, se poate alege o culoare plină, orice culoare plină existentă în paleta de culori a CorelDRAW, sau se poate alege chiar o imagine. Acest lucru vă este foarte folositor în cazul în care dorîți să tipăriți pe o hârtie de altă culoare decât alb, sau care are deja imprimată o imagine pe ea. În acest mod veți avea o imagine mai clară asupra desenului și cum va arăta el tipărit pe acea hârtie.

Pentru a colora pagina de desen folosind o culoare plină efectuați următorii pași:

1. Click *Layout→Page Background*;

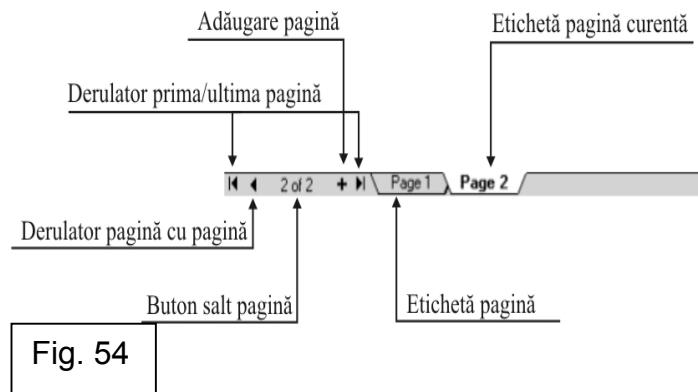


Fig. 54

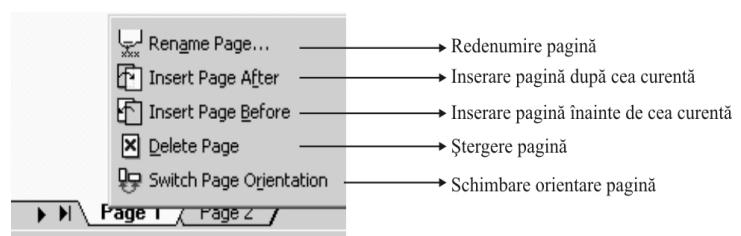


Fig. 55

### Observatie:

Pentru ca fondul paginii să fie imprimat sau/si exportat odata cu documentul, bifati opțiunea *Print and Export Background*. Odata cu bifarea acestei opțiuni, în momentul în care veți tipări sau exporta documentul, fondul paginii va fi și el imprimat pe foaie sau exportat.

# Prelucrare de imagine

Pagina 21 din 21

2. Bifați opțiunea *Solid* (fig. 56);
3. Alegeți din lista de culori de lângă opțiunea *Solid* culoarea pe care doriti să o puneti ca fond al paginii de desen;
4. În cazul în care nici una din culorile din listă nu reprezintă ceea ce doriti dumneavoastră, apăsați *Other* în lista de culori;
5. Alegeți din paleta de culori, culoarea care se potrivește;
6. Apăsați *OK*.

Schimbarea culorii fondului paginii de desen cu o imagine se face astfel:

1. Click *Layout→Page Background*;
2. Bifați opțiunea *Bitmap* (fig. 56);
3. Apăsați butonul *Browse*;
4. Alegeți tipul de fișier grafic din lista *Files Of Type*;
5. Alegeți partitia și directorul din lista *Look In*;
6. Alegeți fișierul grafic pe care doriti să îl puneti ca fond pe pagina de desen;
7. Apăsați *OK* pentru a reveni la Page Background;
8. Apăsați *OK* pentru a aplica schimbările.

Ca fond al paginii de desen in CorelDRAW se pot alege doar fișiere grafice de tip bitmap, nu și cele de tip vectorial. Dacă totuși doriti să folosiți un fișier de tip vectorial, mai întâi îl exportați într-un fișier de tip bitmap apoi îl alegeti ca fiind fondul paginii de desen.

Pentru a renunța la un fond de pagină deja ales, efectuați următorii pași:

1. Click *Layout→Page Background*;
2. Bifați opțiunea *No Background* (fig. 56);
3. Apăsați *OK*;

## Observație:

Adaugarea fondului paginii de desen de tip bitmap se poate face în două moduri, prin includerea imaginii în document sau prin realizarea unei legaturi între documentul CorelDRAW și documentul de tip grafic. Alegerea unui mod sau altul se face prin bifarea uneia dintre opțiunile din fereastra *Background*, *Linked*, care este modul prin legatura sau *Embedded*, modul prin includere.

## Atenție!

Dacă folosiți modul prin legatura și mutați sau stergeti fișierul grafic ales pentru fond al paginii de desen, legatura dintre fisiere se va pierde.

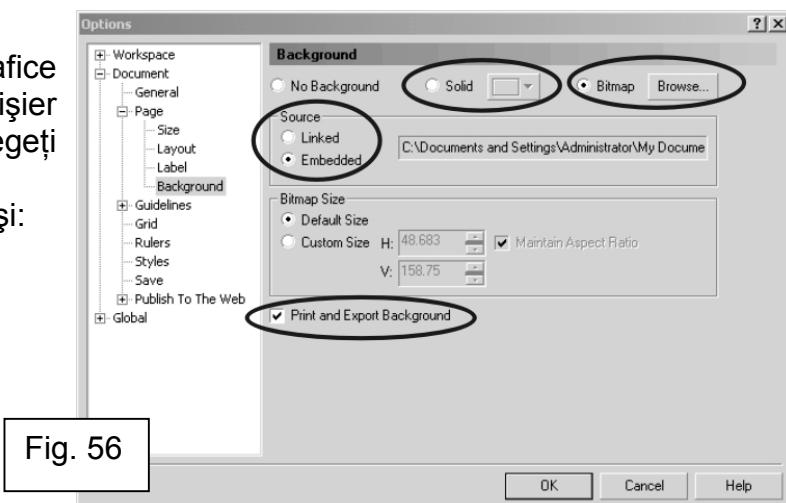


Fig. 56

## CAPITOLUL IV: Desenarea În CorelDRAW

Odată ce ați deschis și formatat pagina de desen, sunteți gata să desenați. Pentru crearea documentului trebuie să știți cum să desenați forme geometrice, linii drepte și forme neregulate. Acest capitol descrie folosirea instrumentelor de desen cu care puteți crea aceste tipuri de obiecte, cât și modificarea acestor obiecte.

Curba este cheia pentru orice lucru în CorelDRAW. Chiar și elipsele sunt în realitate curbe, chiar și caracterele de text și liniile sunt văzute drept curbe, excepție fac doar imaginile de tip bitmap.

Un obiect vectorial are întotdeauna o cale care definește forma obiectului. Dacă această cale este închisă, adică punctul de început este același cu punctul de sfârșit, atunci obiectul are un interior care poate fi umplut cu un fond, fie el culoare, texura etc.

Toate căile create în CorelDRAW conțin două componente: segmente și noduri. Definițiile acestor elemente sunt:

- o cale (fig. 57) reprezintă drumul de la punctul de început până la punctul de sfârșit. Obiectele simple, dreptunghiurile, elipsele, au o singură cale. Dacă se combină mai multe obiecte într-unul singur, noul obiect are mai multe subcăi. Literele cu gaură, de exemplu O, sunt compuse din mai multe subcăi. O subcale este marginea exterioară a literei, iar o altă subcale este formată din marginea interioară a acesteia.

- un segment (fig. 58) este o secțiune a unei căi. El poate fi o linie dreaptă sau o linie curbă. Fiecare latură a unui dreptunghi, de exemplu, formează un segment, dar elipsa este formată dintr-un singur segment.

- un nod (fig. 59) reprezintă punctul de început sau cel de sfârșit al unui segment. Un dreptunghi are patru noduri, o elipsă are două noduri.

Orice obiect desenat în CorelDRAW conține aceste trei elemente de bază, care în orice situație pot fi editate și modificate.

Atunci când se utilizează instrumentele de desen, *Freehand*, *Elipse*, *Rectangle*, *Polygon*, *Text*, se creează obiecte care au proprietăți bine stabilite.

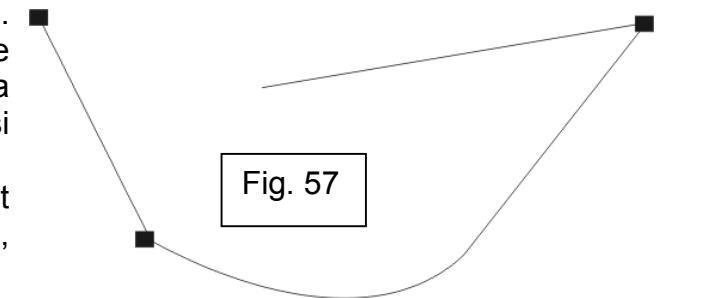


Fig. 57

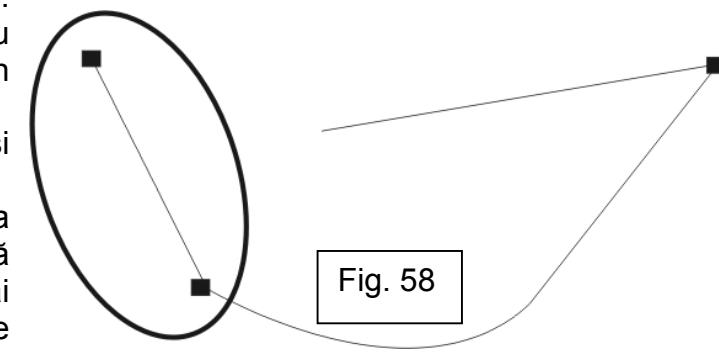


Fig. 58

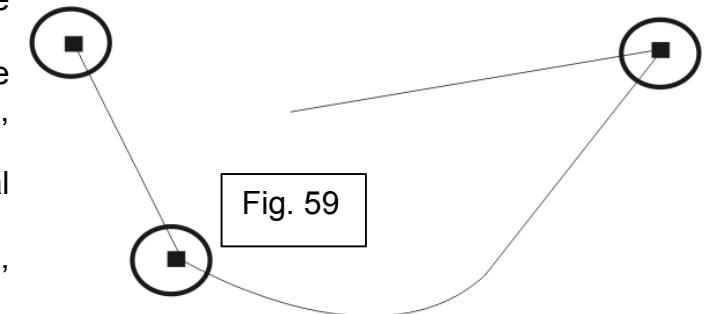


Fig. 59

De exemplu o elipsă are o circumferință continuă, poligoanele își păstrează simetria, iar textul posedă attribute speciale cum ar fi: corpul de literă, dimensiunea, spațierea. Dacă se folosește însă comanda CorelDRAW *Convert to curves*, se renunță la attributele speciale ale obiectelor și ele se transformă în curbe. În acest moment se poate executa orice modificare pe orice tip de obiect. După folosirea acestei comenzi, de exemplu, se poate adăuga o a cincea latură unui dreptunghi, să se modifice forma oricărei litere din text etc (fig. 60).

Vom începe desenarea cu forme simple, linii drepte, apoi cu forme geometrice din ce în ce mai complexe iar în finalul capitolului cu editarea segmentelor și nodurilor obiectelor curbe.

## 1. Desenarea obiectelor simple

Cel mai simplu obiect care se poate desena în CorelDRAW este o linie dreaptă. Pentru desenarea acestei linii se folosesc instrumentele *Freehand* și *Bzier Tool*.

Instrumentul *Freehand* se găsește pe bara de instrumente, a patra poziție de sus în jos (fig. 61). În cazul în care nu este vizibil pe bara de instrumente, se efectuează un click și țineți apăsat pe al patrulea buton din bara de instrumente. Cu acest instrument se poate desena în două feluri, prin definirea punctului de început și a celui de sfârșit a liniei, sau prin trasarea pur și simplu cu mouse-ul a unei curbe.

Efectuați următorii pași pentru desenarea unei linii drepte prin definirea punctului de început și de sfârșit cu instrumentul *Freehand*:

1. Apăsați instrumentul *Freehand*; 
2. Efectuați un click de mouse pe pagina de desen. Astfel se realizează definirea punctului de început al liniei;
3. Eliberați butonul mouse-ului;
4. Deplasați mouse-ul pe pagina de desen până în punctul unde dorîți să fie sfârșitul liniei și efectuați un click;



Fig. 60

### Observatie:

In cazul in care instrumentul pe care doriti sa-l folositi nu este vizibil pe bara de instrumente, efectuați un click si tineti apasat pe instrumentul care este afisat pe pozitia unde ar fi trebuit sa se afle instrumentul pe care il cautati. Acest instrument este ascuns intr-un meniu derulant. Toate instrumentele care au in partea dreapta jos un triunghi negru indrepat spre dreapta ascund meniuri derulante. (fig. 55)

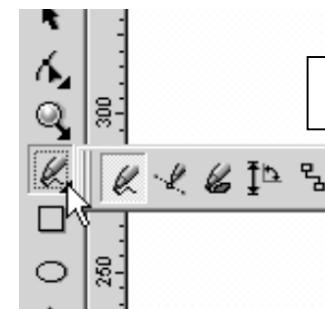


Fig. 61

## Prelucrare de imagine

Pagina 24 din 24

5. Dacă doriți continuarea dreptei cu un alt segment, mai efectuați un click în punctul de sfârșit al primului segment și repetați pasul 4;

Această dreaptă desenată poate fi transformată într-un obiect cu suprafață dacă el se închide. Închiderea unei drepte se realizează prin alegerea punctului de sfârșit al unui segment exact în punctul de început al dreptei. Astfel se poate aplica o culoare de fond din paleta de culori. Unui obiect deschis nu i se poate aplica decât culoare de contur, neavând suprafață.

Alt mod de desenare cu instrumentul *Freehand* este următorul:

1. Apăsați instrumentul *Freehand*:



2. Descrieți curba cu ajutorul cursorului pe pagina de desen fără să eliberați butonul mouse-ului (fig. 62);
3. Eliberați butonul mouse-ului.

Acest mod de desenare este unul fără prea mare precizie, necesitând după aceea, în cele mai multe cazuri, modificarea poziției nodurilor curbei desenate. Observați că în acest mod de desenare cu instrumentul *Freehand* CorelDRAW oferă și un ajutor prin atenuarea unghiurilor curbei descrise și îndepărțarea nodurilor inutile. Acest ajutor se numește *smoothing* și poate fi modificat, în momentul selectării instrumentului *Freehand*, din bara de proprietăți. El se află în partea din dreapta a barei de proprietăți (fig. 63). 100 înseamnă că CorelDRAW va ajusta la maxim curba descrisă cu *Freehand*, iar cu cât deplasați bara spre stânga, cu atât mai mult se reduce ajustarea curbei în momentul desenării. Modificarea acestei opțiuni trebuie făcută înainte de desenarea propriu-zisă.

Instrumentul *Bezier* permite trasarea dreptelor și a curbelor prin așezarea nodurilor cu mouse-ul. În momentul în care plasați un al doilea nod se conectează cu precedentul printr-o dreaptă sau o curbă. Cu ajutorul lui puteți crea forme complexe și neregulate foarte repede și ușor, având un control total asupra poziției și numărului de noduri care formează curba. Acest instrument se găsește exact lângă *Freehand*, pe bara de instrumente (fig. 64).

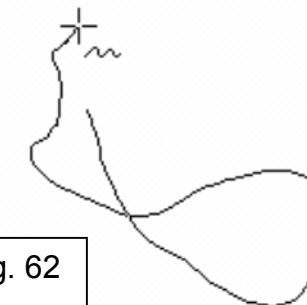


Fig. 62

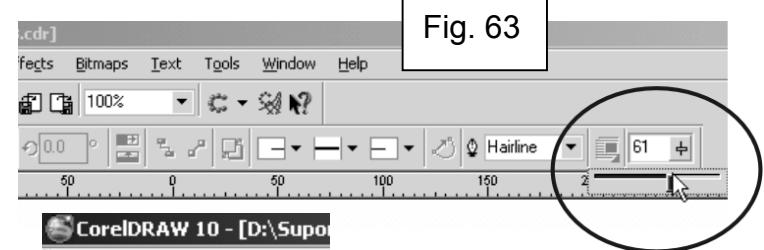


Fig. 63

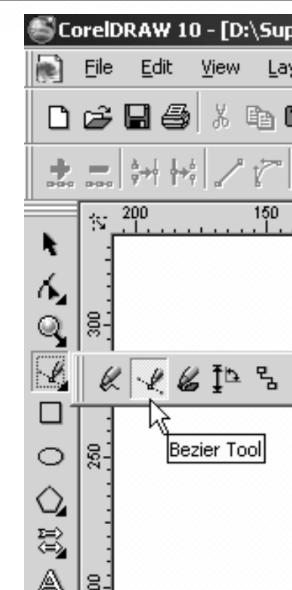


Fig. 64

# Prelucrare de imagine

Pagina 25 din 25

Desenarea unei linii drepte cu instrumentul *Bezier* se face astfel (fig. 65):

1. Apăsați instrumentul *Bezier*,
2. Efectuați un click de mouse unde dorîți primul nod;
3. Efectuați un click de mouse unde dorîți următorul nod;
4. Repetați pasul 3 pentru fiecare nod pe care dorîți să-l adăugați;
5. Apăsați tasta SPACE pentru a termina desenarea.

Pentru a închide o curbă desenată cu instrumentul *Bezier* și a realiza un obiect cu suprafață nu numai linie de contur, după definirea punctelor curbei efectuați click pe primul nod definit. Astfel se va închide curba desenată prin unirea ultimului nod cu primul.

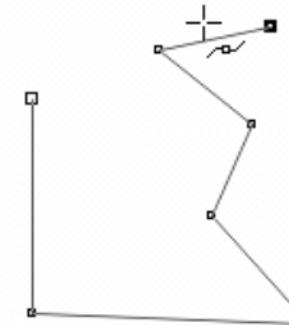


Fig. 65

## 2. Desenarea cu instrumentul *Artistic Media*

Instrumentul *Artistic Media* permite aplicarea unor variate efecte curbelor desenate cu instrumentele *Freehand* și *Bezier*. Cu ajutorul acestui instrument puteți schimba cu totul înfățișarea curbei, putând fi înlocuită cu text, forme geometrice, imagini etc.

Instrumentul *Artistic Media* are cinci moduri (fig. 66):

1. modul *Preset* – trasează linii care își schimbă grosimea în funcție de tipul de presetare ales din lista din bara de proprietăți;
2. modul *Brush* – aplică text sau forme curbei în timpul desenării ei;
3. modul *Sprayer* – aplică o serie de imagini curbei în timpul desenării ei;
4. modul *Calligraphic* – desenează curbe care își modifică grosimea în funcție de direcția curbei. Acesta creează un efect similar cu acela al unui creion de desen.
5. modul *Pressure* – trasează linii care își schimbă grosimea în funcție de presiunea aplicată.

Pentru a alege modul instrumentului *Artistic Media* apăsați butonul corespunzător din bara de proprietăți. Pentru a fi vizibile proprietățile acestui instrument, mai întâi efectuați un click pe instrumentul *Artistic Media* aflat lângă instrumentul *Bezier* în bara de instrumente.

### Observatie:

Instrumentul *Artistic Media* a apărut abia în versiunea 9 a CorelDRAW, denumirea lui era *Natural Media*.



Fig. 66

### Observatie:

Butoanele din bara de proprietăți, în versiunea CorelDRAW 10, nu au numele afișat lângă butonul propriu zis. Pentru a afla denumirea butonului, tineti cursorul mouse-ului deasupra butonului pentru câteva momente și astfel va apărea denumirea lui.

## Prelucrare de imagine

Pagina 26 din 26

Desenarea cu instrumentul *Artistic Media* în modul *Preset* se face astfel (fig. 67):

1. Alegeți instrumentul *Artistic Media* din bara de instrumente; 
2. Efectuați click pe butonul *Preset* din bara de proprietăți (fig. 68);
3. Efectuați click pe căsuța *Freehand Smoothing* pentru a modifica valoarea proprietății smoothing, care atenuază unghiurile curbei desenate (Cu cât valoarea acestei proprietăți este mai mare, cu atât mai mult CorelDRAW va atenua unghiurile curbei. Renunțarea la această proprietate se face prin alegerea valorii 0);
4. Introduceți grosimea liniei în căsuța *Width*, aflată de asemenea în bara de proprietăți și apăsați ENTER(această valoare reprezintă grosimea maximă a curbei);
5. Selectați o curbă predefinită din lista *Preset*;
6. Plasați cursorul mouse-ului unde dorîți să înceapă curba;
7. Deplasați mouse-ul pentru a desena curba.

Modul *Brush* permite aplicarea de forme și text unei curbe. Puteți selecta o formă predefinită sau să salvați un desen sau un text ca formă pt instrumentul *Artistic Media*.

Desenarea cu instrumentul *Artistic Media* în modul *Brush* se face astfel (fig. 69):

1. Alegeți instrumentul *Artistic Media* din bara de instrumente;
2. Efectuați click pe butonul *Brush* din bara de proprietăți;
3. Efectuați click pe căsuța *Freehand Smoothing* pentru a modifica valoarea proprietății smoothing, care atenuază unghiurile curbei desenate (Cu cât valoarea acestei proprietăți este mai mare, cu atât mai mult CorelDRAW va atenua unghiurile curbei. Renunțarea la această proprietate se face prin alegerea valorii 0);



Fig. 67

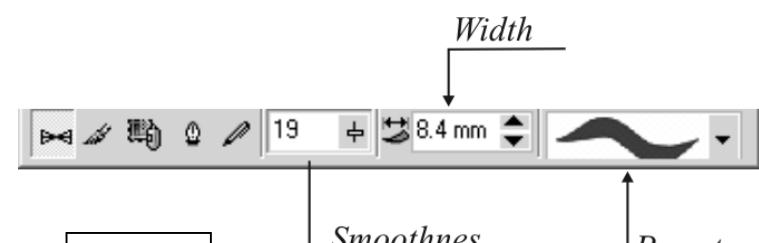


Fig. 68



Fig. 69

## Prelucrare de imagine

Pagina 27 din 27

4. Introduceți grosimea liniei în căsuța Width, aflată de asemenea în bara de proprietăți și apăsați ENTER(această valoare reprezintă grosimea maximă a curbei);
5. Selectați o formă din lista *Brush*.
6. Plasați cursorul mouse-ului unde dorîti să înceapă curba;
7. Deplasați mouse-ul pentru a desena curba.

Modul *Sprayer* permite „spray-erea” unei serii de obiecte de-a lungul unei curbe (fig. 70). În afară de obiecte grafice și text, se pot importa imagini de tip bitmap care pot fi „spray-ate” de-a lungul curbei. Cu cât obiectul folosit este mai complex, cu atât mai mult calculatorul folosește mai multe resurse, cu atât mai mult se mărește timpul în care CorelDRAW produce curba și în același timp se mărește și locul ocupat pe discul fix de fișierul rezultat.

Acest mod are o serie de proprietăți care permit controlul „spray-erii” obiectelor pe curbă. De exemplu se poate ajusta distanța dintre obiecte, rotația obiectelor în timpul desenării curbei, distanța de la curbă a obiectelor etc.

Desenarea cu instrumentul *Artistic Media* în modul *Sprayer* se face astfel:

1. Alegeți instrumentul *Artistic Media* din bara de instrumente;
2. Efectuați click pe butonul *Sprayer* din bara de proprietăți;
3. Efectuați click pe căsuța *Freehand Smoothing* pentru a modifica valoarea proprietății smoothing, care atenuază unghiurile curbei desenate (Cu cât valoarea acestei proprietăți este mai mare, cu atât mai mult CorelDRAW va atenua unghiurile curbei. Renunțarea la această proprietate se face prin alegerea valorii 0) (fig. 71);
4. Introduceți o valoare procentuală în căsuța *Size of Object(s) to be Sprayed* din bara de proprietăți și apăsați tasta ENTER (Valoarea introdusă aici reprezintă mărimea obiectului care va fi „spray-at”, ca procent din original. Dacă dorîti ca obiectul să crească sau să se micșoreze de-a lungul curbei, închideți lăcătelul *Incremental Scaling* pentru a face vizibilă căsuța

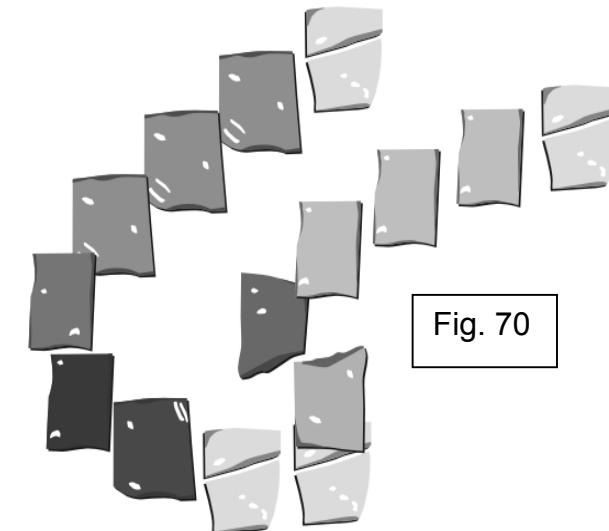


Fig. 70

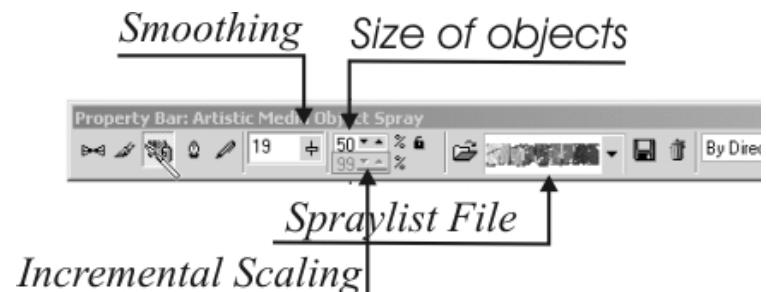


Fig. 71



## Prelucrare de imagine

Pagina 28 din 28

*Incremental Scaling*, introduceți o valoare procentuală și apăsați tasta ENTER);

5. Selectați o formă din lista *Spraylist File*;
6. Plasați cursorul mouse-ului în punctul de început al curbei;
7. Deplasați mouse-ul pentru a desena curba.

Modul *Calligraphic* al instrumentului *Artistic Media* permite simularea efectului folosirii unui creion de desen. Curba desenată în acest mod variază grosimea în funcție de direcția liniei și de unghiul vârfului creionului (fig. 72).

Pentru a desena o curbă în modul *Calligraphic* urmați următorii pași:

1. Alegeti instrumentul *Artistic Media* din bara de instrumente;
2. Apăsați butonul *Calligraphic* din bara de proprietăți;
3. Efectuați click pe căsuța *Freehand Smoothing* pentru a modifica valoarea proprietății *smoothing*, care atenuază unghiiurile curbei desenate (Cu cât valoarea acestei proprietăți este mai mare, cu atât mai mult CorelDRAW va atenua unghiiurile curbei. Renunțarea la această proprietate se face prin alegerea valorii 0) (fig. 73);

4. Introduceți o valoare pentru lățimea curbei în căsuța *Width* din bara de proprietăți. Această valoare reprezintă lățimea maximă pe care o poate avea curba desenată.

5. Introduceți o valoare pentru unghiul vârfului creionului în căsuța *Calligraphic Angle* și apăsați tasta ENTER;

6. Plasați cursorul mouse-ului în punctul de început al curbei;
7. Deplasați mouse-ul pentru a desena curba.

Instrumentul *Artistic Media* în modul *Pressure* permite folosirea unui creion sensibil la presiune pentru a crea curbe cu lățime variabilă. Puteți folosi și tastatura și mouse-ul pentru a simula efectul creionului sensibil la presiune. (fig. 74)

O curbă se desenează în modul *Pressure* al instrumentului *Artistic Media* astfel:

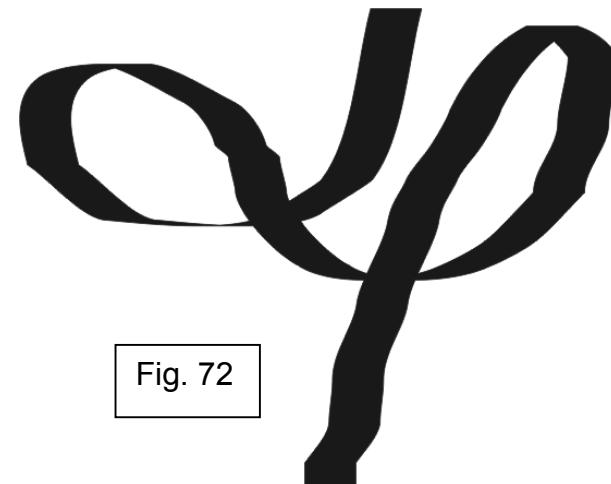


Fig. 72

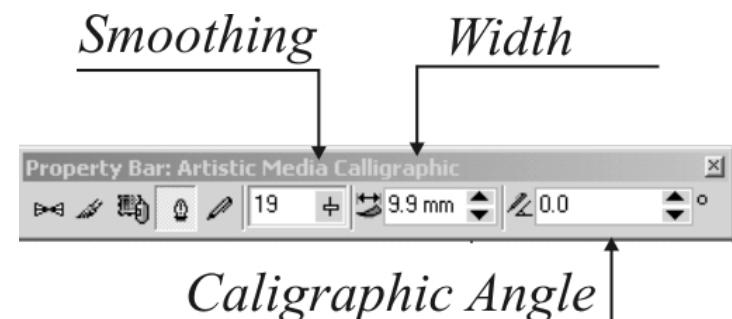


Fig. 73



Fig. 74

## Prelucrare de imagine

Pagina 29 din 29

1. Alegeti instrumentul *Artistic Media* din bara de instrumente;
2. Efectuați click pe butonul *Pressure* din bara de proprietăți;
3. Efectuați click pe căsuța *Freehand Smoothing* pentru a modifica valoarea proprietății *smoothing*, care atenuază unghiurile curbei desenate (Cu cât valoarea acestei proprietăți este mai mare, cu atât mai mult CorelDRAW va atenua unghiurile curbei. Renunțarea la această proprietate se face prin alegerea valorii 0) (fig. 75);
4. Introduceți o valoare pentru lățimea curbei în căsuța *Width* din bara de proprietăți, apoi apăsați tasta ENTER. Această valoare reprezintă lățimea maximă pe care o poate avea curba desenată.;
5. Plasați cursorul mouse-ului în punctul de început al curbei;
6. Deplasați cursorul pentru a desena curba.

Dacă folosiți mouse-ul, apăsați tasta săgeată sus sau săgeată jos pentru a modifica presiunea creionului. Sägeata sus mărește presiunea exercitată asupra creionului, curba desenată lățindu-se, iar tasta săgeată jos o micșorează.

Instrumentul *Artistic Media* mai are o opțiune foarte puternică, aceea de a aplica efectul acestui instrument obiectelor deja desenate. Linia exterioară a obiectului va fi folosită ca și cale pentru efect. În fig. 76 se observă o spirală pe care s-a aplicat *Artistic Media*. Pentru a face mai ușoară aplicarea efectului deschideți fereastra ancorată *Artistic Media* din meniul *Efects→Artistic Media*.

Pentru a aplica efectul instrumentului *Artistic Media* pe un obiect deja desenat trebuie să faceți următorii pași:

1. Deschideți fereastra ancorată *Artistic Media* (fig. 77) din *Efects→Artistic Media*;
2. Selectați obiectul folosind instrumentul *Pick*, ce se găsește în bara de instrumente, primul de sus;

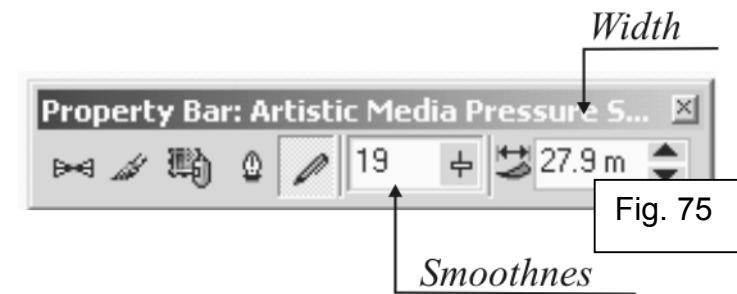


Fig. 75

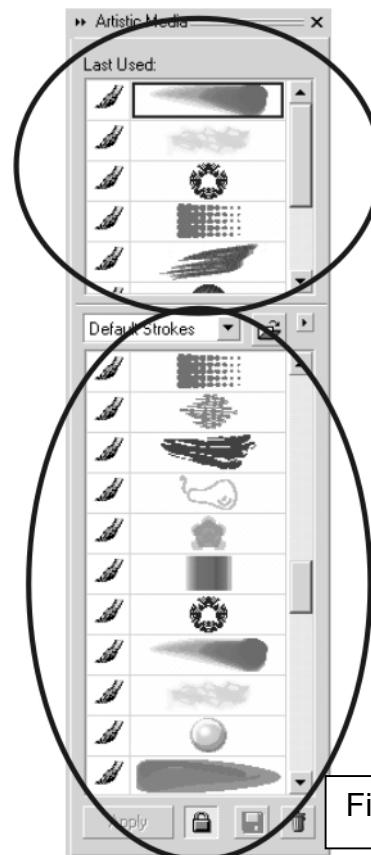


Fig. 76



Fig. 77

# Prelucrare de imagine

Pagina 30 din 30

3. Din fereastra ancorată alegeti o formă, fie din fereastra *Last Used* fie din lista *Default Strokes*;
4. Apăsați butonul *Apply*;

## 3. Desenarea de obiecte geometrice

CorelDRAW oferă instrumente pentru desenarea unei multitudini de forme geometrice, cum ar fi: dreptunghiuri, elipse, poligoane, stele, spirale etc (fig. 78). Pentru a desena una dintre aceste forme, deplasați cursorul mouse-ului în diagonală, în orice direcție, până ce obiectul are mărimea pe care o dorîți. Pentru fiecare instrument, bara de stare afișează dimensiunile obiectului în timp ce il desenați.

Pentru desenarea unui dreptunghi sau a unui pătrat se folosește instrumentul *Rectangle*, ce se găsește pe bara de instrumente, al cincilea de sus în jos și trebuie să efectuați următorii pași:



1. Efectuați un click pe instrumentul *Rectangle*;
2. Poziționați cursorul mouse-ului unde dorîți să înceapă desenarea dreptunghiului;
3. Deplasați cursorul în diagonală pentru a desena dreptunghiul.

Dacă țineți apăsată tasta CTRL în timp ce deplasați cursorul mouse-ului la desenarea dreptunghiului, atunci veți desena un pătrat perfect. Prin ținerea apăsată a tastei SHIFT, CorelDRAW desenează dreptunghiul sau pătratul din centru în afară în timp ce deplasați cursorul. Prin efectuarea unui dublu-click pe instrumentul *Rectangle* din bara de instrumente, CorelDRAW va crea un dreptunghi ce va acoperi toată pagina de desen. Această opțiune este folositoare când dorîți creearea unui fond pentru desen.

Observați că pe bara de proprietăți, după desenarea unui dreptunghi, apar niște opțiuni specifice. Cele generale sunt: poziția pe axa X și Y , dimensiunile dreptunghiului , unghiul de rotație al dreptunghiului , butoanele pentru oglindire (fig. 79). Aceste proprietăți le veți găsi la toate obiectele în CorelDRAW. În continuarea acestora, pe bara de proprietăți, se găsesc

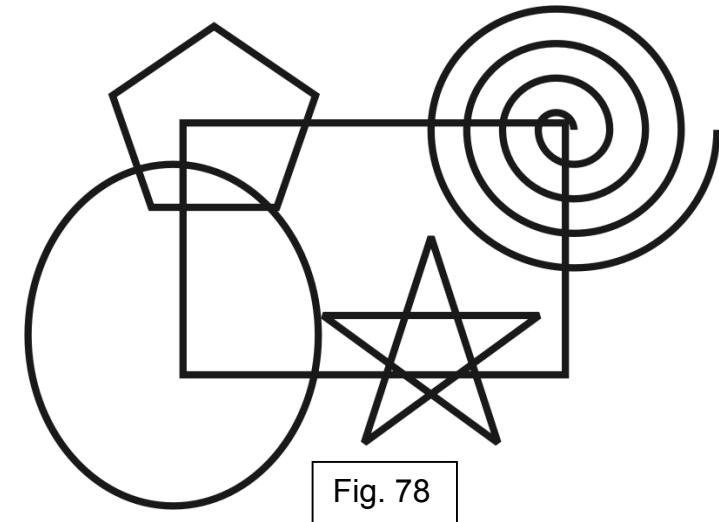


Fig. 78

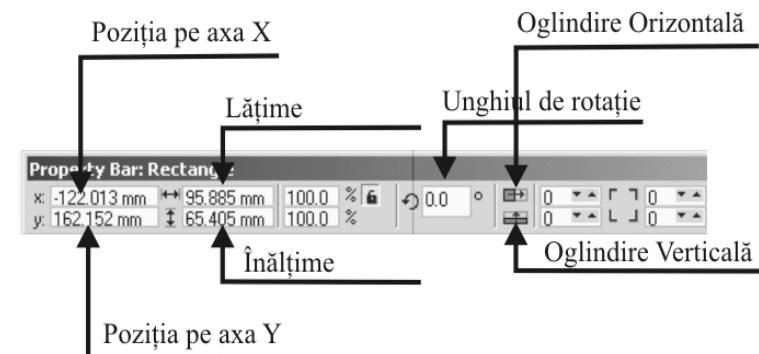


Fig. 79

# Prelucrare de imagine

Pagina 31 din 31

opțiunile specifice fiecărui obiect selectat. Așa cum spuneam și mai înainte, bara de proprietăți este o bară dinamică, care își schimbă conținutul în funcție de obiectul selectat. Imediat lângă butoanele de oglindire se găsesc patru câmpuri cu valori (fig. 80). Acele valori reprezintă rotunjirea colțurilor dreptunghiului desenat. Mărirea acestor valori va produce o rotunjire din ce în ce mai mare a colțurilor dreptunghiului. Această rotunjire a colțurilor poate fi uniformă, dacă lăcățelul (fig.81) din dreapta sus este închis, sau neuniformă dacă este deschis.

Instrumentul *Elipse* se folosește la desenarea de elipse și cercuri. Modul de folosire este identic cu cel al instrumentului *Rectangle*. Elipse se găsește pe bara de instrumente, imediat sub instrumentul *Rectangle*. Pentru a desena o elipsă trebuie să efectuați următorii pași:

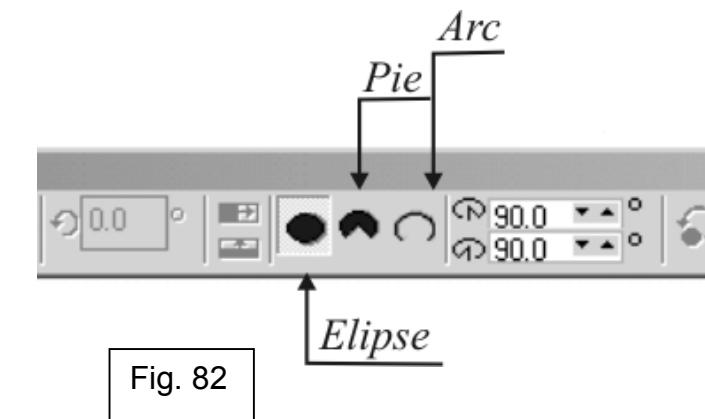
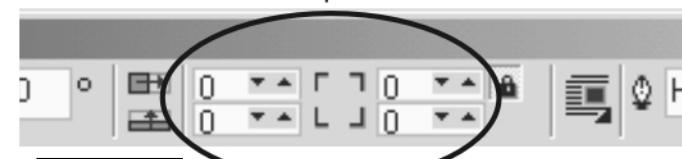
1. Efectuați un click pe instrumentul Elipse; 
2. Poziționați cursorul mouse-ului în punctul de unde doriți să începeți desenarea elipsei;
3. Deplasați cursorul în diagonală pentru a desena elipsa.

Pentru a desena un cerc perfect cu instrumentul *Elipse*, în timp ce deplasați cursorul pentru a desena, țineți apăsată tasta CTRL. Dacă țineți apăsată tasta SHIFT în timpul desenării, CorelDRAW va desena elipsa sau cercul din centru în afară.

Observați că după desenarea unei elipse, pe bara de proprietăți, pe lângă opțiunile generale, apar trei butoane ce reprezintă cele trei moduri ale acestui instrument. Ele sunt următoarele: *Elipse*, reprezentă modul normal, elipsa închisă; *Pie*, acest mod transformă elipsa într-o formă asemănătoare unei plăcinte din care s-a tăiat o felie; *Arc* transformă elipsa într-un arc de cerc, acest obiect având doar linie de contur, nu și suprafață (fig. 82). Trecerea de la un mod la altul se face astfel:

1. Selectați elipsa cu instrumentul *Pick*; 

Coeficientul de rotunjire pentru cele 4 colțuri



## Prelucrare de imagine

Pagina 32 din 32

2. Efectuați un click pe unul din cele trei butoane corespunzătoare celor trei moduri: *Elipse*, *Pie*, *Arc*;

Desenarea unui poligon sau a unei stele se face cu instrumentul *Polygon*, aflat pe bara de instrumente imediat sub instrumentul *Elipse*. Dacă acest instrument nu este vizibil pe bara de instrumente, efectuați un click pe instrumentul care este vizibil în acel loc și țineți apăsat până apare meniu derulant care descooperă cele 3 instrumente de desen: *Polygon*, *Spiral* și *Graph Paper*.

Un poligon este o suprafață închisă care are între 3 și 500 de laturi. Stelele pot avea între 3 și 500 de puncte (fig. 83).

Pentru a desena un poligon efectuați următorii pași:

1. Efectuați un click pe instrumentul *Polygon*; 
2. Efectuați un click pe butonul *Polygon* de pe bara de instrumente fig. 84);
3. Deplasați în diagonală cursorul mouse-ului pentru a desena poligonul;
4. Dacă dorîți să modificați numărul de laturi ale poligonului, introduceți valoarea lor în câmpul *Number of points on polygon*, din bara de proprietăți, apoi apăsați ENTER.

Pentru a desena un poligon simetric, țineți apăsată tasta CTRL în timp ce deplasați cursorul. Dacă țineți apăsată tasta SHIFT, desenarea poligonului se va face din centru spre exterior.

Instrumentul *Spiral*, ce se află pe bara de instrumente în același meniu derulant ca și instrumentul *Polygon*, permite desenarea de forme spiralate. Sunt două tipuri de spirale: simetrice și logaritmice. Într-o spirală simetrică, distanța dintre revoluțiile spiralei este constantă. În spirală logaritmică, distanța crește odată cu depărtarea de centrul spiralei.

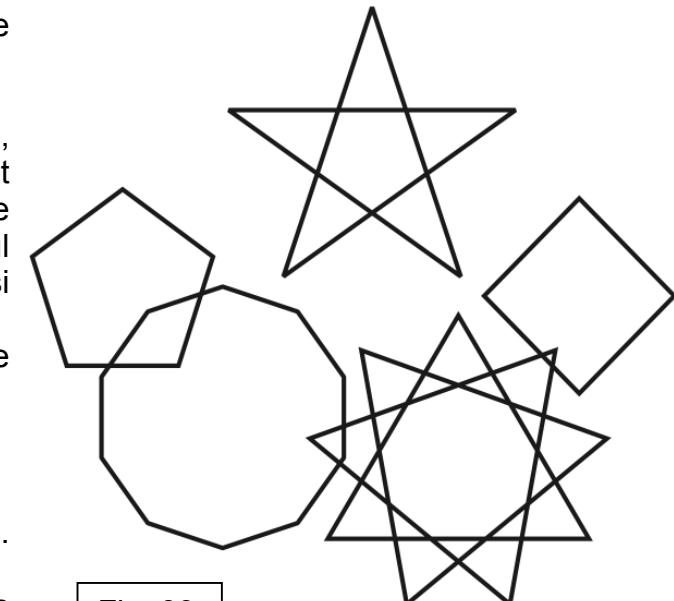


Fig. 83

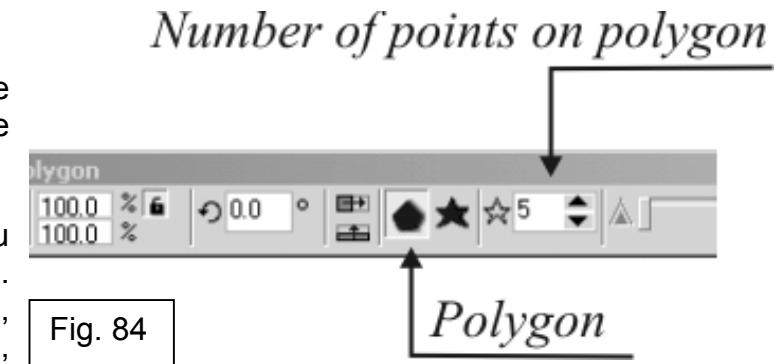


Fig. 84

## Prelucrare de imagine

Pagina 33 din 33

Pentru a desena o spirală simetrică:

1. Efectuați un click pe instrumentul *Spiral*; 
2. Introduceți o valoare în câmpul *Spiral Revolutions* din bara de proprietăți. Această valoare reprezintă revoluțiile care vor fi aplicate spiralei;
3. Efectuați un click pe butonul *Symmetrical Spiral* (fig. 85) din bara de proprietăți;
4. Poziționați cursorul mouse-ului unde dorîti să desenați spirală;
5. Deplasați cursorul în diagonală pentru a desena spirală.

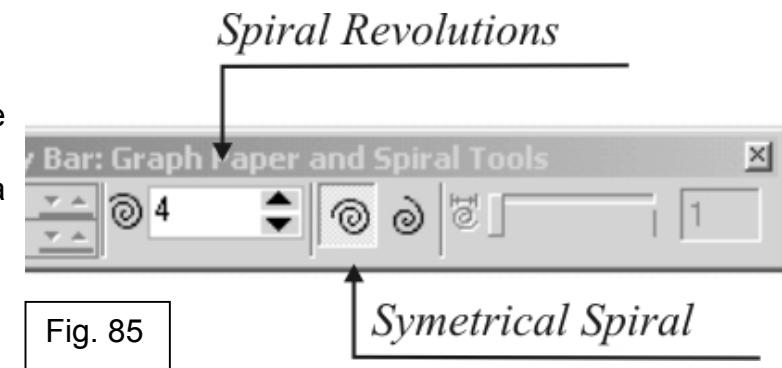


Fig. 85

Pentru a desena o spirală logaritmică efectuați următorii pași:

1. Efectuați un click pe instrumentul *Spiral*; 
2. Introduceți o valoare în câmpul *Spiral Revolutions* din bara de proprietăți. Această valoare reprezintă revoluțiile care vor fi aplicate spiralei;
3. Efectuați un click pe butonul *Logarithmic Spiral* din bara de proprietăți (fig. 86);
4. Deplasați cursorul *Spiral Expansion Factor* pentru a determina factorul de expansiune al spiralei. Acest factor reprezintă coeficientul cu care se mărește dimensiunea dintre revoluții;
5. Poziționați cursorul mouse-ului unde dorîti să desenați spirală;
6. Deplasați cursorul în diagonală pentru a desena spirală.

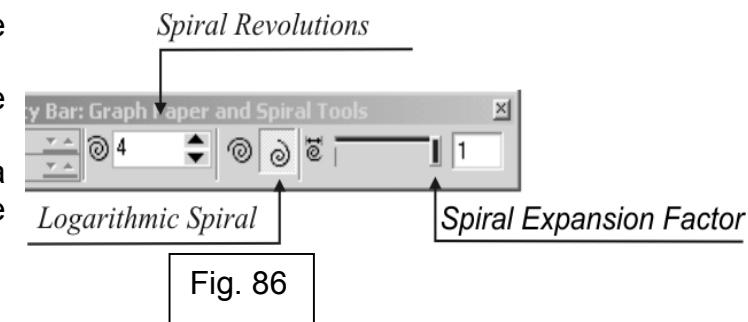


Fig. 86

Dacă țineți apăsată tasta CTRL în timp ce desenați oricare dintre cele două tipuri de spirale, CorelDRAW va desena o spirală cu dimensiunile orizontale și verticale egale. Tasta SHIFT apăsată în timpul desenării va face ca desenarea spiralei să se facă din centru în exterior.

Instrumentul *Graph Paper Tool* permite desenarea de tabele (fig. 87). Aceste tabele sunt de fapt formate din mai multe dreptunghiuri aranjate în rânduri și coloane. Acest instrument se găsește în același meniu derulant din bara de instrumente ca și *Polygon* și *Spiral*.

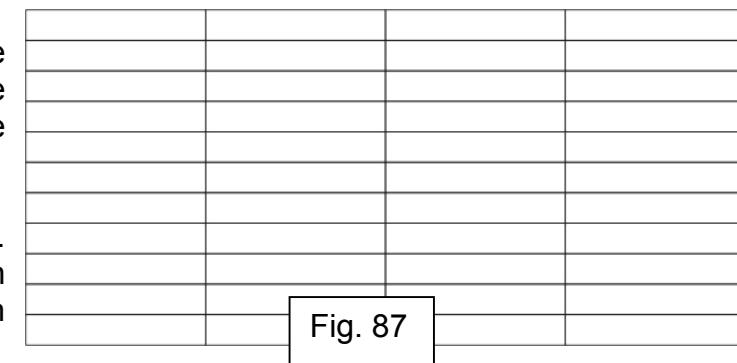


Fig. 87

## Prelucrare de imagine

Pagina 34 din 34

Pentru a desena un tabel:

1. Efectuați un click pe instrumentul *Graph Paper Tool*; 
2. Introduceți numărul de coloane pe care le doriți în primul câmp, de sus în jos, al căsuței *Graph Paper Columns and Rows* (fig. 88);
3. Introduceți numărul de rânduri pe care le doriți în al doilea câmp, de sus în jos, al căsuței *Graph Paper Columns and Rows*;
4. Poziționați cursorul mouse-ului în punctul de unde doriți să începeți desenarea tabelului;
5. Deplasați cursorul în diagonală pentru a desena tabelul.

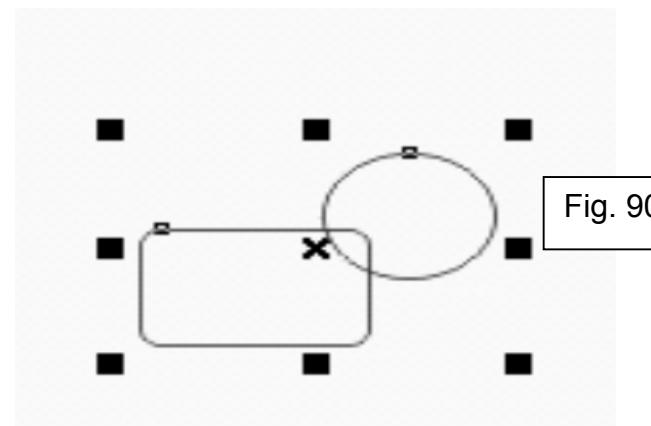
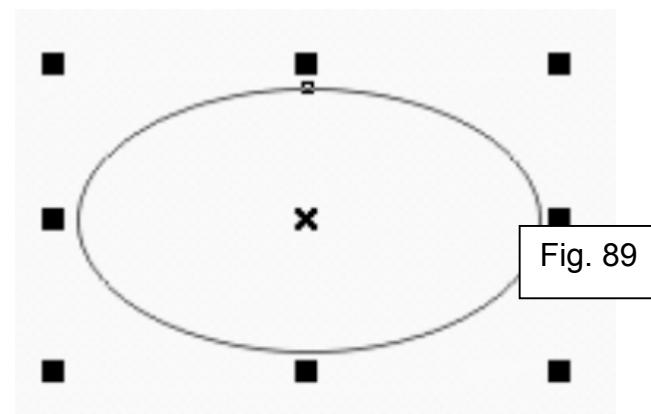
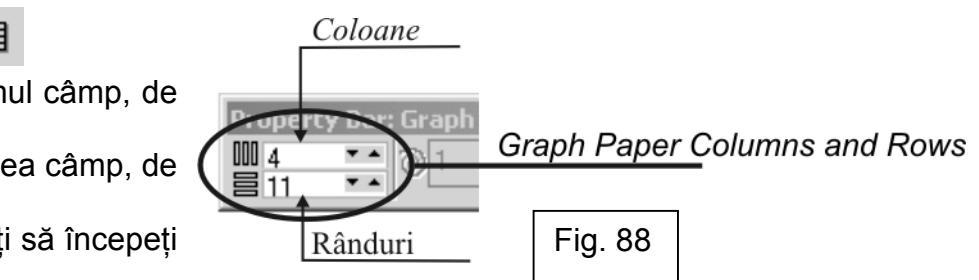
Desenarea unui tabel perfect pătrat se face ținând apăsată tasta CTRL în timpul desenării. Apăsarea tastei SHIFT în timpul desenării face ca desenarea tabelului să se realizeze dinspre centru în afară.

## 4. Selectarea obiectelor în CorelDRAW

Înainte de a muta, roti sau modifica un obiect trebuie mai întâi să îl selectați. Când selectați un obiect, un dreptunghi de selecție apare în jurul obiectului (fig. 89). Dreptunghiul de selecție este un dreptunghi invizibil care are opt puncte negre, numite puncte de control, aranjate la colțuri și centrul laturilor dreptunghiului de selecție. Acest dreptunghi de selecție mai are în centru un mic „x”, care reprezintă centrul obiectului selectat.

Dacă este necesar puteți acționa asupra mai multor obiecte simultan, aplicându-le aceleași modificări tuturor. Acest lucru se realizează prin selectarea mai multor obiecte în același timp. Când selectați mai multe obiecte, ele au un singur dreptunghi de selecție, opt puncte de control și un singur „x” în centrul selecției (fig. 90). Puteți selecta obiectele folosind mouse-ul, tastatura și chiar meniurile CorelDRAW.

Dacă opțiunea din bara de proprietăți *Treat as Filled* este activată, puteți selecta obiectele fără culoare de fond printr-un click orinde în interiorul lor. În cazul în care este dezactivată, pentru a selecta obiecte fără culoare de fond,



## Prelucrare de imagine

Pagina 35 din 35

trebuie să efectuați un click exact pe linia de contur, altfel nu puteți selecta acele obiecte.

Selectarea unui obiect în CorelDRAW se face cu ajutorul instrumentului *Pick*, care se găsește pe bara de instrumente, primul de sus. Este cel mai folosit instrument din CorelDRAW. Fără el nu puteți aplica nici o modificare obiectelor din desenul CorelDRAW.

Selectarea propriu zisă se face foarte ușor: click pe instrumentul *Pick*, apoi click pe obiectul pe care doriți să îl selectați.

Activarea/Dezactivarea opțiunii *Treat as Filled* se face astfel:

1. Efectuați un click pe instrumentul *Pick*; 
2. Efectuați un click într-un punct unde nu aveți nici un obiect în pagina de desen, pentru a deselecta orice obiect;
3. Activăți/Dezactivați butonul *Treat as Filled* ce se află pe bara de proprietăți. Butonul este dezactivat când apare ridicat (fig. 91).

Selectarea tuturor obiectelor din documentul CorelDRAW se face astfel: *Edit*→*Select All*→*Objects* (fig. 92). Același lucru se mai poate realiza și printr-un dublu-clic pe instrumentul *Pick*. În submeniu *Select All*, pe lângă comanda *Objects*, mai aveți: *Text*, realizează selectarea tuturor obiectelor de tip text din document, *Guidelines*, realizează selectarea tuturor liniilor de ghidaj din document, *Nodes*, activ doar în cazul în care aveți selectat un obiect pe care s-a aplicat funcția *Convert to Curves*, sau desenat cu instrumentele *Freehand* sau *Bezier*, *Nodes* realizează selectarea tuturor nodurilor componente ale acelui obiect.

Dacă doriți să selectați doar anumite obiecte, puteți să o faceți descriind un dreptunghi imaginari, prin deplasarea mouse-ului în diagonală, având activat instrumentul *Pick* (fig. 93). Acest dreptunghi imaginari trebuie să includă obiectele pe care doriți să le selectați. Dacă doriți să selectați și obiectele care nu sunt incluse cu totul în acest dreptunghi, țineți apăsată tasta ALT.

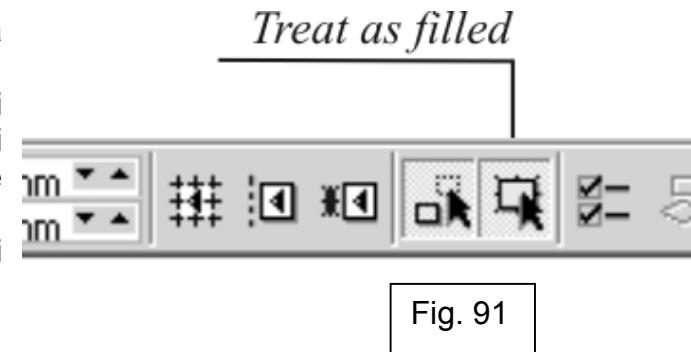


Fig. 91

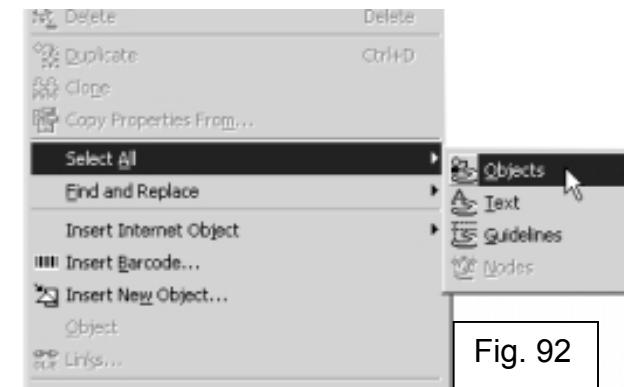


Fig. 92

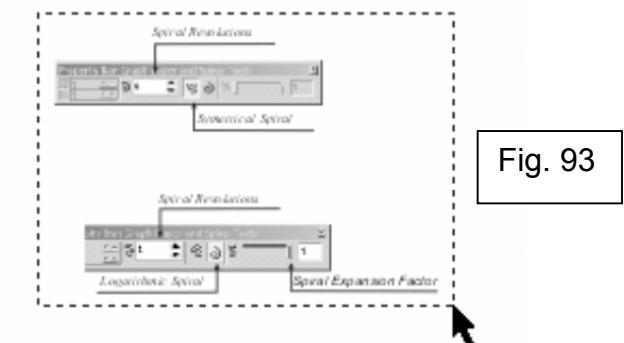


Fig. 93

# Prelucrare de imagine

Pagina 36 din 36

Dacă obiectele pe care dorîți să le selectați sunt dispuse pe pagină astfel încât nu pot fi incluse doar ele într-un dreptunghi, selecția lor se face astfel: cu instrumentul *Pick* activat și tasta SHIFT apăsată, efectuați câte un click pe fiecare obiect ce dorîți să îl selectați. Dacă, din greșeală, selectați și un obiect pe care nu doreâți să-l selectați, mai efectuați un click pe acel obiect cu tasta SHIFT apăsată și el va fi exclus din selecție.

Selectarea obiectelor ascunse în spatele altor obiecte se face astfel: cu instrumentul *Pick* activat și tasta ALT apăsată, efectuează click în locul unde este obiectul respectiv. Dacă se dorește selecția mai multor obiecte ascunse în spatele altora, se folosește combinația de taste ALT + SHIFT și cu instrumentul *Pick* activat se efectuează câte un click pe fiecare obiect care se dorește selectat.

Obiectele ascunse în spatele altor obiecte se pot vedea foarte ușor dacă se schimbă modul de vizualizare al desenului. Acest lucru se poate face din: *View→Simple Wireframe* sau *View→Wireframe* (fig. 94). Astfel întreg desenul se va vedea ca un complex de fire, fără nici o culoare de fond sau de contur, dar se vor vedea și obiectele ascunse și toate obiectele componente ale desenului.

## 5. Mutarea obiectelor

Pentru mutarea obiectelor în CorelDRAW se folosește procedeul *drag and drop* folosind instrumentul *Pick*. Când trageți un obiect folosind acest procedeu CorelDRAW afișează noua poziție a obiectului mutat în linie de contur, culoare transparentă sau opacă (fig. 95). Astfel, prin afișarea noii poziții în timpul mutării, alegeți foarte ușor când să opriți mutarea obiectului.

Mutarea unui obiect prin procedeul *drag and drop* se face astfel:

1. Activăți instrumentul *Pick*; 
2. Selectați obiectul pe care dorîți să îl mutați;
3. Trageți de obiectul selectat până în poziția în care dorîți să îl mutați, fără să eliberați butonul mouse-ului;

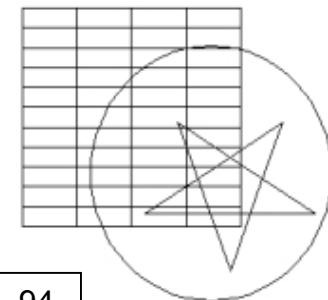
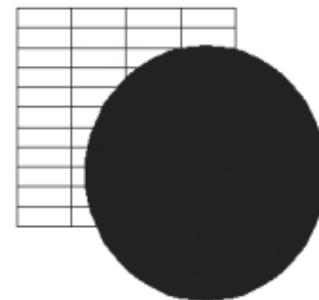


Fig. 94

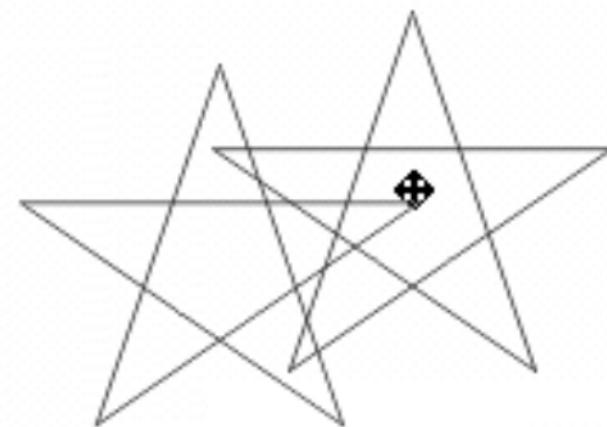


Fig. 95

# Prelucrare de imagine

Pagina 37 din 37

Când trageți un obiect, valorile din câmpul *Object(s) Position* din bara de proprietăți se modifică în concordanță cu noile coordonate ale obiectului. Dacă țineți apăsată tasta CTRL în timp ce mutați un obiect, el se va muta numai pe una dintre direcțiile orizontală sau verticală.

Mutarea obiectelor în CorelDRAW se mai poate face și din tastatură, folosind săgețile direcționale. După ce ați selectat un obiect, apăsați una dintre tastele direcționale și veți muta cu 0.1 inch obiectul selectat în direcția tastei apăsatate.

## 6. Modificarea nodurilor și segmentelor unui obiect

Instrumentul *Shape* permite schimbarea formei tuturor obiectelor curbe prin editarea nodurilor și a segmentelor.

Un obiect curba este o dreaptă, curbă sau formă desenată cu unul din instrumentele: *Freehand*, *Bezier*, *Artistic Media*, *Spiral*. Dreptunghiurile, elipsele, poligoanele sau textul devin obiecte curbe după folosirea comenzi *Convert to Curves*.

Înainte de a aplica vreo modificare curbei, trebuie să selectați un nod sau un segment. Când selectați un nod care este atașat unui segment drept, nodul apare ca un pătrat gol, doar cu linie de contur (fig. 96). Atunci când selectați un nod atașat de un segment curbă, nodul apare ca un pătrat plin, negru (fig. 97).

Pentru a selecta un nod sau un segment dintr-un obiect curbă efectuați un click, cu instrumentul *Shape* activat, pe nodul sau segmentul pe care dorîți să-l selectați. Dacă dorîți selectarea mai multor noduri simultan, se folosesc aceleași procedee ca și la selectarea obiectelor, cu dreptunghiul imaginar și tasta SHIFT (fig. 98). Toate nodurile dintr-un obiect curbă se pot selecta folosind *Edit→Select All→Nodes*. Când folosiți această operație, observați că instrumentul *Shape* se autoactivează.

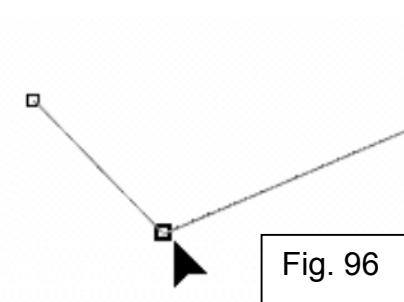


Fig. 96

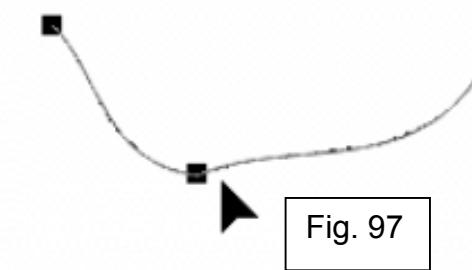


Fig. 97

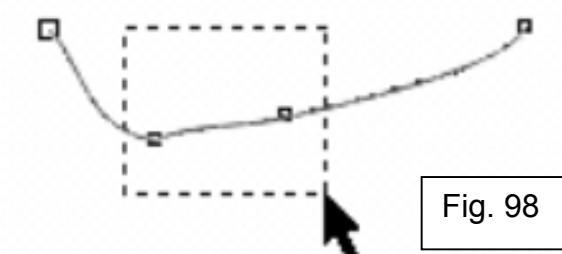


Fig. 98

## Prelucrare de imagine

Pagina 38 din 38

Deselectarea nodurilor se face, la fel ca și la deselectarea obiectelor, efectuând un click pe nod cu instrumentul *Shape* și ținând tasta SHIFT apăsată.

Adăugarea unui nod obiectului curbă se face astfel:

1. Activăți instrumentul *Shape*; 
2. Efectuați dublu-click în locul unde dorîți să adăugați nodul;

Ștergerea de noduri dintr-un obiect poate micșora timpul de imprimare, mărimea fișierului rezultat și chiar poate face obiectul să pară mai „lin”. Ștergerea nodurilor se poate face manual, sau folosind cursorul *Curve Smoothness*, care șterge automat nodurile considerate nefolositoare de către CorelDRAW (fig. 99). Un exemplu foarte simplu este următorul: comanda *Curve Smoothness* va elimina nodul din mijlocul unei linii drepte, care are câte un nod la fiecare capăt, pentru desenarea unei linii drepte fiind necesară doar unirea a două puncte. Acel al treilea nod era nefolositor și trebuie înlăturat pentru ușurarea desenului. Comanda *Curve Smoothness* se găsește pe bara de proprietăți, fiind ultima comandă din dreapta (fig. 100).

Ștergerea unui singur nod dintr-o curbă se face prin efectuarea unui dublu-click cu instrumentul *Shape* pe nodul respectiv.

Ștergerea anumitor noduri de pe curbă se face astfel:

1. Selectați nodurile pe care dorîți să le ștergeți cu instrumentul



2. Apăsați butonul *Delete Node(s)* din bara de proprietăți (fig. 101).

O cale deschisă se poate închide prin unirea nodurilor de la cele două extremități. Se mai pot uni nodurile de capăt din două căi diferite, dacă cele două căi sunt de fapt subcăi ale aceluiași obiect. Nu se pot uni noduri între două obiecte separate. Dacă dorîți să uniți noduri din două obiecte separate, mai întâi trebuie să combinați cele două obiecte într-o singură curbă și după aceea puteți uni cele două puncte.

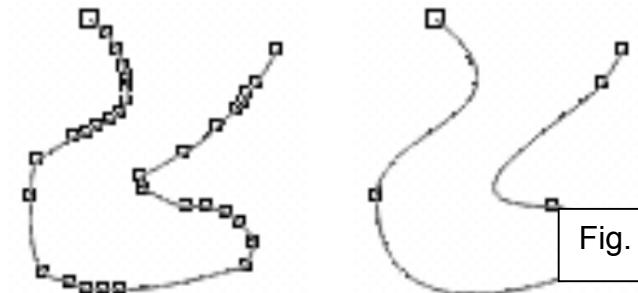
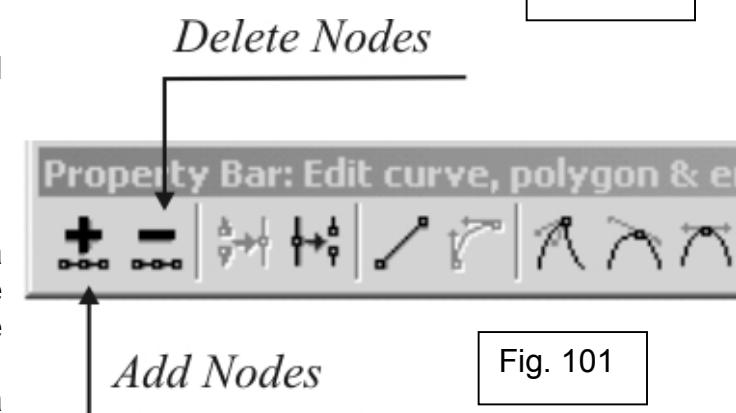


Fig. 99



Curve Smoothness



Delete Nodes

Property Bar: Edit curve, polygon & er



Add Nodes

Fig. 101

## Prelucrare de imagine

Pagina 39 din 39

Pentru a uni două noduri:

1. Selectați, cu instrumentul *Shape*, nodurile pe care dorîți să le uniți;



2. Efectuați un click pe butonul *Join Two Nodes* (fig. 102) din bara de proprietăți;

Un nod de unire va apărea între pozițiile celor două noduri.



Fig. 102

Pentru a uni două noduri printr-o linie efectuați următorii pași:

1. Selectați, cu instrumentul *Shape*, nodurile pe care dorîți să le uniți;



2. Efectuați un click pe butonul *Extend Curve To Close button* (fig. 103).

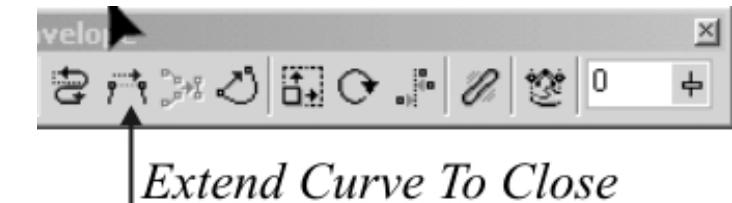


Fig. 103

Închiderea unei căi deschise se face astfel:



1. Cu instrumentul *Shape* sau *Pick* selectați obiectul;
2. Efectuați un click pe butonul *Auto-Close Curve* (fig. 104) din bara de proprietăți.

## 7. Modelarea nodurilor și a segmentelor

Forma unui obiect curbă se poate modifica prin mutarea segmentelor ei, a nodurilor sau a punctelor de control. Mutarea segmentelor modifică major forma curbei, iar mutarea punctelor de control ale nodurilor face ajustări fine asupra obiectului curbă. Prin ținerea apăsată a tastei CTRL, n timp ce mutați un nod sau un punct de control, deplasarea lui se va face pe o traiectorie dreaptă, vertical sau orizontal, în funcție de direcția de deplasare.

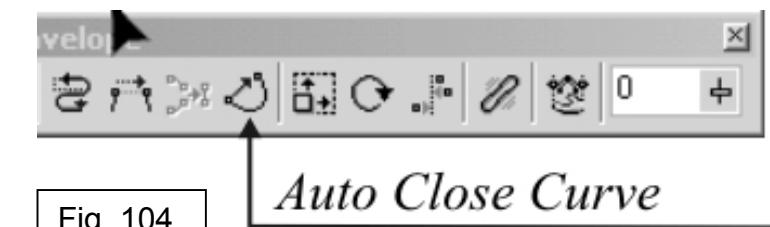


Fig. 104

# Prelucrare de imagine

Pagina 40 din 40

Modelarea unui obiect curbă prin mutarea segmentelor ei se face astfel:

1. Selectați obiectul curbă cu instrumentul *Shape*; 
2. Deplasați segmentul curbei pentru a-l remodela. (fig. 105)

Modelarea unui obiect curbă prin mutarea nodurilor se face astfel:

1. Selectați obiectul curbă cu instrumentul *Pick* sau cu orice alt instrument



2. Deplasați un nod pentru a remodela obiectul curbă.

În timp ce deplasați nodul, segmentele de ambele părți ale nodului se mută. Dacă nodul este pe un segment de tip curbă, punctul de control se mută și el, astfel că unghiul la care intră și ieșe din nod să rămână același.

Modelarea unui obiect curbă prin mutarea mai multor noduri simultan se face astfel:

1. Selectați obiectul curbă cu instrumentul *Shape*; 
2. Țineți apăsată tasta SHIFT și selectați nodurile pe care dorîți sa le mutați;
3. Deplasați nodurile selectate. (fig. 106)

Modelarea unui obiect curbă se poate face și prin mutarea punctelor de control ale nodurilor, nu numai prin mutarea segmentelor sau a nodurilor. Modificarea unei curbe prin editarea punctelor de control se face astfel:

1. Selectați obiectul curbă cu instrumentul *Shape*; 
  2. Selectați un nod cu instrumentul *Shape*;
  3. Deplasați un punct de control al nodului. (fig. 107)
- Punctul de control se deplasează diferit, în funcție de proprietățile nodului, dacă este nod *smooth*, *cusp* sau *symmetrical*.

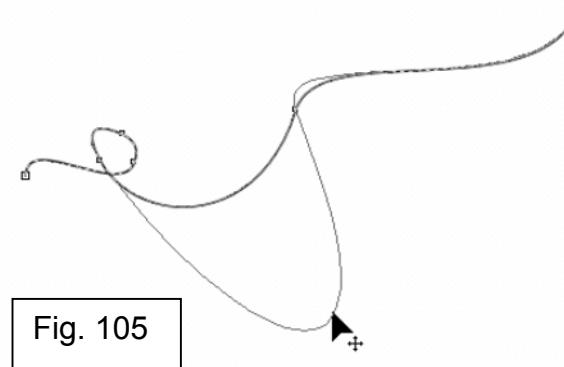


Fig. 105

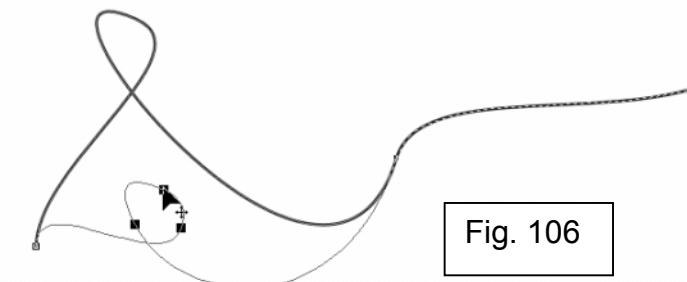


Fig. 106

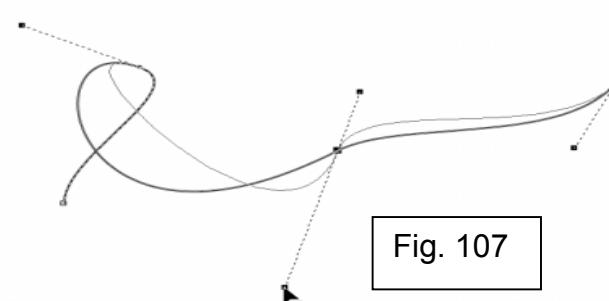


Fig. 107

## 8. Schimbarea proprietăților unui nod

Există trei tipuri de noduri: *cusp*, *smooth* și *symmetrical*. Punctele de control ale fiecărui tip se comportă diferit.

La nodurile de tip *cusp* (fig. 108), punctele de control se deplasează diferit unul față de altul. O curbă care trece printr-un nod *cusp* poate avea un unghi ascuțit.

Punctele de control ale unui nod *smooth* (fig. 109) sunt întotdeauna în opoziție unul față de celălalt. Când se deplasează un punct de control, celălalt se mută și el. Punctele de control ale unui nod de tip *smooth* pot avea lungimi diferite. Nodurile de tip *smooth* fac trecerea lină de la un segment la altul.

Nodul de tip *symmetrical* (fig. 110) are punctele de control întotdeauna în opoziție și de lungime egală. Nodurile de acest gen produc aceeași curbura de ambele părți ale nodului.

Schimbarea tipului de nod nu va schimba semnificativ forma curbei, decât dacă acel nod reprezintă vârful unui unghi ascuțit, dar afectează modul în care poate fi modificat acel nod.

Schimbarea tipului de nod se face astfel:

1. Selectați obiecrul curbă cu instrumentul *Shape*; 
2. Selectați nodul pe care dorîți să-l modificați; (Dacă selectați mai multe noduri, prin ținerea apăsată a tastei SHIFT, puteți modifica în același timp toate acele noduri selectate)
3. Apăsați pe butonul *Cusp*, *Smooth* sau *Symmetrical* de pe bară de proprietăți, pentru a schimba tipul nodului selectat.

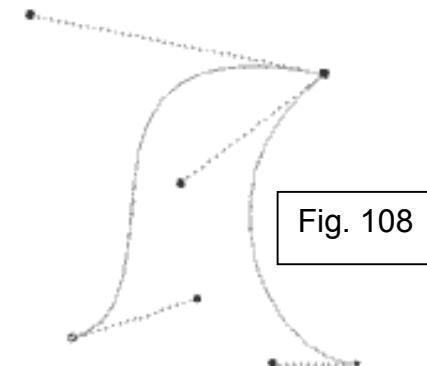


Fig. 108



Fig. 109



Fig. 110

## 9. Schimbarea proprietăților unui segment

Există două tipuri de segmente: segmente curbe și segmente drepte. Dacă selectați un nod, Bara de Stare afișează tipul segmentului din care face parte

## Prelucrare de imagine

Pagina 42 din 42

nodul și tipul nodului selectat, de exemplu: *Selected Node: Curve Smooth*. Butoanele *Convert Line To Curve* și *Convert Curve To Line* fac ușoară trecerea de la segment de tip curbă la segment drept.

Pentru a face un segment drept sau curbă, pașii sunt următorii:

1. Selectați obiectul curbă cu instrumentul *Shape*; 
2. Selectați segmentul pe care doriți să-l modificați; (Dacă selectați mai multe segmente simultan, prin ținerea apăsată a tastei SHIFT, puteți modifica toate segmentele selectate simultan)
3. Apăsați pe unul dintre butoanele din bara de proprietăți: *Convert Curve to Line*, pentru a converti o curbă în dreaptă, sau *Convert Line To Curve*, pentru a modifica o linie dreaptă în linie curbă. (fig. 111)

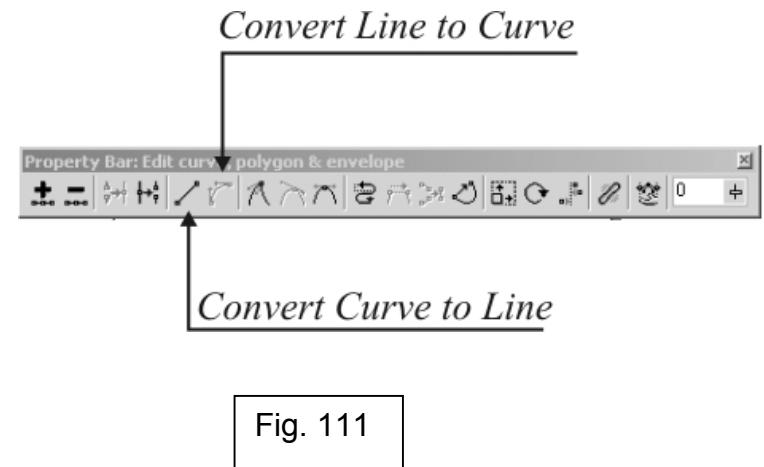


Fig. 111

## CAPITOLUL V: Transformarea Obiectelor

Pentru a modifica un obiect în CorelDRAW, primul lucru care trebuie făcut este să fie selectat. Toate obiectele de tip vectorial, inclusiv textul, suportă următoarele transformări:

- mutare;
- dimensionare;
- rotire;
- oglindire.

Un singur obiect poate suporta toate transformările la un loc, sau oricare dintre ele în orice combinație.

### 1. Mutarea Obiectelor

Mutarea unui obiect în pagina de desen este una dintre cele mai simple transformări. Ea se realizează astfel: se selectează obiectul cu instrumentul *Pick*, apoi se deplasează cursorul mouse-ului în locul dorit pentru mutarea obiectului. (fig. 112)

Dacă se dorește o poziționare precisă a obiectului, se pot introduce valorile exacte ale punctului de mutare în bara de proprietăți, în câmpurile destinate axelor X și Y. (fig. 113)

### 2. Dimensionarea Obiectelor

Dimensionarea unui obiect se face folosind același instrument *Pick*.

Dimensionarea unui obiect se realizează astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;



Fig. 112

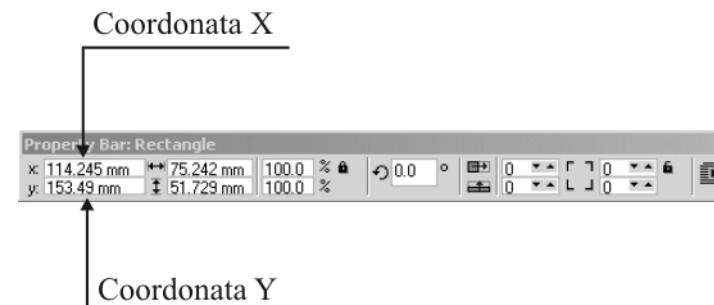


Fig. 113

## Prelucrare de imagine

Pagina 44 din 44

2. Deplasați cursorul mouse-ului în unul din colțurile obiectului și trageți de punctul de control pentru o dimensionare proporțională; (dacă trageți spre exteriorul obiectului, se realizează mărirea, dacă trageți spre interior, se realizează micșorarea obiectului) (fig. 114)

3. Sau deplasați cursorul mouse-ului pe mijlocul unei dintre laturi și trageți de punctul de control, pentru o redimensionare a laturii opuse celei pe care ați pozionat cursorul; (dacă trageți spre exteriorul obiectului, se realizează mărirea, dacă trageți spre interior, se realizează micșorarea obiectului)

Pentru o dimensionare exactă a obiectelor, se pot introduce valorile exacte în căsuțele corespunzătoare pentru înălțime (Height) și lățime (Width) din bara de proprietăți. (fig. 115)

### 3. Rotirea obiectelor

Rotirea obiectelor în CorelDRAW se poate realiza manual cu ajutorul instrumentului *Pick* astfel: se execută două click-uri de mouse pe obiect, apoi se trage de oricare dintre cele patru puncte de control aflate la colțurile dreptunghiului de selecție. (fig. 116)

Rotirea exactă a obiectelor e poate face prin introducerea unghiului de rotire în câmpul *Angle of Rotation* din bara de proprietăți. (fig. 117)

### 4. Oglindirea obiectelor

La oglindirea obiectelor în CorelDRAW se folosesc butoanele *Mirror Buttons* din bara de proprietăți.

După selectarea obiectului, se apasă unul din cele două butoane, pentru oglindirea față de centrul obiectului. (fig. 118)



Fig. 114

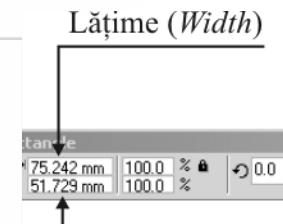


Fig. 115

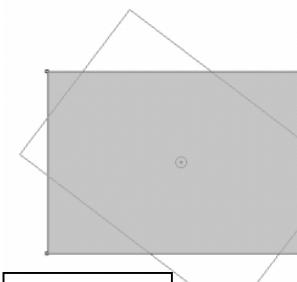


Fig. 116

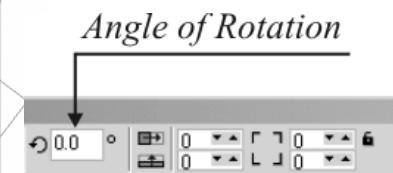


Fig. 117

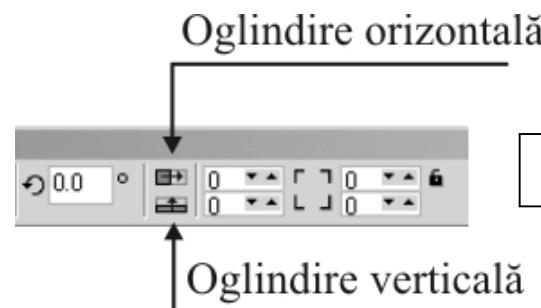


Fig. 118

# CAPITOLUL VI: Lucrul Cu Text În CorelDRAW

Cu ajutorul instrumentului *Text*, CorelDRAW permite crearea de text de tip artistic și text de tip paragraf. Textul artistic (fig. 119) este bun când lucrăți cu linii scurte pentru că asupra lui se pot aplica o serie întreagă de efecte. Pentru texte de lungime mare și care cere o formatare mai precisă, se folosește textul paragraf. (fig. 120)

După ce ati introdus textul în document, tipul textului se poate schimba, de la text paragraf la text artistic și invers, iar textul de tip artistic poate fi transformat în curbe. (fig. 121)

Unele elemente de formatare se aplică pentru ambele tipuri de text. De exemplu, spațierea textului și îngroșarea lui. Alte elemente de formatare se aplică numai textului de tip paragraf, de exemplu formatarea pe coloane și folosirea literelor mari la începutul paragrafului (*Drop Caps*).

Managementul textului de tip paragraf are elemente simple, ca de exemplu mutarea unui cadru de text paragraf, dar și elemente mai complicate, cum ar fi conectarea mai multor cadre de text paragraf pentru curgerea logică a textului.

În timp ce lucrăți cu textul se pot utiliza instrumentele de verificare gramaticală și dicționar, se poate face înlocuirea unui cuvânt cu un sinonim și chiar crea un dicționar propriu.

## 1. Introducerea textului

Adăugarea de text de tip paragraf se face prin adăugarea unui cadru pentru text de tip paragraf. Cadrul este un container care conține text. Cadrul pentru textul de tip paragraf poate fi cadru fix și cadru mobil, care își schimbă dimensiunile odată cu introducerea textului.

### Text de tip artistic

Fig. 119

Un fragment de text de tip paragraf este prezentat într-un cadru rectangular. Textul este format din multiple rânduri de caractere, separate prin linii. Cadrul are patru puncte de control la fiecare colț și mijloc.

Fig. 120

### Text de tip artistic convertit la curbe

Fig. 121

## Prelucrare de imagine

Pagina 46 din 46

Pentru a adăuga un cadru fix pentru text de tip paragraf, pașii sunt următorii:

1. Efectuați click pe instrumentul *Text*; 
2. Efectuați click oriunde în fereastra de desen și deplasați cursorul, în orice direcție, din acest punct pentru a stabili dimensiunile cadrului pentru text de tip paragraf (fig. 122); cadrul este creat când eliberați butonul mouse-ului. Cursorul pentru text va apărea în partea de sus stânga a cadrului de text;
3. Tastați textul în cadrul astfel creat.

Pentru a adăuga un cadru mobil pentru text de tip paragraf, trebuie efectuați următorii pași:

1. Click *Tools→Options*;
2. În lista de categorii, efectuați dublu-click pe *Text*, apoi efectuați click pe *Paragraph*;
3. Activăți căsuța *Expand and Shrink Paragraph Text Frames to Fit Text*; (fig. 123)
4. Click *OK*;
5. Urmăriți pașii descriși la procedura anterioară.

Adăugarea de text de tip artistic se face astfel:

1. Efectuați click pe instrumentul *Text*;
2. Efectuați un click oriunde în fereastra de desen;
3. Tastați textul dorit.

Textul în CorelDRAW poate fi convertit de la text de tip paragraf la text de tip artistic și invers. Convertirea textului se face astfel:

1. Selectați cadrul de text paragraf sau textul artistic;
2. Click *Text→Convert To Artistic Text*, dacă textul este de tip paragraf;
3. Click *Text→Convert To Paragraph text*, dacă textul este de tip artistic;



Fig. 122

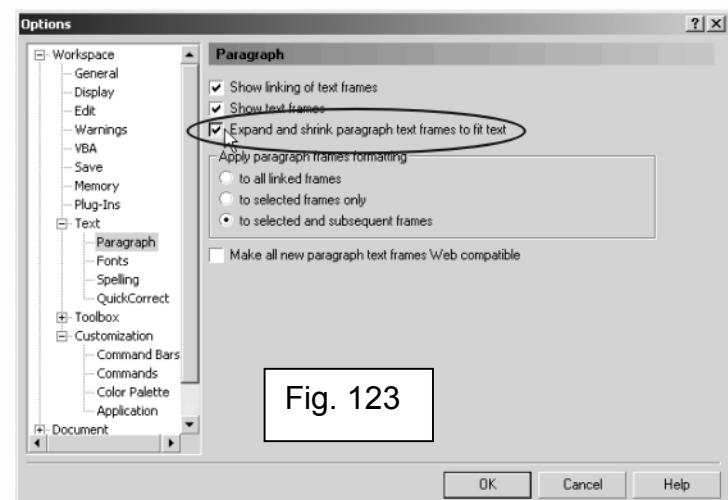


Fig. 123

## Prelucrare de imagine

Pagina 47 din 47

Dacă convertiți un text de tip paragraf la text de tip artistic, se pierd atributele care sunt specifice numai textului de tip paragraf, cum ar fi coloanele, drop caps etc.

Nu se poate converti un cadru de text de tip paragraf la text de tip artistic, dacă este legat la un alt cadru de tip paragraf, dacă i-au fost aplicate formatare speciale sau dacă textul depășește cadrul de tip paragraf.

Textul de tip artistic se poate converti la curbe, pentru a putea modifica nodurile și a schimba forma caracterelor.

Pentru a converti un text de tip artistic la curbe trebuie efectuați următorii pași:

1. Selectați textul de tip artistic cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Arrange*→*Convert to Curves*; (fig. 124) 
3. Efectuați click pe instrumentul *Shape*;
4. Modelați textul. (fig. 125)

Convertirea textului la curbe mai are un avantaj, pe langă acela că poate fi modificată forma oricărei litere din text, acela că la transportul documentului pe un alt computer, nu vor fi probleme la afișarea textului din cauza lipsei fonturilor folosite la scrierea textului.

După convertirea textului artistic la curbe, proprietățile specifice textului nu mai sunt disponibile, devenind disponibile proprietățile specifice obiectelor curbă.

Selectarea textului se poate face în două moduri, selectând obiectul propriu zis sau selectând textul conținut de acel obiect. Diferența este că, selectând întreg obiectul, dacă se vor efectua modificări, acestea se vor aplica asupra întregului text din obiect, pe când, selectând textul conținut de obiect, se pot aplica modificări chiar numai pe o singură literă. (fig. 126)

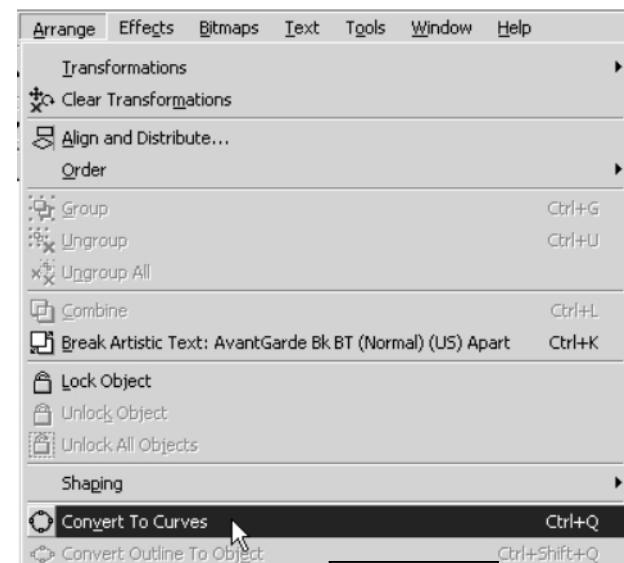


Fig. 124

**Text de tip artistic convertit la curbe și modelat cu instrumentul Shape**

Fig. 125

Fig. 126

**Selecția întregului obiect**

**Selecția unei porțiuni de text**

## Prelucrare de imagine

Pagina 48 din 48

Selectarea textului conținut de obiect se face astfel:

1. Efectuați click pe instrumentul Text; 
2. Efectuați un click în interiorul textului, fie el de tip artistic sau paragraf; vă va apărea un cursor de editare specific editării șirului de caractere;
3. Țineți apăsată tasta SHIFT și mutați cursorul cu ajutorul tastelor săgeți.

Astfel se pot aplica proprietăți diferite textului din cadrul același obiect de tip text, fie el paragraf sau artistic. De exemplu puteți forma ca fiecare literă din text să folosească un alt tip de font. (fig. 127)

Selectarea unui obiect de tip text se face în felul următor:

1. Efectuați click pe instrumentul *Pick*; 
2. Efectuați click pe obiectul de tip text.

Prin selectarea întregului obiect de tip text, indiferent dacă este de tip artistic sau paragraf, se pot aplica formări pentru întregul text din interiorul obiectului (fig. 128). Ținând apăsată tasta SHIFT în momentul selectării, se pot selecta mai multe obiecte de tip text simultan și se pot aplica aceleși formări pentru toate obiectele selectate.

CorelDRAW permite inserarea în cadrul textului de simboluri, caractere speciale și chiar imagini.

Inserarea de simboluri și caractere speciale se face astfel: (fig. 129)

1. Selectați obiectul de tip text cu instrumentul *Text*; 
2. Mutați cursorul de editare exact în locul unde dorîți să introduceți simbolul;
3. Click *Window→Dockers→Symbols and Special Characters*;
4. Alegeti o categorie de simboluri din lista de categorii;
5. Efectuați dublu-click pe simbolul pe care dorîți să-l inserați.

**Text formatat diferit  
cu ajutorul selectiei  
unei porțiuni de text**

Fig. 127

**Formatarea întregului obiect  
de tip text**

Fig. 128

**Text cu inserții de Simboluri  
și caractere speciale †**

Fig. 129

## Prelucrare de imagine

Pagina 49 din 49

Includerea de obiecte grafice în text se face efectuând pașii următori:

1. Selectați obiectul grafic cu instrumentul *Pick*; 
2. Țineți apăsat butonul dreapta al mouse-ului și deplasați obiectul în interiorul textului, în locul în care dorîți să îl inserați;
3. Alegeți una dintre următoarele: (fig. 130)
  - *Move Into Text* – pentru a muta obiectul grafic din fereastra de lucru în cadrul textului;
  - *Copy Into Text* – pentru a copia obiectul grafic din fereastra de lucru în cadrul textului;

Pentru ca obiectul grafic să se păstreze în interiorul textului, fișierul CorelDRAW trebuie salvat cel puțin în versiunea 8 a programului. Asupra obiectului grafic se pot aplica diferite efecte înainte de a fi inclus în text.

Îndepărarea obiectului de tip grafic din text se face astfel:

1. Selectați obiectul din text folosind instrumentul *Text*; 
2. Țineți apăsat butonul dreapta al mouse-ului și deplasați obiectul în fereastra de desen;
3. Click *Move Here*. (fig. 131)

Se poate face și copierea obiectului, dacă în loc de *Move Here*, se alege *Copy Here*.

## 2. Editarea textului

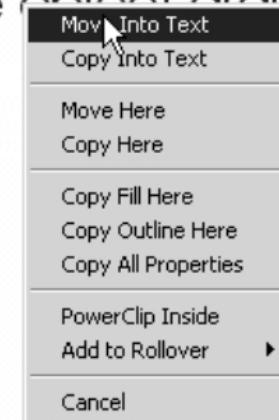
Editarea textului de tip paragraf, dar și de tip artistic se poate face atât direct în fereastra de desen cât și în fereastra de dialog *Edit Text* (fig. 132). Când lucrați cu texte scurte, vi se va părea mult mai convenabil să editați textul direct în fereastra de lucru.

Când aveți cantități mari de text, fereastra de dialog *Edit Text* vi se va părea mult mai convenabilă pentru editarea lui, având acces la opțiuni de

### Inserare de obiect grafic



Fig. 130



### Extragere de obiect grafic



Fig. 131



Fig. 132

# Prelucrare de imagine

Pagina 50 din 50

cautare în text, instrumente de corectură și dicționar cât și instrumente de formatare.

Editarea textului în fereastra de lucru se face astfel:

1. Selectați obiectul de tip text cu instrumentul *Text*; 
2. Efectuați un click în interiorul obiectului pentru a vă apărea cursorul de editare;
3. Faceți schimbările necesare, apoi deselectați obiectul.

În fereastra de lucru puteți să ștergeți porțiuni de text, să-i modificați dimensiunile, să schimbați fontul, să-i schimbați alinierea etc.

În fereastra de dialog *Edit Text* aveți mult mai multe opțiuni, foarte apropriate de cele ale oricărui editor de texte. Editarea în fereastra de dialog *Edit Text* se face astfel:

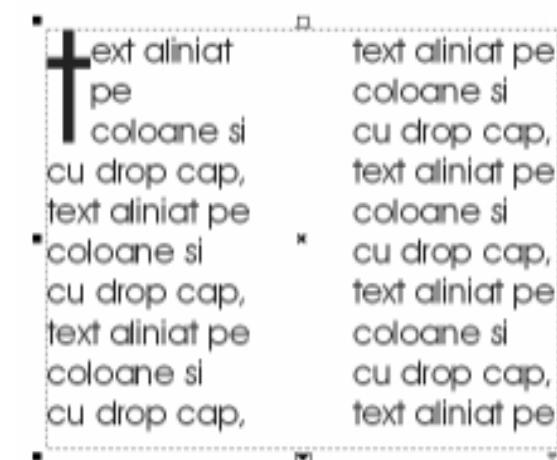
1. Selectați obiectul de tip text cu instrumentul *Text*; 
2. Click *Text*→*Edit Text*;
3. Efectuați schimbările dorite; (fig. 133)
4. Click OK.

## 3. Formatarea textului

CorelDraw oferă pentru formatarea textului instrumente asemănătoare cu al oricărui editor de text. Se pot modifica dimensiunile textului, spațierea dintre linii, spațierea dintre caractere, se poate scrie pe coloane, se pot folosi opțiunile *Bold*, *Italic*, *Underline*, *Superscript*, *Subscript* etc. (fig. 134)

Schimbarea tipului de font și a mărimii se poate face doar pentru o anumită porțiune din text, sau pentru tot obiectul de tip text.

Pentru a anumită porțiune din text, schimbarea mărimii și a tipului de font se realizează astfel:



## Prelucrare de imagine

Pagina 51 din 51

1. Selectați obiectul de tip text cu instrumentul *Text*; 
2. Selectați porțiunea de text pe care doriți să o formațiț, ținând apăsată tasta SHIFT și deplasând cursorul cu tastele săgeți;
3. Click *Text→Format Text*;
4. Activăți eticheta *Character*;
5. Alegeți un tip de font și o marime de caracter din fereastra *Character*, (din lista; *Font* alegeți tipul de font, iar în casuța *Size* introduceți mărimea de caracter) (fig. 135)
6. Click OK.

Pentru a schimba mărimea și tipul fontului pentru înregul text, pașii sunt următorii:

1. Selectați obiectul de tip text cu instrumentul *Pick*; 
2. Urmați pașii 3-6 de la procedura anterioară.

Dacă plănuiați să folosiți fișierul creat pe un alt computer, acel sistem trebuie să aibă instalate fonturile folosite în documentul creat de dumneavoastră. În cazul în care pe acel sistem lipsește vre-un font, CorelDRAW vă va anunța exact ce font lipsește și va recomanda înlocuirea lui cu un altul existent pe acel computer. Pentru a evita acest lucru, puteți salva odata cu documentul CorelDRAW și fonturile folosite în interiorul lui, activând în fereastra de salvare casuța *Embed Fonts using TrueDoc*.

Mărimea și tipul fontului se pot schimba folosind și bara de proprietăți, după selectarea textului, alegând din lista de font-uri pe cel pe care doriți să îl folosiți, iar pentru dimensiune alegeți sau introduceți o mărime în casuța corespunzătoare din bara de proprietăți (fig. 136).

Pentru a aplica *Underline*, *Overline*, *Strikethru*, *Subscript*, *Superscript*, *SmallCAPS*, *All CAPS* unui text, efectuați următorii pași:

1. Selectați obiectul de tip text sau porțiunea de text pe care doriți să le aplicați; 
2. Click *Text→Format Text*;

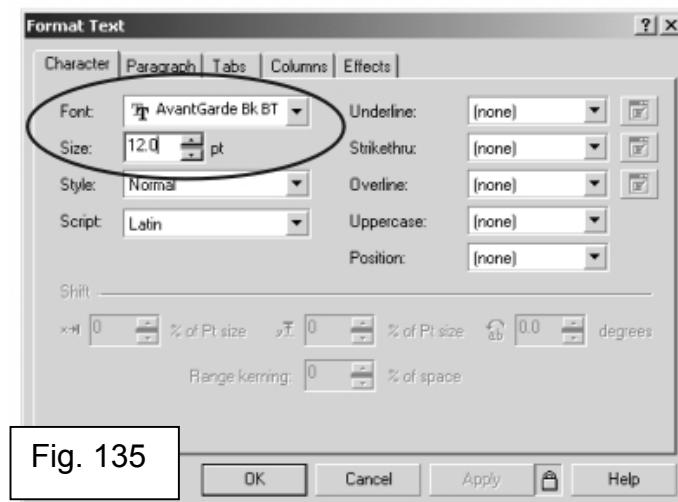


Fig. 135

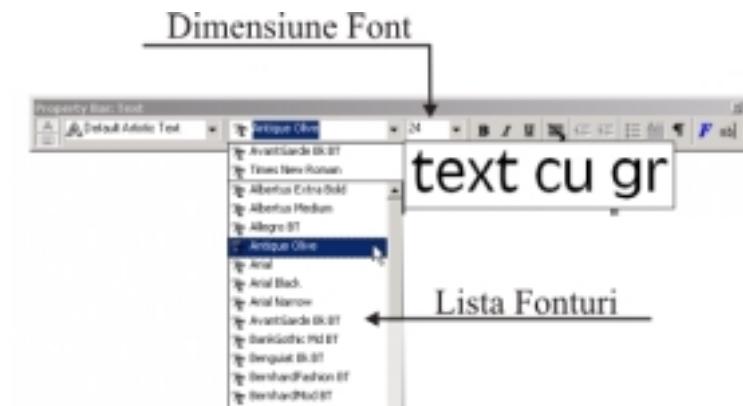


Fig. 136

## Prelucrare de imagine

Pagina 52 din 52

3. Activăți eticheta *Character*; (fig. 137)
4. Dacă doriți să subliniați textul cu o linie, sau mai multe, alegeti tipul de linie din lista *Underline*;
5. Dacă doriți să evidențiați textul printr-o linie deasupra, alegeti din lista *Overline* tipul de linie pe care îl doriți;
6. Dacă doriți să evidențiați textul printr-o linie care să-l strabătă prin interior, alegeti tipul de linie din lista *Strikethru*;
7. Dacă doriți să schimbați tipul de literă din litere mici în litere mari (*Uppercase*), alegeti din lista *Uppercase*, ce tip de litere doriți; *SmallCAPS* transformă literele mici în litere mari, dar mai mici decât prima literă a cuvântului, *All CAPS* transformă literele mici în litere mari, toate de aceeași mărime);
8. Dacă doriți să scrieți unele litere mai jos sau mai sus față de celelalte de pe același rând, alegeti din lista *Position*, *Subscript* pentru a scrie în jos la jumătatea rândului sau *Superscript* pentru a scrie la jumătatea rândului în sus;

9. Click OK.

*Underline* se poate aplica și prin apăsarea butonului corespunzător de pe bara de proprietăți. (fig. 137)

Pentru a elimina una dintre formatările de mai sus, executați următorii pași:

1. Selectați obiectul de tip text sau porțiunea de text pe care doriți să le aplicăti; 
2. Click *Text→Format Text*;
3. Activăți eticheta *Character*;
4. Selectați din lista corespunzătoare formatării *None*;
5. Click OK.

Pentru a aplica efectul de îngroșare, *Bold*, unui obiect de tip text sau unei porțiuni de text trebuie efectuați următorii pași:

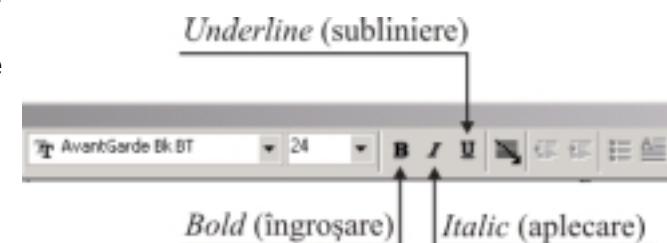
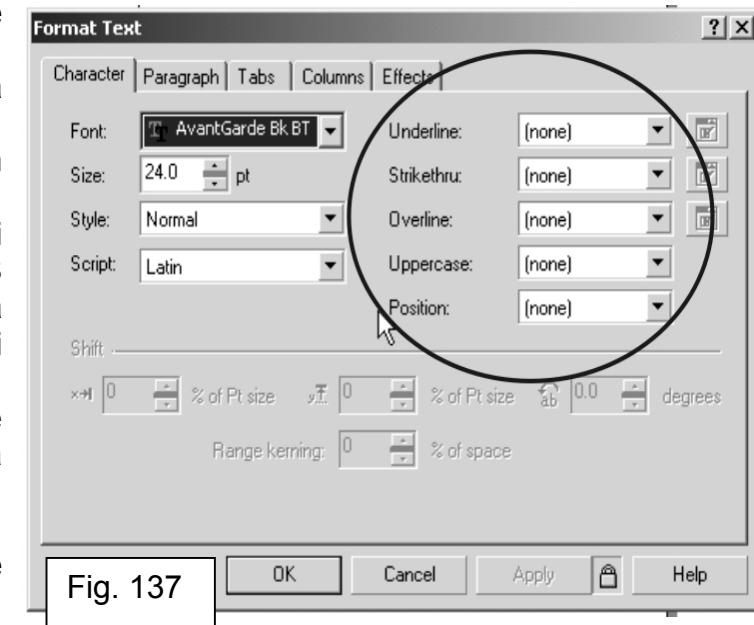


Fig. 138

## Prelucrare de imagine

Pagina 53 din 53

1. Selectați obiectul de tip text sau porțiunea de text pe care dorîți să aplicați; 
2. Efectuați click pe butonul *Bold* de pe bara de proprietăți. (fig. 138)

Tipul de literă dintr-un obiect de tip text se mai poate schimba și astfel:

1. Selectați obiectul de tip text sau porțiunea de text pe care dorîți să aplicați; 

2. Click *Text→Change Case*;

3. Activăți una dintre opțiunile: (fig. 139)

- *Sentence Case* – capitalizează prima literă din propoziție.

Propoziția, în înțelegerea CorelDRAW, începe după semnul punct „.”;

- *Lowercase* – transformă toate literele în litere mici;

- *Uppercase* – capitalizează toate literele;

- *Title Case* – capitalizează prima literă a fiecărui cuvânt;

- *Toggle Case* – inversează marimile literelor; toate literele mici devin capitale, mari, iar toate literele mari devin mici

Specificarea spațierii în text, atât în textul de tip artistic, cât și în cel de tip paragraf poate mări vizibilitatea textului (fig. 140). În CorelDRAW se poate schimba spațierea dintre caractere, linii, cuvinte. Textul artistic se poate alinia orizontal.

Se poate schimba spațierea din față sau după paragraf, atât în textul de tip artistic, cât și în cel de tip paragraf.

Alinierea textului de tip artistic se face diferit față de cel de tip paragraf. Textul de tip paragraf se aliniază relativ față de cadrul paragrafului, iar textul artistic se aliniază față de punctul de unde s-a început introducerea textului.

Pentru a schimba spațiul dintre caractere:

1. Selectați textul;
2. Click *Text→Format Text*;
3. Activăți eticheta *Paragraph*;

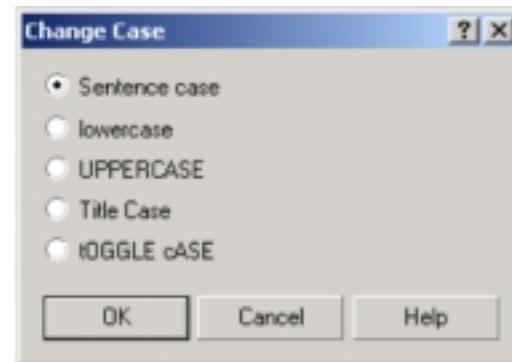


Fig. 139

Text în care s-a folosit sentence case

text în care s-a folosit lower case

TEXT ÎN CARE S-A FOLOSIT UPER CASE

Text În Care S-a Folosit Title Case

TEXT ÎN CARE S-A FOLOSIT TOGLE cASE

Text cu spațiere predefinită între rânduri

Text cu spațiere predefinită între rânduri

Text cu spațiere predefinită între rânduri

Text cu spațiere 150% între rânduri

Text cu spațiere 150% între rânduri

Text cu spațiere 150% între rânduri

Fig. 140

## Prelucrare de imagine

Pagina 54 din 54

4. În căsuța *Character* introduceți o valoare procentuală pentru spațiul pe care doriți să-l introduceți între caractere. Această valoare reprezintă o valoare procentuală din caracterul spațiul (cel introdus cu tasta SPACEBAR). Procentajul maxim este 200, iar cel minim –100. (fig. 141)

5. Click OK.

Puteți modifica spațierea pentru întreg textul, atunci selectați textul cu instrumentul *Pick* , dar puteți modifica spațiere numai pentru o anumită porțiune de text, pe care o selectați cu instrumentul *Text* .

Pentru a schimba spațierea dintre cuvinte dintr-un text, executați următorii pași:

1. Selectați obiectul de tip text sau porțiunea de text;
2. Click *Text→Format Text*;
3. Activăți eticheta *Paragraph*;
4. În căsuța *Word* introduceți valoarea procentuală care doriți să se adauge la spațiul deja existent; Această valoare reprezintă o valoare procentuală din caracterul spațiul (cel introdus cu tasta SPACEBAR). Procentajul maxim este 200, iar cel minim 0. (fig. 142)
5. Click OK.

Pentru a schimba spațierea dintre linii, executați următorii pași:

1. Selectați textul;
2. Click *Text→Format Text*;
3. Activăți eticheta *Paragraph*;
4. În casuța *Line* introduceți valoarea procentuală din înălțimea caracterului, pentru spațiul pe care doriți să-l adăugați între linii, în afară de cel existent deja. Valoarea maximă este 200, iar cea minimă 0; (fig. 143)
5. Click OK.

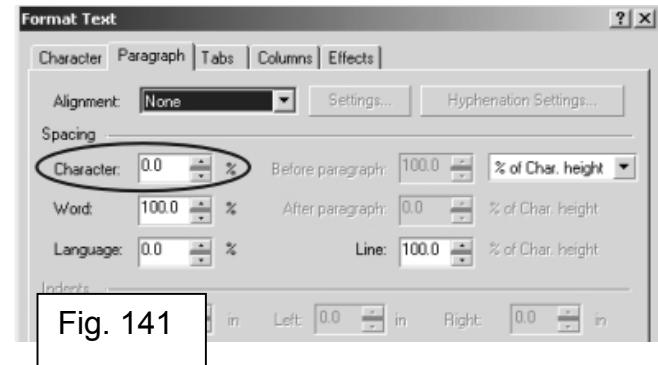


Fig. 141

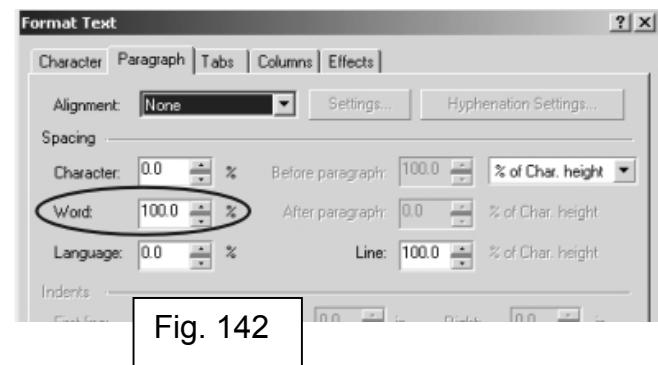


Fig. 142

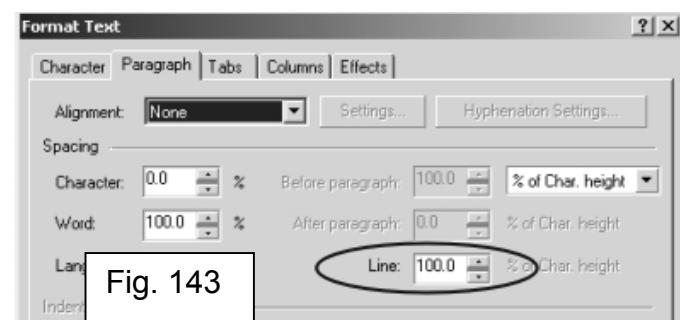


Fig. 143

# Prelucrare de imagine

Pagina 55 din 55

Pentru introducerea de spațiu înaintea unui paragraf:

1. Selectați cadrul de text de tip paragraf, sau paragraful căruia doriți să-i aplicați modificarea;
2. Click *Text→Format Text*;
3. Activăți eticheta *Paragraph*;
4. Introduceți o valoare în căsuța *Before Paragraph* pentru a specifica volumul de spațiu ce se introduce în fața fiecărui paragraf. Această valoare reprezintă un procentaj din înălțimea caracterului folosit în acel text. (fig. 144)
5. Click OK.

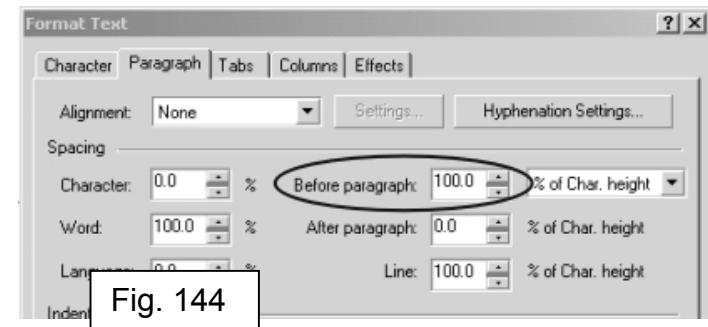


Fig. 144

Introducerea de spațiu după paragraf se face astfel:

1. Urmați pașii 1-3 din procedura anterioară;
2. Introduceți o valoare în căsuța *After paragraph* pentru a specifica volumul de spațiu ce se introduce după fiecare paragraf. Această valoare reprezintă un procentaj din înălțimea caracterului folosit în acel text. (fig. 145)
3. Click OK.

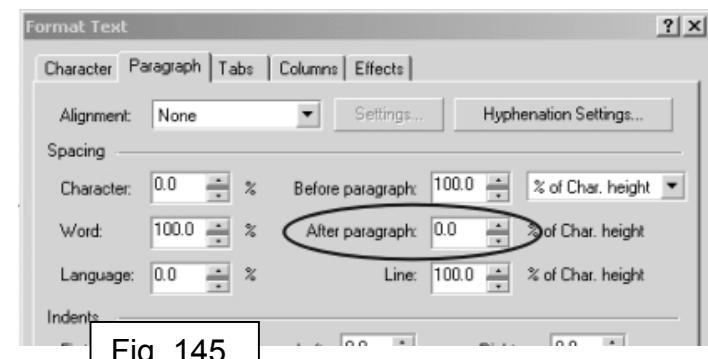


Fig. 145

Textul de tip artistic se poate alinia atât pe orizontală cât și pe verticală. Alinierea pe verticală se face efectuând următorii pași:

1. Selectați textul de tip artistic cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Text→Format Text*;
3. Activăți eticheta *Paragraph*;
4. Din lista *Orientation*, alegeți *Vertical*; (fig. 146)
5. Click OK.

Formatarea textului de tip paragraf are câteva opțiuni pe care cel de tip artistic nu le are. Textul de tip paragraf poate fi scris pe coloane, poate folosi opțiunea *Drop Caps*, liste marcate etc.

Pentru a forma un text de tip paragraf pe coloane:

1. Selectați cadrul de text de tip paragraf cu instrumentul *Pick*; 

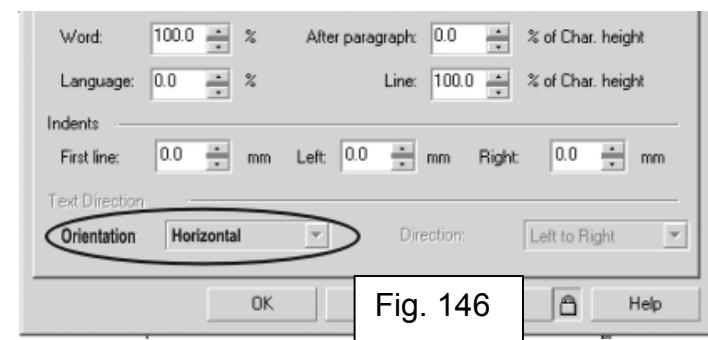


Fig. 146

## Prelucrare de imagine

Pagina 56 din 56

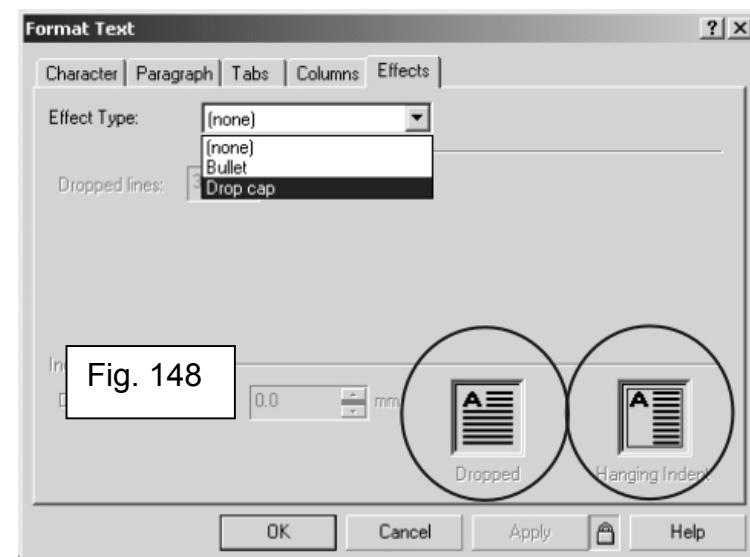
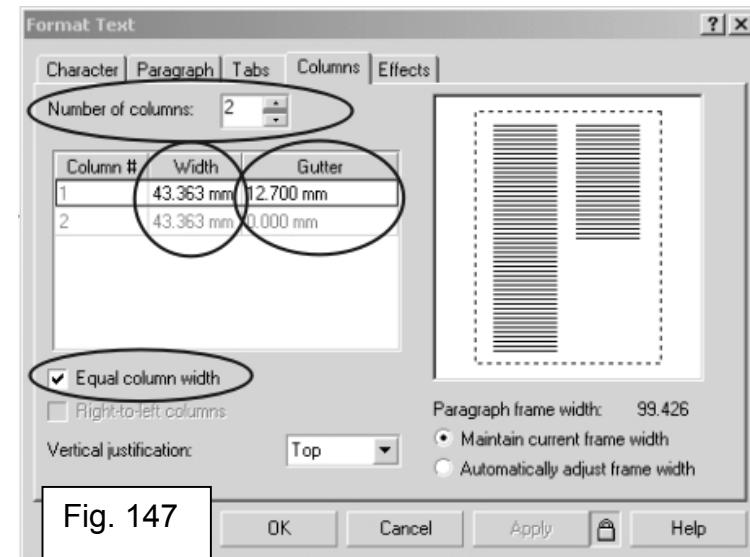
2. Click *Text* → *Format Text*;
3. Activăți eticheta *Columns*;
4. În câmpul *Number of columns* introduceți numărul de coloane pe care doriti să-l aplicați;
5. Dacă doriti coloanele egale în lățime, activați opțiunea *Equal Column Width*;
6. Modificați valoarea lățimii fiecărei coloane, dacă nu ati bifat opțiunea *Equal Column Width*, sau doar a primei coloane dacă ati activat-o, din lista de coloane, de sub titlul *Width*; (fig. 147)
7. Modificați valoarea distanței dintre coloane din lista de coloane de sub titlul *Gutter*; La fel ca și la lățimea coloanelor, distanța dintre ele poate fi modificată pentru fiecare în parte doar dacă nu este activată opțiunea *Equal Column Width*;
8. Click OK.

Opțiunea *Drop Caps*, în traducere liberă „litere mari căzute”, este folosită în texte de tip paragraf și când există o cantitatea considerabilă de text, pentru a marca începutul unui nou paragraf printr-o literă mult mai mare decât celelalte.

Aplicarea *Drop Caps* se face astfel:

1. Selectați cadrul textului de tip paragraf sau o porțiune de text;
2. Click *Text* → *Format Text*;
3. Activăți eticheta *Columns*;
4. Activăți eticheta *Effects*;
5. Alegeti *Drop Cap* din lista *Effect Type*; (fig. 148)
6. Alegeti una dintre următoarele opțiuni:
  - *Dropped* – textul curge pe lângă litera mărită;
  - *Hanging Indent* – litera mărităiese din lățimea textului.
7. Click OK

Adăugarea de liste marcate este o opțiune specifică unui editor de text, dar care este prezentă și în CorelDRAW.



# Prelucrare de imagine

Pagina 57 din 57

Listele numerotate se aplică efectuând următorii pași:

1. Selectați cadrul textului de tip paragraf sau o porțiune de text;
2. Click *Text* → *Format Text*;
3. Activăți eticheta *Effects*; (fig. 149)
4. Alegeți *Bullet* din lista *Effect Type*;
5. Alegeți fontul din lista *Font*;
6. Alegeți simbolul din fereastra *Symbol*;
7. Alegeți una dintre următoarele opțiuni:
  - *Bulleted* – textul curge pe lângă marcaj;
  - *Hanging Indent* – marcajuliese afară din lățimea textului;
8. Click OK.

Cadrele textului de tip paragraf poate fi împărțit în subcomponente. Astfel, un cadrul de text paragraf, poate fi împărțit în coloane, paragrafe, marcaje, linii, cuvinte și caractere. De fiecare dată când împărțiți un cadrul, subcomponentele sunt incluse în cadrul noii de text. De exemplu puteți împărți un cadrul care conține o linie de text în mai multe cadre care conțin câte un cuvânt din acea linie de text.

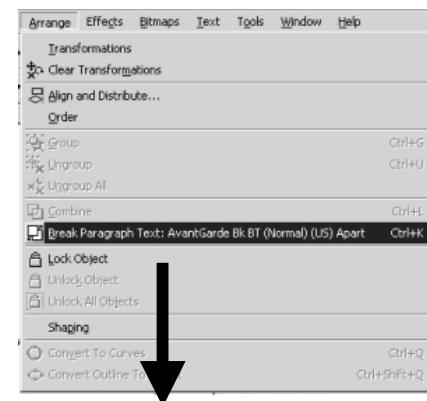
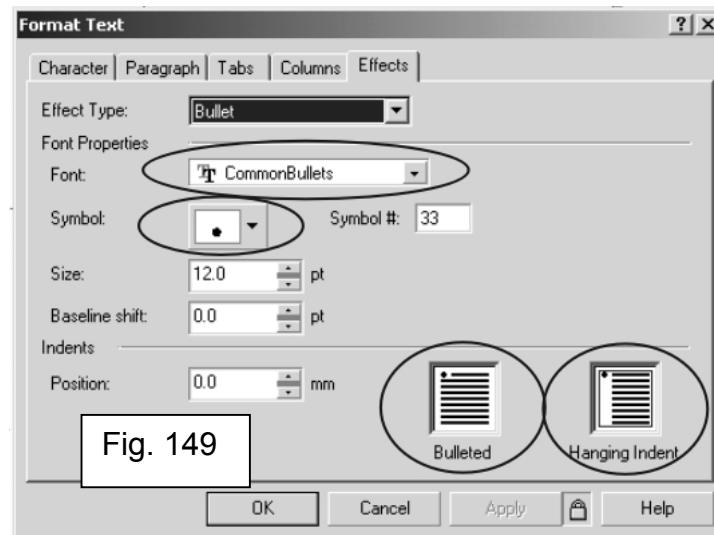
Pentru a împărți un cadrul de text tip paragraf în subcomponente:

1. Selectați cadrul de text cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Arrange* → *Break Paragraph Text Apart*. (fig. 150)

Pentru a împărți un cadrul de text în următoarea subcomponentă, repetați procedura. Ultima subcomponentă a cadrului de text este caracterul.

Cadrele textului de tip paragraf pot fi și combinate între ele, pentru a crea un singur cadrul. Acest lucru se realizează astfel:

1. Selectați mai multe cadre de text de tip paragraf cu ajutorul instrumentului *Pick*; (selecția multiplă cu instrumentul *Pick* se face ținând apăsată tasta SHIFT).
2. Click *Arrange* → *Combine*.



Cadrul de text de tip paragraf  
împărțit pe rânduri

Fig. 150

## 4. Alinierea textului la/în obiecte

O unealtă foarte puternică în CorelDRAW este posibilitatea de a alinia textul pe orice obiect de tip vectorial și înăuntrul oricărui obiect de tip vectorial, indiferent de forma și mărimea sa.

Inserarea unui cadru de tip paragraf înăuntrul unui obiect se realizează astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Activăți instrumentul *Text*; 
3. Mutăți cursorul mouse-ului deasupra linie de contur a obiectului, un pic în interior;
4. Executați un click când cursorul își schimbă formă în *cursor de inserție în obiect* (fig. 151) ; Un cadru de text va apărea în interiorul obiectului
5. Introduceți textul în acel cadru.

În acest moment, cele două obiecte sunt legate, cadrul de text de obiectul grafic. Ele se pot separa astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;
2. Click *Arrange→Break Paragraph Text Inside a Path Apart*;
3. Mutăți cadrul textului din interiorul obiectului. (fig. 152)

Textul de tip artistic se poate alinia pe o cale deschisă, ex. Linie, sau pe o cale închisă, ex, elipsă.

Alinierea textului artistic pe o cale (*path*) se face astfel:

1. Selectați calea pe care dorîți să o folosiți, cu instrumentul *Pick*;
2. Click *Text→Fit Text To Path*;
3. Introduceți textul de-a lungul căii. (fig. 153)

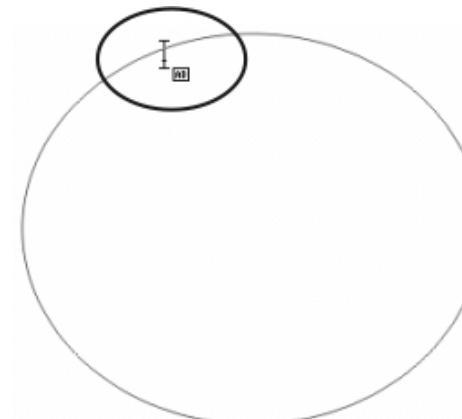


Fig. 151

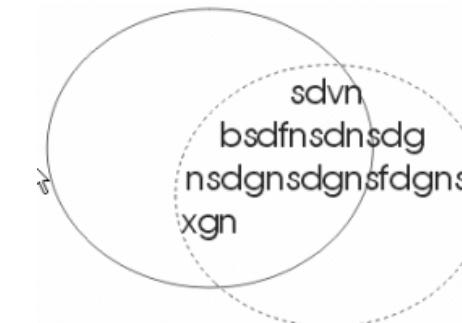


Fig. 152



Fig. 153

## Prelucrare de imagine

Pagina 59 din 59

După introducerea textului, la selecția acestui text aliniat de-a lungul unei căi, pe bara de proprietăți apar niște opțiuni în plus față de celealte texte. Cu ajutorul lor puteți schimba direcția textului, alinierea lui față de obiect, în afara lui sau înăuntru, distanța între cale și text. (fig. 154)

După această operație, cele două obiecte sunt legate, textul și calea. Pentru a ledezlegă (fig. 155), efectuați următorii pași:

1. Selectați textul aliniat pe cale cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Arrange→Break Text Apart*;

Dacă dorîți îndreptarea textului după alinierea pe o cale, efectuați următorii pași:

1. Selectați textul cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Text→Straighten Text*.



Fig. 154

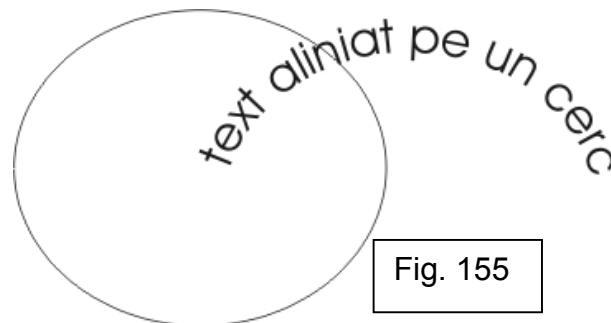


Fig. 155

## CAPITOLUL VII: Colorarea Obiectelor În CorelDRAW

Când adăugați un obiect într-un desen, CorelDRAW îi aplică o linie de contur prestabilită, o culoare de fond prestabilită sau amândouă. Linia de contur este linia care înconjoară obiectul, iar culoarea de fond este culoarea din interiorul obiectului. Atributele acestora se pot schimba folosind instrumentele derulate *Outline* și *Fill*. Doar obiectele de tip vectorial pot fi colorate în CorelDRAW.

Cu ajutorul CorelDRAW puteți aplica o linie de contur și o culoare de fond obiectelor. Doar obiectele închise pot avea culoarea de fond, cele deschise neavând decât linie de contur.

Pentru culoarea de fond și culoarea liniei de contur se pot folosi: culori uniforme, texturi, degrade-uri, etc.

### 1. Aplicarea culorii de fond

Aplicarea nei culori uniforme se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Selectați instrumentul *Fill* de pe bara de instrumente, care va deschide

un meniu cu alte instrumente; 

3. Selectați primul instrument, *Fill Color Dialog*, care va deschide o casetă de dialog; (Accesul la această casetă de dialog se mai poate face și prin executarea unui dublu-click pe eticheta *Fill* de pe bara de stare)

4. Alegeti un model de culoare din lista *Model*;
5. Alegeti o culoare din bara de culori și din câmpul de selecție; (fig. 156)
6. Click *OK*.

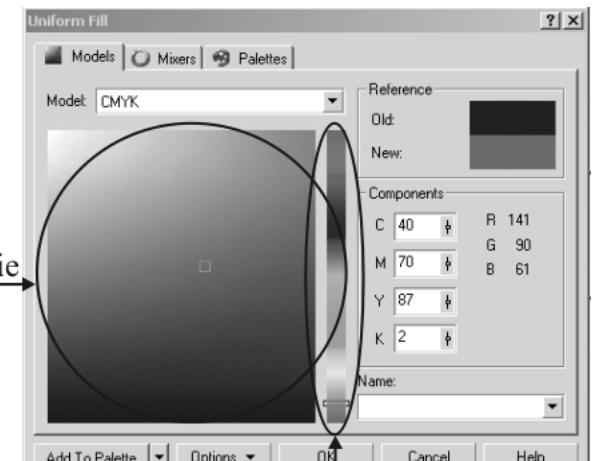
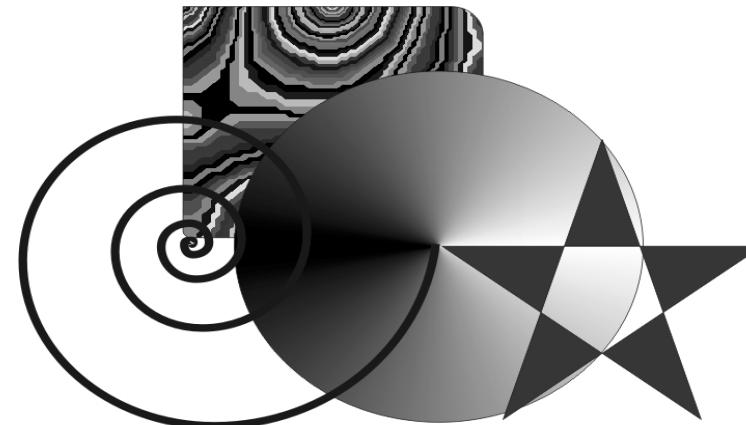


Fig. 156

# Prelucrare de imagine

Pagina 61 din 61

Caseta de dialog *Fill Color* permite introducerea cu exactitate a parametrilor culorii dorite, în cazul în care cunoașteți valorile în modelul CMYK, RGB, etc. Această opțiune este foarte folositoare pentru tipărituri sau orice alt gen de lucrări, când se lucrează cu culori de brand (vezi Connex, Dialog).

Aplicarea unei culori uniforme se poate face mult mai simplu utilizând paleta de culori:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Executați un click pe culoarea dorită din paleta de culori;

Culoarea de fond a unui obiect se poate îndepărta, astfel încât obiectul din spatele lui să se poată vedea prin el. Acest lucru se realizează astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *No Color* din paleta de culori; 

O culoare de tip degrade, este defapt formată din mai puțin două culori care se întrepătrund încet, permitând astfel adăugarea de adâncime și culoare desenului în CorelDRAW. Întrepătrunderea poate fi în linie dreaptă (*Linear*), (fig. 157), în cercuri concentrice din centrul obiectului (*Radial*), (fig. 158), în raze pornind din centrul obiectului (*Conical*), (fig. 159) sau în pătrate concentrice pornind din centrul obiectului (*Square*). (fig. 160).

Există două tipuri de degrade-uri, din două culori (*two-color*) și din mai multe culori (*custom*). Degrade-urile *two-color* vă permit doar schimbarea tipului, *Linear*, *Radial*, *Conical* sau *Square* și schimbarea celor două culori, pe când degrade-urile *custom* permit, pe lângă schimbarea tipului de degrade, adăugarea de foarte multe culori.

Aplicarea unui degrade two-color se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 

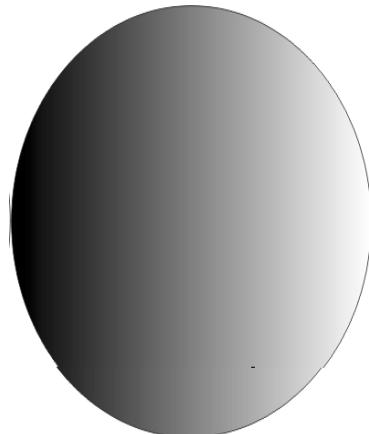


Fig. 157

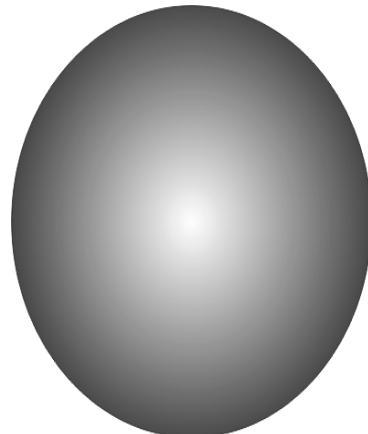


Fig. 158

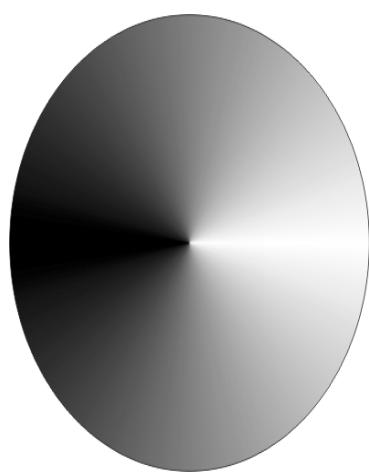


Fig. 159

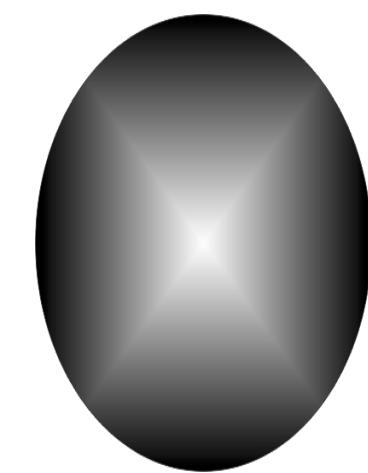


Fig. 160

# Prelucrare de imagine

Pagina 62 din 62

2. Deschideți meniul ascuns de instrumentul *Fill*, și alegeți *Fountain Fill Dialog*; 

3. În secțiunea *Color blend* bifați căsuța *Two Color*; (fig. 161)  
4. Din lista *Type* alegeți tipul degrade-ului, *Linear*, *Radial*, *Conical*, *Square*;

5. Deschideți meniul de alegere a culorii *From* și alegeți o culoare de început a degrade-ului;

6. Deschideți meniul de alegere a culorii *To* și alegeți o culoare de final a degrade-ului;

7. Mutăți slider-ul *Mid-Point* pentru a stabili punctul de mijloc dintre cele două culori;

8. Activăți unul dintre butoanele pentru a stabili direcția:

- *Direct* – culorile intermediare se schimbă de-a lungul unei linii drepte, începând de la culoarea aleasă din lista *From*, trecând prin paleta de culori până la culoarea aleasă din lista *To*;
- *Clockwise Color Path* – culorile intermediare se schimbă prin trecerea în sensul acelor de ceasornic prin paleta de culori, de la culoarea *From* la culoarea *To*;
- *Counterclockwise Color Path* - culorile intermediare se schimbă prin trecerea în sensul invers acelor de ceasornic prin paleta de culori, de la culoarea *From* la culoarea *To*;

Aplicarea unui degrade *custom* se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;   
2. Deschideți meniul ascuns de instrumentul *Fill*, și alegeți *Fountain Fill Dialog*; 

3. În secțiunea *Color blend* bifați căsuța *Custom*; (fig. 162)  
4. Executați dublu-click pe bara de previzualizare pentru a adăuga încă o culoare; (predefinit, punctului adăugat i se va defini culoarea existentă în locul unde ați executat dublu-click)

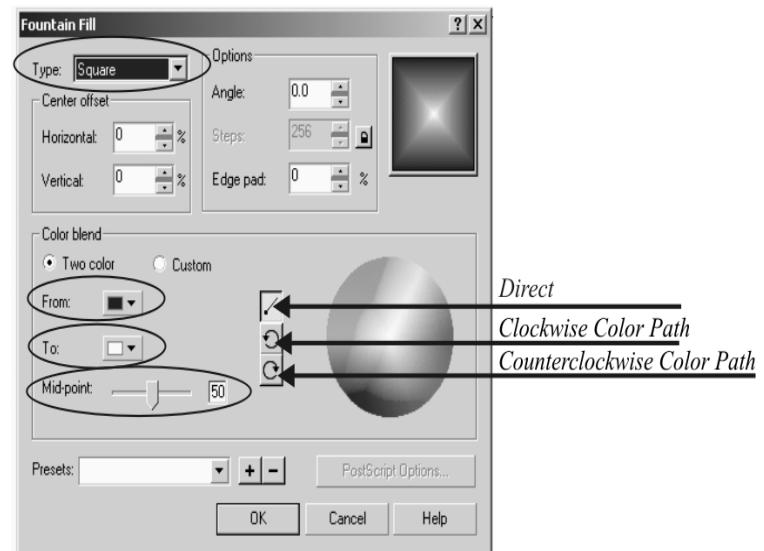


Fig. 161

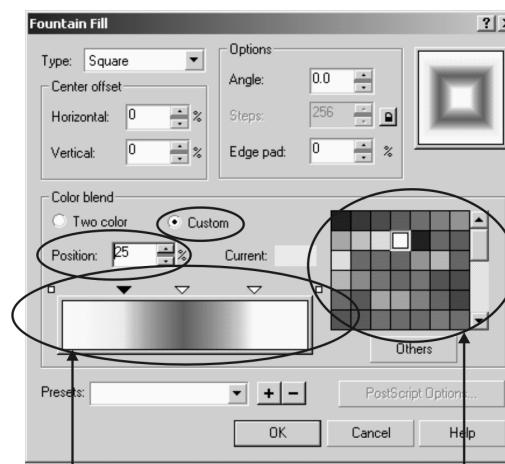


Fig. 162

## Prelucrare de imagine

Pagina 63 din 63

5. Introduceți o valoare în casuța *Position* pentru a stabili poziția culorii în degrade;
6. Atribuirea unei culori noului punct se face alegând din paleta de culori din partea dreaptă sau apăsând pe butonul *Others* pentru a compune o culoare;
7. Repetați pașii 4-6 până obțineți efectul dorit;
8. Click OK.

Punctele de culoare se pot muta pe bara de previzualizare a degrade-ului prin tragerea lui cu mouse-ul, sau se poate șterge prin dublu-click.

Pentru a schimba unghiul de aplicare a degrade-ului, introduceți o valoare în câmpul *Angle*.

Lista *Presets* conține o serie de degrade-uri presetate, care pot fi aplicate și editate. Prin simpla alegere a unuia din listă, se poate alege pe orice obiect de tip grafic, și se pot schimba tipul, culorile, direcția, ca la orice alt degrade.

În afară de cele două tipuri de colorare, prezentate până acum, bazate pe culori pline, CorelDRAW pune la dispoziție și alte moduri de umplere a obiectelor, bazate pe obiecte.

Unul dintre acest tipuri de umplere a obiectelor, bazate pe alte obiecte este textura de tip mostră, ce o vom numi în continuare mostră.

Mostra, poate fi de trei tipuri: *2-color* (fig. 163), *full color* (fig. 164) sau *bitmap* (fig. 165). Tipul mostrei definește, în fapt, tipul obiectului cu care se va umple obiectul, complexitatea lui.

Aplicarea asupra unui obiect a unei motre de tip *2-color* se execută următoarei pași :

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;
2. Selectați instrumentul *Fill* de pe bara de instrumente, care va deschide

un meniu cu alte instrumente; (fig. 166)

3. Alegeti *Pattern Fill Dialog*;

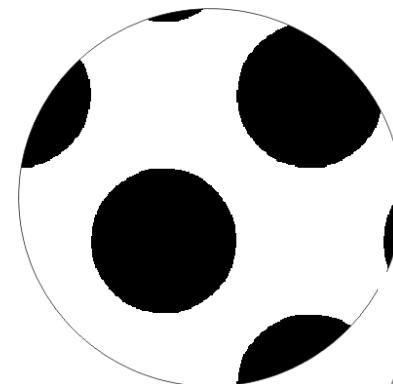


Fig. 163



Fig. 164

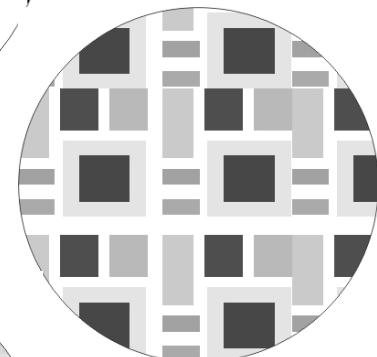


Fig. 165

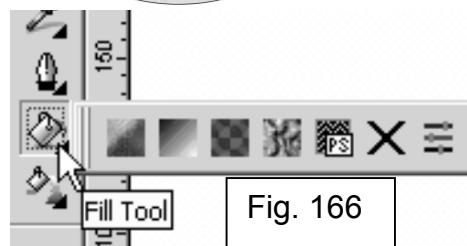


Fig. 166

# Prelucrare de imagine

Pagina 64 din 64

4. Bifați căsuța *2-color*; (fig. 167)
5. Executați un click pe mostră pentru a apărea lista cu mostrele predefinite și alegeti una din listă;
6. Executați un click pe culoarea *Front* pentru a alege culoarea de față a mostrei;
7. Executați un click pe culoarea *Back* pentru a alege culoarea de spate a mostrei;
8. Click OK.

Obiectele se pot umple cu mostre construite din imagini vectoriale care se repetă. Aceste mostre sunt cele de tip *full color*.

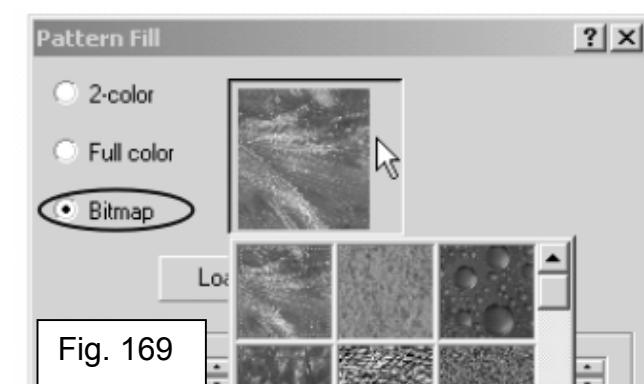
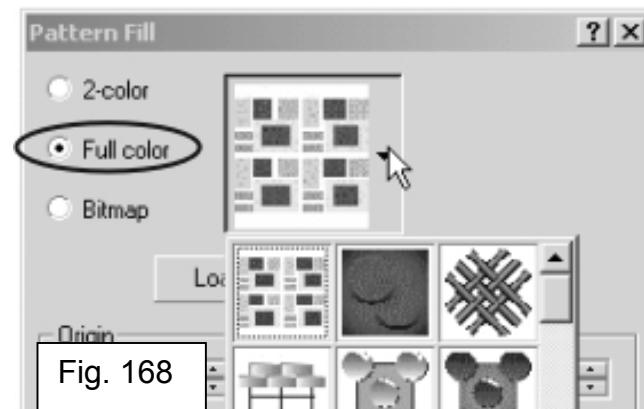
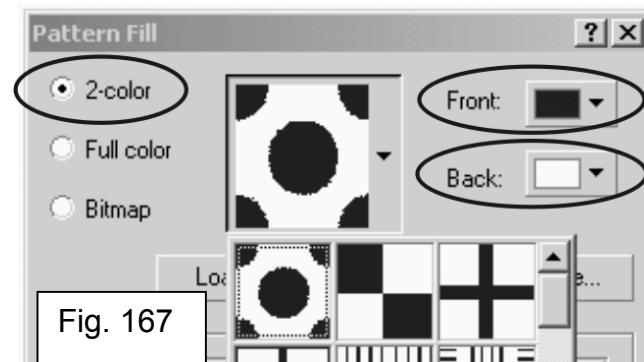
Aplicarea unei mostre de tip full color se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Selectați instrumentul *Fill* de pe bara de instrumente, care va deschide un meniu cu alte instrumente; 
3. Alegeți *Pattern Fill Dialog*;
4. Bifați căsuța *full color*, (fig. 168)
5. Executați un click pe mostră pentru a apărea lista cu mostrele predefinite și alegeti una din listă;
6. Click OK.

Obiectele se pot umple și cu mostre compuse din imagini de tip bitmap care se repetă. Aceste mostre sunt cele de tip bitmap.

Aplicarea unei mostre de tip bitmap se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Selectați instrumentul *Fill* de pe bara de instrumente, care va deschide un meniu cu alte instrumente; 
3. Alegeți *Pattern Fill Dialog*;
4. Bifați căsuța *bitmap*; (fig. 169)



## Prelucrare de imagine

Pagina 65 din 65

5. Executați un click pe moștă pentru a apărea lista cu mostrele predefinite și alegeti una din listă;

6. Click OK.

Dacă lista de mostre predefinite nu se încadrează în cerințe, se pot adăuga mostre la acea listă. Adăugarea lor se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Selectați instrumentul *Fill* de pe bara de instrumente, care va deschide

un meniu cu alte instrumente; 

3. Alegeti *Pattern Fill Dialog*;
4. Bifați una în căsuțele *2-color*, *full color*, *bitmap*;
5. Executați un click pe butonul *Load*; (fig. 170)
6. Alegeti fișierul pe care doriti să-l importati;
7. Click *Open*;
8. Click *OK*.

Cel mai „de efect” mod de a colora un obiect este cu texturi (fig. 171). O textura este un mod de umplere generat pe baza fractalilor. Texturile oferă obiectelor aspect de obiect real, natural, autentic. Texturile măresc dimensiunile fișierului în kb, dar și timpul de imprimare, cât și memoria RAM folosită de CorelDRAW.

### ATENȚIE !!!

Texturile folosesc numai modelul de culoarea RGB. Ele sunt optimizate pentru acest model de culori Dacă alegeti o culoarea din alt model de culoarea, ea va fi convertită automat în RGB.

Aplicarea unei texturi asupra unui obiect se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 

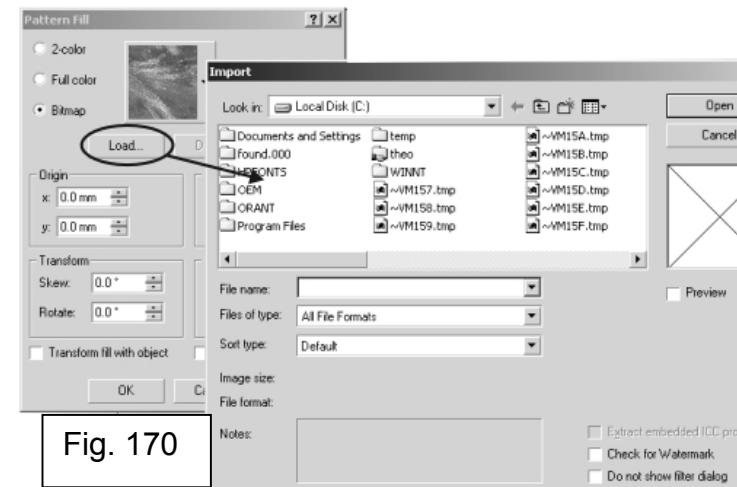


Fig. 170

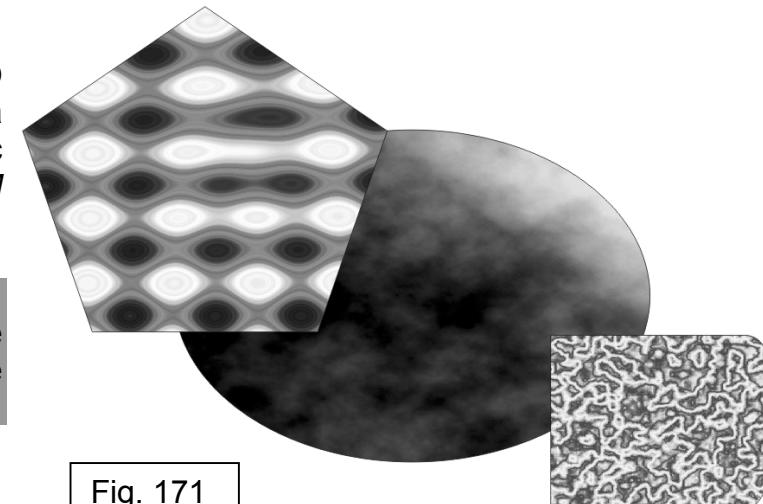


Fig. 171

# Prelucrare de imagine

Pagina 66 din 66

2. Selectați instrumentul *Fill* de pe bara de instrumente, care va deschide un meniu cu alte instrumente; 
3. Alegeți *Texture Fill Dialog*;
4. Alegeți librăria de texturi din lista *Texture Library*; (fig. 172)
5. Alegeți o textură din lista *Texture List*; (în partea dreaptă a casetei de dialog sunt afișate atributele texturii selectate, atrbute care pot fi modificate)
6. Ajustați culorile atributelor după preferință, prin executarea unui click pe căsuța de culoarea din dreptul ei.
7. Efectuați un click pe butonul *Options* pentru a modifica rezoluția și dimensiunile texturii;
8. Click OK.

## 2. Aplicarea culorii liniei de contur

Se pot schimba culoarea, forma și mărimea liniei de contur. Liniile sau obiectele care au căi deschise, pot avea terminații rotunjite, sau cu unghiuri drepte sau chiar cu săgeți. Obiectele care au căile inchise nu au terminații. O linie de contur este linia care înconjoară obiectul. Când desenați un obiect. CorelDRAW aplică o linie de contur predefinită, care este de culoare solidă neagră. În continuare vom folosi termenul de contur pentru a defini linia de contur.

Aplicarea unei culori conturului unui obiect se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Deschideți meniul ascuns de instrumentul *Outline*;
3. Alegeți *Outline Color Dialog*;
4. Alegeți un model de culoare din lista *Model*; (fig. 173)
5. Alegeți o culoare din bara de culori și din câmpul de selecție;
6. Click OK.

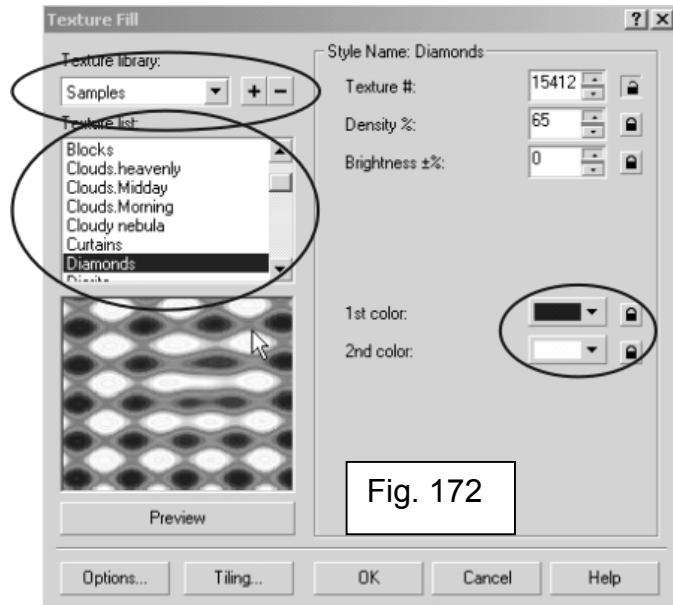


Fig. 172

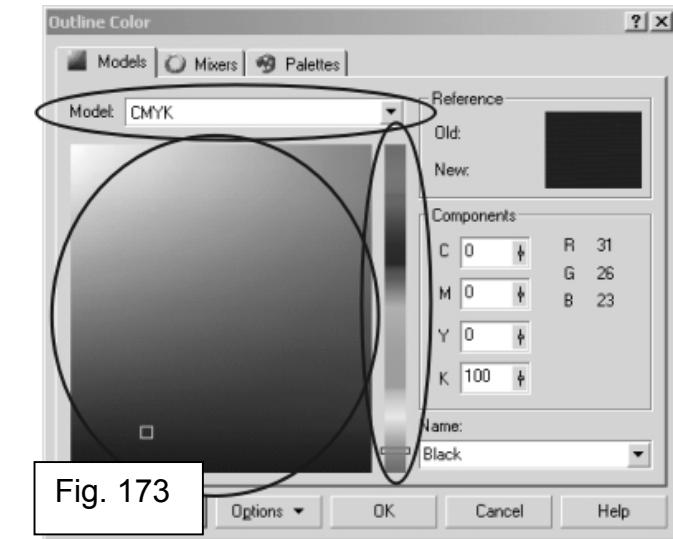


Fig. 173

## Prelucrare de imagine

Pagina 67 din 67

Schimbarea culorii conturului se face foarte simplu din paleta de culori, executând un click cu butonul funcțiilor speciale, click dreapta, pe culoarea dorită.

Conturul unui obiect poate fi el însuși un obiect în CorelDRAW, astfel încât să dețină toate attributele unui obiect, chiar să aibă propriul contur și culoare de fond.

Conversia unui contur în obiect se fac executând următorii pași:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;
2. Click *Arrange→Convert Outline To Object*;

Ajustarea grosimii conturului poate schimba foarte mult design-ul obiectului. (fig. 174)

Ajustarea grosimii se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;
2. Deschideți meniul ascuns de instrumentul *Outline*; 
3. Alegeti *Outline Pen Dialog*;
4. Alegeti o unitate de măsură din lista corespunzătoare (fig. 175);
5. Introduceți o valoare în căsuța *Width*, sau alegeti una din listă valoare care reprezintă grosimea liniei de contur;
6. Click OK.

Conturul unui obiect nu poate fi doar linie continuă, ci și linie punctată, linie-punct, etc.

Pentru schimbarea tipului de linie folosit pentru conturul unui obiect se execută următorii pași:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Deschideți meniul ascuns de instrumentul *Outline*; 

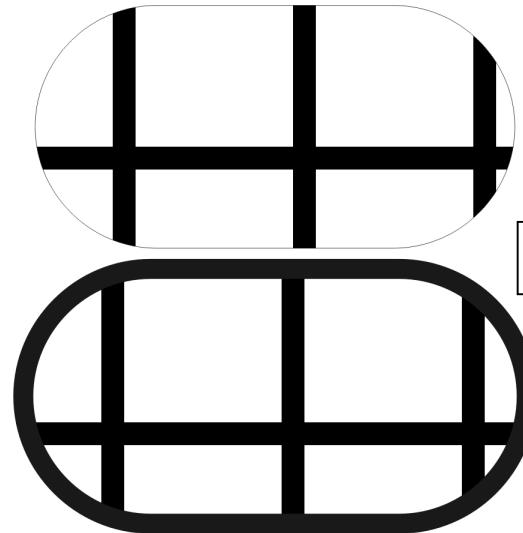


Fig. 174

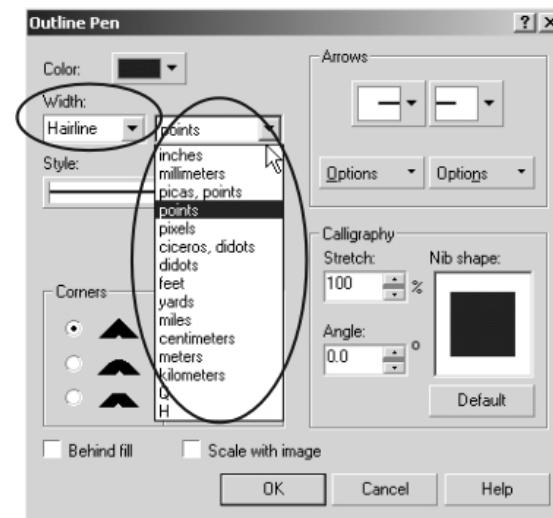


Fig. 175

## Prelucrare de imagine

Pagina 68 din 68

3. Alegeți *Outline Pen Dialog*;
4. Alegeți un tip de linie din lista *Style* (fig. 176);
5. Click OK.

Eliminarea conturului unui obiect se face foarte simplu, prin efectuarea unui click dreapta în caseta de instrumente, pe căsuța *No Color* .

În CorelDRAW se pot aplica, numai căilor deschise, la începutul sau sfârșitul lor, sau la ambele capete, forme de închidere a liniei.

Aplicarea lor se face astfel:

1. Selectați o dreaptă sau o curbă cu instrumentul *Pick*; 
2. Deschideți meniul ascuns de instrumentul *Outline*;
3. Alegeți *Outline Pen Dialog*;
4. Din câmpul *Arrows*, alegeți formele care să fie aplicate la terminațiile liniei (fig. 177);
5. Click OK.

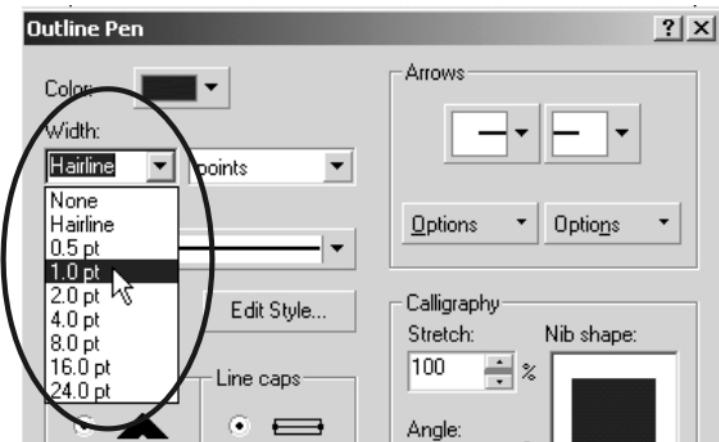


Fig. 176

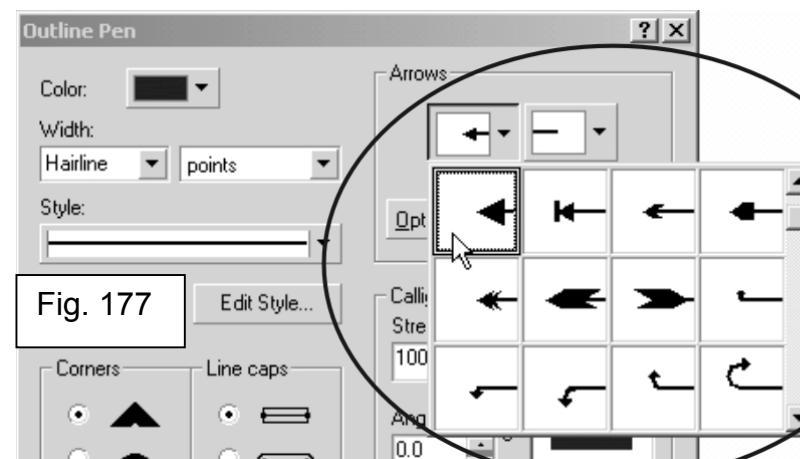


Fig. 177

## CAPITOLUL VIII: Efecte Speciale În CorelDRAW

Efectele speciale din CorelDRAW permit schimbarea aparențelor obiectelor desenate. Obiectele se pot distorsiona, se pot adăuga elemente noi obiectelor și se pot schimba relațiile dintre obiecte.

Prin folosirea efectului *blend* asupra a două obiecte, se creează o serie de obiecte intermediare care arată tranziția în formă, dimensiune și culoare dintre cele două obiecte. Trei efecte de distorsiune permit schimbarea formei unui obiect: *Push and Pull*, *Zipper* și *Twister*. Forma unui obiect se poate schimba și prin aplicarea unui ambalaj (*envelope*), folosind efectul cu același nume, efectul *envelope*. Prin extrudarea unui obiect, CorelDRAW adaugă suprafete pentru a crea efectul de tridimensional. Adăugarea perspectivei cu unul sau două puncte de fugă creează iluzia de depărtare. Efectul de depărtare între două obiecte se poate crea prin adăugarea unei umbre. Se pot aplica transparente obiectelor. Lentilele din CorelDRAW permit modificarea înfățișării obiectelor pe care le veți prin ele. Puteți adăuga un contur obiectelor, creând efectul care aduce cu liniile de contur ale hărților topografice. Când creați obiecte *PowerClip*, puneți un obiect înăuntrul altui obiect. Astfel un obiect devine conținut, iar celălalt, container.

Efectele se pot aplica pe orice obiect de tip grafic, unele dintre ele chiar și pe obiecte de tip bitmap, de ex. *Drop Shadow*. Sunt, însă, de facut niște precizări cu privire la aplicarea efectelor pe text. Unele efecte pot fi folosite exclusiv pe text de tip artistic, și altele exclusiv p text de tip paragraf.

Efectele care se pot aplica pe textul de tip paragraf sunt: *Envelope*, *Drop Shadow*, *PowerClip*.

Efectele care se pot aplica pe textul de tip artistic sunt: *Extrude*, *Blend*, *Contour*, *Distortion*, *Envelopes*, *Lens*, *PowerClip*, *Perspective* și *DropShadow*.



# Prelucrare de imagine

Pagina 70 din 70

## 1. Efectul *Blend*

Aceste efect este practic un efect de mixaj între două obiecte, cu ajutorul lui se poate obține un obiect mixat între cele două obiecte, dar și o trecere lină, prin obiecte, de la unul la celălalt. Mixarea se face atât prin formă, cât și prin culoare.

Pentru a aplica Efectul *Blend*, pe o linie dreaptă, asupra a două obiecte (fig. 178) se efectuează următorii pași:

1. Deschideți meniul cu instrumente interactive ascuns de al cincilea instrument de jos în sus;

2. Alegeți instrumentul Interactive Blend; 

3. Efectuați un click pe primul obiect, apoi trageți până spre centrul celui de-al doilea obiect.

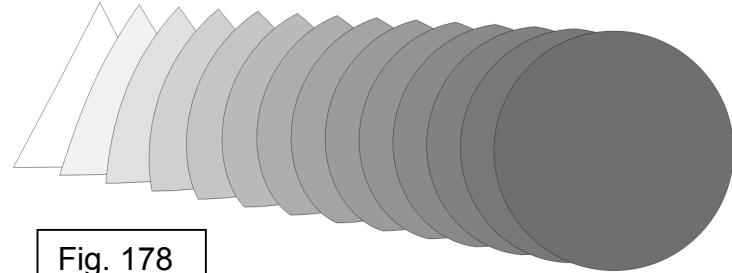


Fig. 178

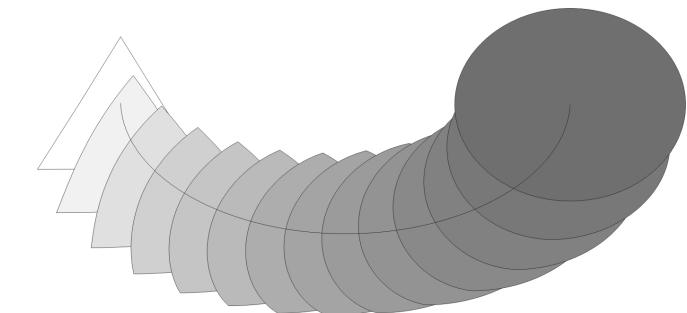


Fig. 179

Mixarea obiectelor se poate face și după o cale predefinită (fig. 179) astfel:

1. Deschideți meniul cu instrumente interactive ascuns de al cincilea instrument de jos în sus;

2. Alegeți instrumentul Interactive Blend; 

3. Efectuați un click pe primul obiect, apoi trageți până spre centrul celui de-al doilea obiect.

4. Efectuați click deapta pe mixaj;

5. Trageți mixajul deasupra căii;

6. Click *Fit Blend to Path* (fig. 180);

Mixarea a două obiecte se poate realiza și după o cale desenată liber, chiar în timpul mixării. Acest lucru îl realizați dacă țineți apăsată tasta ALT în timp ce trageți spre cel de-al doilea obiect din mixaj, astfel definiți direcția mixajului.

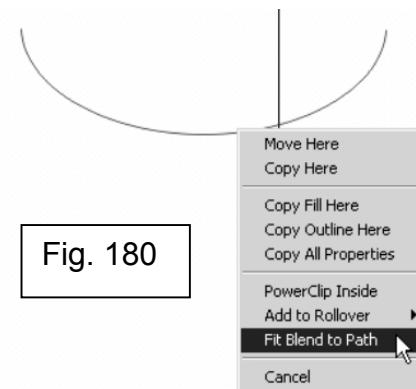


Fig. 180

# Prelucrare de imagine

Pagina 71 din 71

Imediat după realizarea mixajului, cele două obiecte principale și obiectele intermediare sunt legate, nefiind posibilă modificarea unuia dintre ele fără a le afecta pe celelalte. Obiectele intermediare, în acest caz, nu pot fi modificate în nici un fel, ele fiind rezultatul efectului. Pentru a le putea modifica independent, se efectuează următorii pași:

1. Selectați mixajul cu instrumentul *Pick*;  (selectarea mixajului se face prin selectarea unui dintre obiectele intermediare)
2. Click *Arrange→Break Blend Group Apart*.

La prima utilizare a acestei comenzi, va fi ruptă legătura dintre obiectele intermediare și cele două obiecte de bază, dar pentru a putea edita doar un obiect intermediar trebuie folosită comanda *Ungroup* pe grupul de obiecte intermediare (fig. 181).

## 2. Efectul *Distortion*

Acest efect, după cum îi spune și numele, distorsionează efectele, creând un efect foarte interesant. Efectul are trei moduri de lucru: *Push and Pull*, *Zipper* și *Twister*, fiind posibilă folosirea chiar a tuturor celor trei moduri asupra unui singur obiect. Acest obiect se bazează, în fapt, pe mutarea nodurilor obiectului.

Modul *Push and Pull* (fig. 182), are, la rândul lui, două submoduri, *Push* și *Pull*.

Pentru a aplica o distorsiune în modul *Push* trebuie efectuați următorii pași:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive;
2. Alegeți instrumentul *Interactive Distortion*; 
3. Activăți butonul *Push and Pull Distortion* din bara de proprietăți; (butonul este activat când apare apăsat) (fig. 183)

Fig. 181

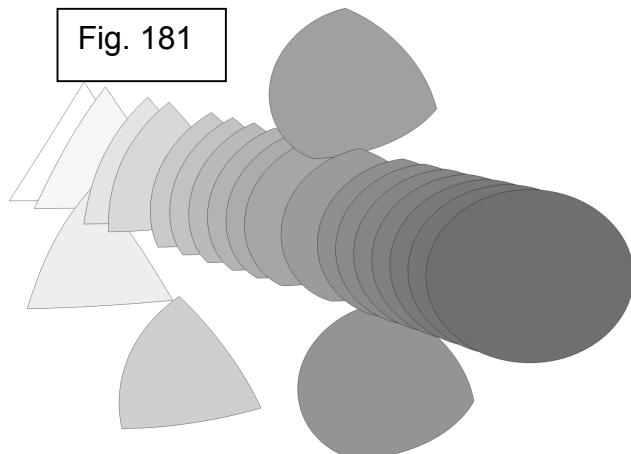
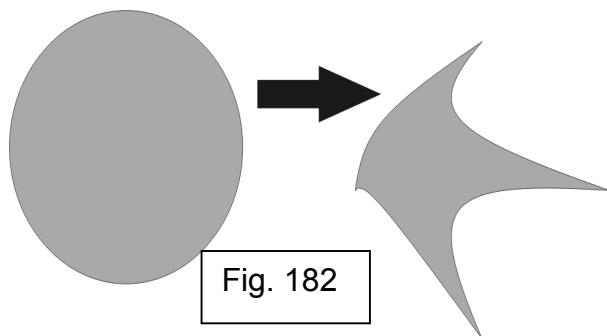


Fig. 182



Push and Pull Distortion



Fig. 183

# Prelucrare de imagine

Pagina 72 din 72

4. Selectați obiectul pe care doriți să aplicați distorsiunea și trageți mouse-ul spre dreapta.

Punctul unde selectați obiectul reprezintă centrul distorsiunii.

Pentru a aplica o distorsiune în modul *Pull* trebuie efectuați următorii pași:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive;



2. Alegeți instrumentul *Interactive Distortion*;
3. Activăți butonul *Push and Pull Distortion* din bara de proprietăți; (butonul este activat când apare apăsat)

4. Selectați obiectul pe care doriți să aplicați distorsiunea și trageți mouse-ul spre dreapta.

Punctul unde selectați obiectul reprezintă centrul distorsiunii.

Distorsiunea de tip *Zipper* (fermoar) adaugă puncte de-a lungul liniei de contur a obiectului. Conturul urmărește aceste puncte pentru a forma efectul de fermoar, de zimți. (fig. 184)

Aplicarea unei distorsiuni de tip Zipper se face astfel:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive;
2. Alegeți instrumentul *Interactive Distortion*;
3. Activăți butonul *Zipper Distortion* din bara de proprietăți;
4. Selectați obiectul pe care doriți să aplicați distorsiunea;
5. Trageți în afara obiectului;
6. Eliberați butonul mouse-ului,

În acest mod se aplică o distorsiune uniformă pe tot conturul. Dacă doriți să aplicați o distorsiune aleatoare, neuniformă, activați butonul *Random Distortion* de pe bara de proprietăți. (fig. 185)

Distorsiunea de tip *Twister* (fig. 186) învârte obiectul în jurul obiectului în sine. Când aplicați acest efect, punctul în care selectați obiectul, devine centrul de învârtire a obiectului. O linie punctată pornind din centrul efectului, punctul de selecție a obiectului, va arăta unghiul de rotație. O rotație completă

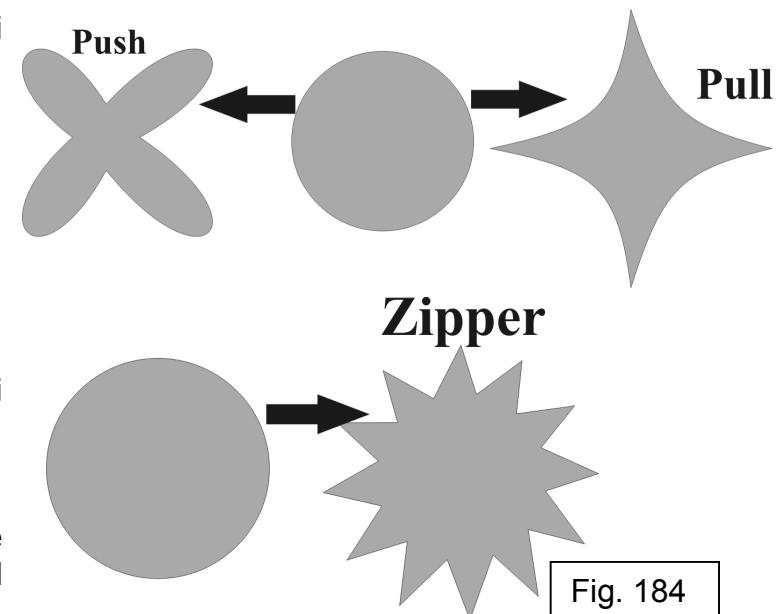


Fig. 184

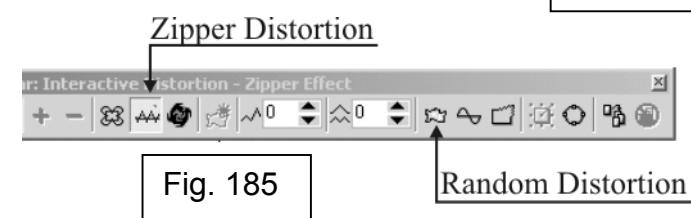


Fig. 185

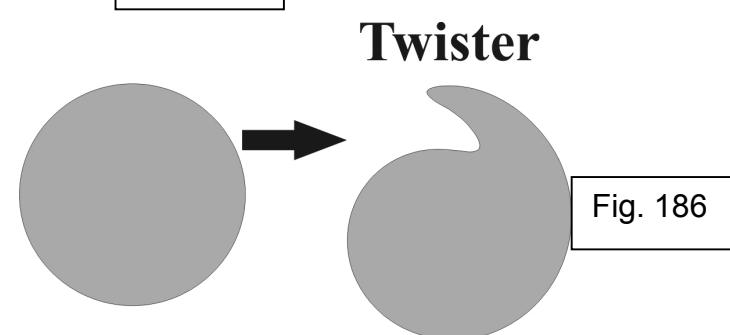


Fig. 186

# Prelucrare de imagine

Pagina 73 din 73

are  $359^0$ . Unghiul de rotație se poate verifica în timpul rotației pe bara de proprietăți.

Aplicarea unei distorsiuni de tip *Twister* se face executând următori pași:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive;

2. Alegeți instrumentul *Interactive Distortion*; 

3. Activați butonul *Twister Distortion* din bara de proprietăți (fig. 187);

4. Selectați obiectul pe care doriți să aplicați distorsiunea și trageți mouse-ul spre dreapta de-a lungul axei X și ușor în sus de-a lungul axei Y pentru a aplica distorsiunea.

După ce ați completat o rotație completă,  $359^0$ , căsuța *Number of Rotations* (numărul rotațiilor) indică 1, iar căsuța *Degrees* (unghiul de rotație) începe numărătoarea de la 0.

Pentru a elimina distorsiunea aplicată cu ajutorul efectului *Distortion*, trebuie execuția următori pași:

1. Selectați obiectul distorsionat cu instrumentul *Pick*; 

2. Click *Effects*→*Clear Distortion* (fig. 188);

## 3. Efectul *Envelope*

Acest efect oferă un mod foarte simplu de a modela obiectele, în fapt este un efect care aplică un înveliș pe obiect, iar prin modelarea învelișului, se modelează obiectul. (fig. 189) Acum efect se bazează pe metoda întâlnită la instrumentul *Shape*, metoda lucrului cu noduri și segmente.

Pentru a aplica Efectul *Envelope* trebuie efectuați următorii pași:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive din bara de instrumente;

2. Activați instrumentul *Interactive Envelope*; 

3. Selectați obiectul pe care doriți să-l modelați;

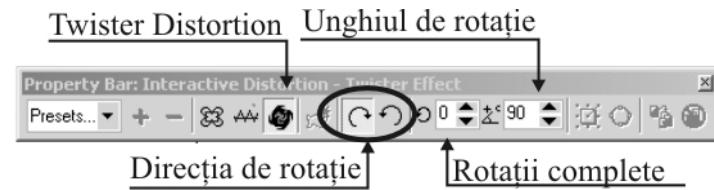


Fig. 187

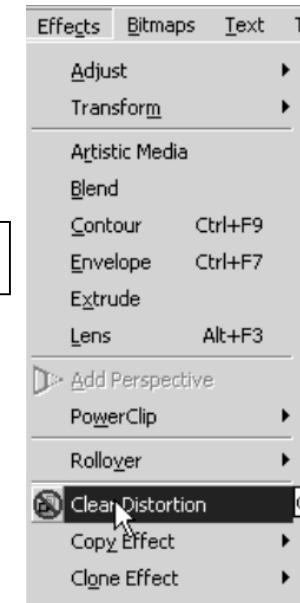
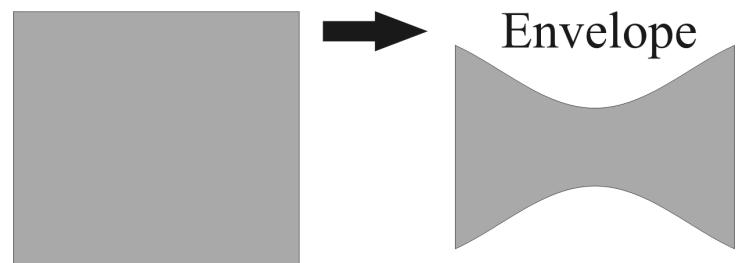


Fig. 188

Fig. 189



## Prelucrare de imagine

Pagina 74 din 74

4. Alegeți, din bara de proprietăți, unul dintre butoanele, pentru a indica modul de editare: (fig. 190)

- Straight Line;
- Single Arc;
- Double Arc;
- Unconstrained;

5. Modelați învelișul obiectului;

6. Repetați pașii 3-4 până obiectul ia forma pe care o doriți.

Puteți aplica acest efect atât pe textul de tip paragraf, cât și pe cel de tip artistic.

CorelDRAW deține o librărie de învelișuri presetate pentru acest efect, pentru a ușura munca desenatorului.

Aplicarea unui înveliș presetat se face astfel:



1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*;
2. Deschideți meniul instrumentelor interactive din bara de instrumente;



3. Activăți instrumentul *Interactive Envelope*;
4. Activăți butonul *Keep Lines* din bara de proprietăți pentru a preveni modificarea liniilor drepte în curbe la aplicarea învelișului; (fig. 191)

5. Alegeți din lista de presetări aflată în partea stângă a bării de proprietăți forma învelișului.

## 4. Efectul Extrude

Aplicarea extrudărilor, oferă unui obiect bidimensional, iluzia de adâncime, de tridimensional. Există două tipuri de extrudări, vector și bitmap. (fig. 192)

Pentru extrudările vector, CorelDRAW proiectează puncte din obiect și le unește formând astfel suprafețe extrudate. Aceste suprafețe sunt proiectate către un punct de fugă, adăugând adâncime obiectului original, astfel încât să apară tridimensional.

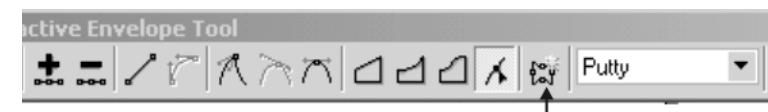
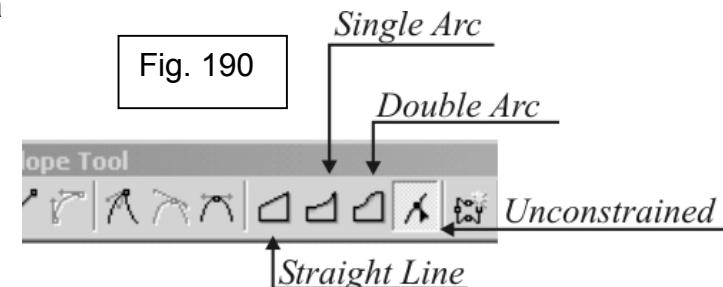
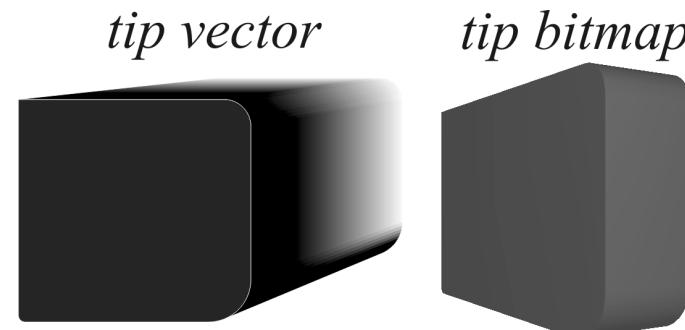


Fig. 191

Fig. 192



# Prelucrare de imagine

Pagina 75 din 75

Aplicarea extrudărilor de tip bitmap permit lucrul cu obiectele în trei dimensiuni. Odată creată o extruziune de tip bitmap, se pot adăuga lumini, atmosferă și texturi. Prin renderizarea extruziunilor de tip bitmap, CorelDRAW crează un obiect bitmap în două dimensiuni, dar cu iluzia de trei dimensiuni.

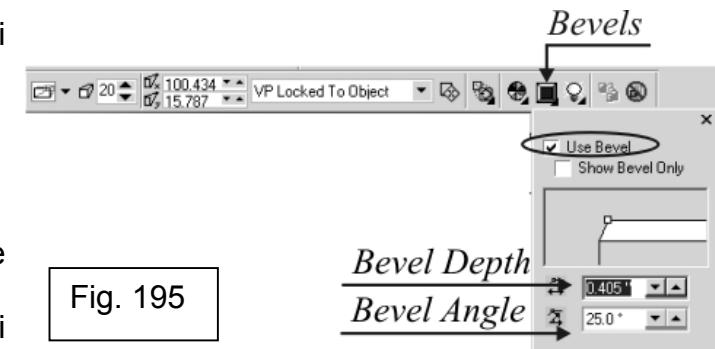
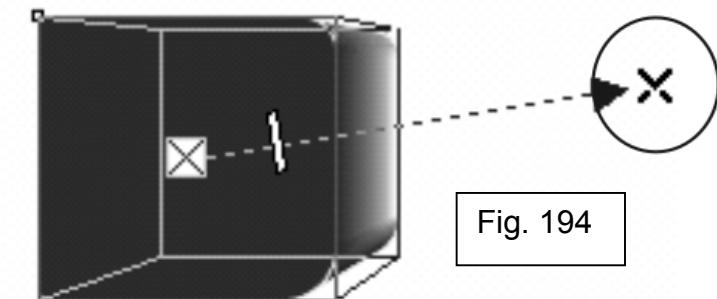
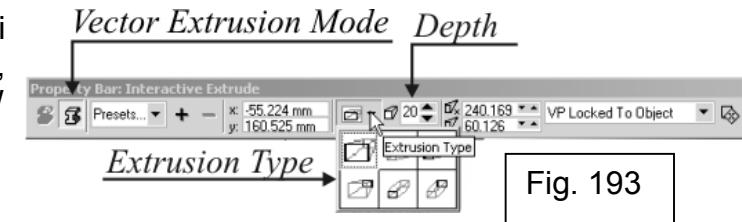
Aplicarea unei extrudări primare de tip vector:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive din bara de instrumente;
2. Selectați instrumentul Interactive Extrude; 
3. Selectați obiectul pe care doriți să-l extrudați;
4. Activăți butonul *Vector Extrusion Mode* din bara de proprietăți; (fig. 193)
5. Trageți de obiect în sus, pentru a defini punctul de fugă în spatele obiectului; (punctul de fuga este reprezentat de un x, care se poate muta în orice moment al extruziunii, chiar și după aplicarea efectului). (fig. 188)
6. Alegeți un tip de extruziune din lista *Extrusion Type* din bara de proprietăți;
7. Alegeți distanța pentru punctul de fugă din căsuța *Depth* din bara de proprietăți.

Punctul de fugă se poate plasa foarte exact, prin introducerea coordonatelor X și Y în căsuțele corespunzătoare din bara de proprietăți.

Asupra unui obiect extrudat se pot face modificări și adăugiri. De exemplu i se pot adăuga margini în relief. Pentru acest lucru:

1. Selectați extruziunea, folosind instrumentul *Pick*; 
2. Apăsați butonul *Bevels* din bara de proprietăți (fig. 195);
3. Activăți căsuța *Use Bevel*;
4. Introduceți o valoare în căsuța *Bevel Depth*; (puteți specifica o valoare de la 0.001 la 1980 inch sau echivalentul în alte unități de măsură)
5. Introduceți o valoare în căsuța *Bevel Angle*; (se pot introduce unghiuri de la 1.0 la 89.0 grade)



## Prelucrare de imagine

Pagina 76 din 76

Aplicarea unei extrudări de tip bitmap unui obiect permite lucrul cu obiectul în trei dimensiuni. Renderizarea unei extruziuni de tip bitmap a unui obiect produce un bitmap în două dimensiuni. Dacă efectul nu este satisfăcător, puteți renunța la el.

Aplicarea Efectului Extrude în modul bitmap se face astfel:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive din bara de instrumente;
2. Alegeți *Interactive Extrude Tool*; 
3. Selectați obiectul;
4. Activăți butonul *Bitmap Extrusion Mode* din bara de proprietăți;
5. Executați dublu-click pe obiect;
6. Efectuați extrudarea. (fig. 196)

Renderizarea efectului se face la ieșirea din câmpul de editare tridimensională.

Eliminarea efectului *Extrude* de tip vectorial se face prin comanda *Clear Extrude* din meniul *Effects*.

Eliminarea efectului *Extrude* de tip bitmap se face prin comanda *Undo Bitmap Extrude* din meniul *Edit*.

## 5. Efectul *Drop Shadow*

Prin aplicarea efectului *Drop Shadow* asupra obiectelor se creează iluzia distanței tridimensionale între obiecte. Acest efect se poate aplica pe orice obiect, sau grup de obiecte, inclusiv textul de tip artistic sau paragraf și chiar obiectele de tip bitmap. Aceste efect, practic, aplică o umbra aruncată pe pagina de desen, în acest fel se creează iluzia de tridimensional. (fig. 197)

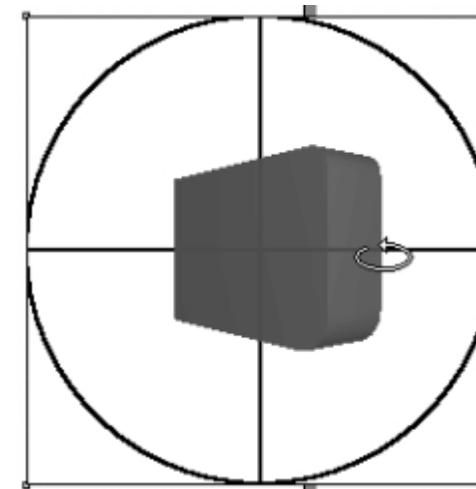


Fig. 196



Fig. 197

## Prelucrare de imagine

Pagina 77 din 77

Pentru a aplica efectul *Drop Shadow* unui obiect:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive din bara de instrumente;
2. Alegeți instrumentul *Interactive Drop Shadow*; (fig. 198) 
3. Selectați obiectul pe care doriți să aplicați umbra și poziționați cursorul mouse-ului în una dintre poziții:
  - centrul obiectului, pentru a crea o umbră plată (*Flat*);
  - dreapta obiectului, pentru a crea o perspectivă în partea dreaptă a obiectului (*Right Perspective*);
  - stânga obiectului, pentru a crea o perspectivă în partea stângă a obiectului (*Left Perspective*);
  - în partea de jos a obiectului, pentru a arunca umbra sub obiect (*Bottom Perspective*);
4. Deplasați mouse-ul pentru a determina poziția umbrei.

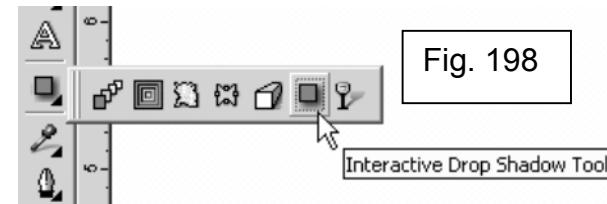
Pentru a fi vizibilă umbra, obiectul pe care e aplică efectul trebuie să aibă o culoare de fond, altfel umbra va fi total transparentă, deci invizibilă.

După aplicarea acestui efect, obiectul și umbra să formează un grup legat. Cele două obiecte sunt: obiectul inițial și umbra, care defapt este un bitmap creat de efectul *Drop Shadow*. Pentru a manevra separat cele două obiecte separate se execută următorii pași:

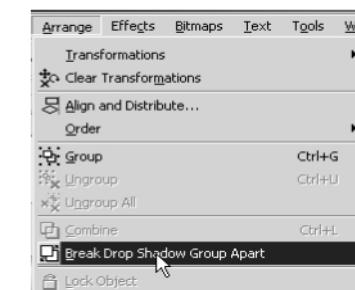
1. Selectați umbra obiectului cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Arrange*→*Break Drop Shadow Group Apart*; (fig. 199)

Schimbarea umbrei obiectului se poate realiza astfel:

1. Selectați umbra obiectului cu instrumentul *Pick*; 
2. Alegeți o culoare din lista *Drop Shadow Color* din bara de proprietăți. (fig. 200)



## Drop Shadow



# Prelucrare de imagine

Pagina 78 din 78

Schimbarea opacității umbrei se face astfel:

1. Selectați umbra obiectului cu instrumentul *Pick*; 
2. Introduceți o valoare în câmpul *Drop Shadow Opacity* din bara de proprietăți; (fig. 201)
3. Apăsați tasta ENTER.

Eliminarea efectului *Drop Shadow* de pe un obiect se realizează efectuând următorii pași:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Effects*→*Clear Drop Shadow*.

## 6. Efectul Transparency

Când se aplică o transparentă asupra unui obiect CorelDRAW, apare ca și cum i s-ar aplica o culoare de fond. Transparentă, în CorelDRAW, este defapt un bitmap grayscale, în tonuri de gri, care se aplică peste obiectul respectiv și care are o anumită transparentă. Din moment ce transparentă se aplică deasupra obiectului, culorile originale se vor vedea, prin prisma acelei transparente. Transparentă, poate fi uniformă, dar se poate baza și pe toate tipurile de degrade, texturi și mostre.

Aplicarea unei transparențe se realizează astfel:

1. Deschideți meniul instrumentelor interactive din bara de instrumente;
2. Alegeti instrumentul *Interactive Transparency*; (fig. 202) 
3. Selectați obiectul;
4. Alegeti din lista *Transparency Type* (fig. 203) tipul de transparentă dorit; (tipurile de transparentă sunt similare cu tipurile de umplere a obiectelor)

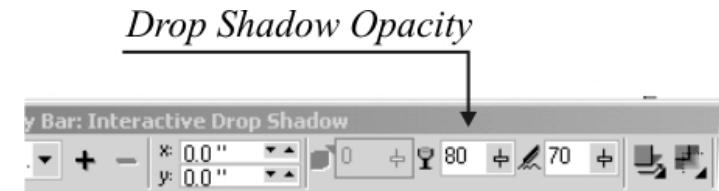


Fig. 201

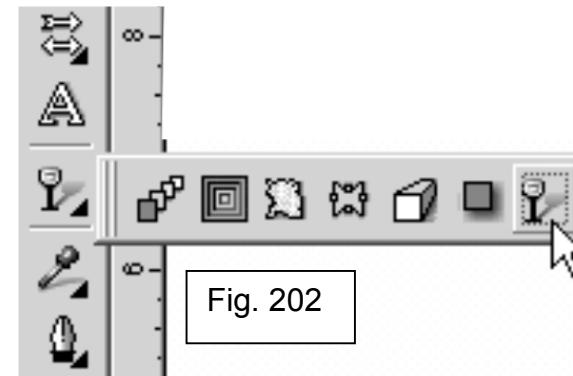


Fig. 202

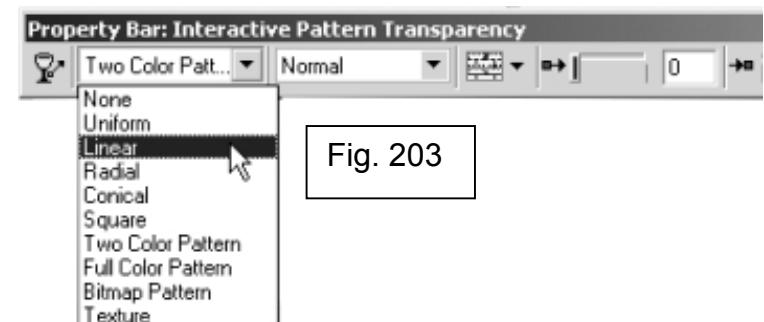


Fig. 203

## Prelucrare de imagine

Pagina 79 din 79

- *uniform* – transparentă uniformă pe toată suprafața obiectului;
- *linear* – bazată pe degrade-ul de tip *linear*, transparentă graduală de-a lungul unei linii;
- *radial* – bazată pe degrade-ul de tip *radial*, transparentă graduală în cercuri concentrice;
- *conical* – bazată pe degrade-ul cu același nume, transparentă graduală în raze ale aceluiași cerc;
- *square* – bazată pe degrade-ul de tip *square*, transparentă graduală în dreptunghiuri concentrice;
- *Two Color Pattern* – bazată pe tipul de colorare prin mostre de tip *2-color*, fiecare culoare a mostrei va avea coeficientul ei de transparentă, diferit de al celorlalte;
- *Full Color Pattern* – bazată pe tipul de colorare prin mostre de tip *full color*, fiecare culoare a mostrei va avea coeficientul ei de transparentă, diferit de al celorlalte;
- *Bitmap Pattern* – bazată pe tipul de colorare prin mostre de tip *bitmap*, fiecare culoare a mostrei va avea coeficientul ei de transparentă, diferit de al celorlalte;
- *Texture* – bazată pe colorarea prin texturi a obiectelor, fiecare culoare a texturii va avea coeficientul ei de transparentă, diferit de al celorlalte;

5. Execuați modificările specifice fiecărui tip de transparentă, corespondent în tipurile de colorare de fond. (fig. 204)

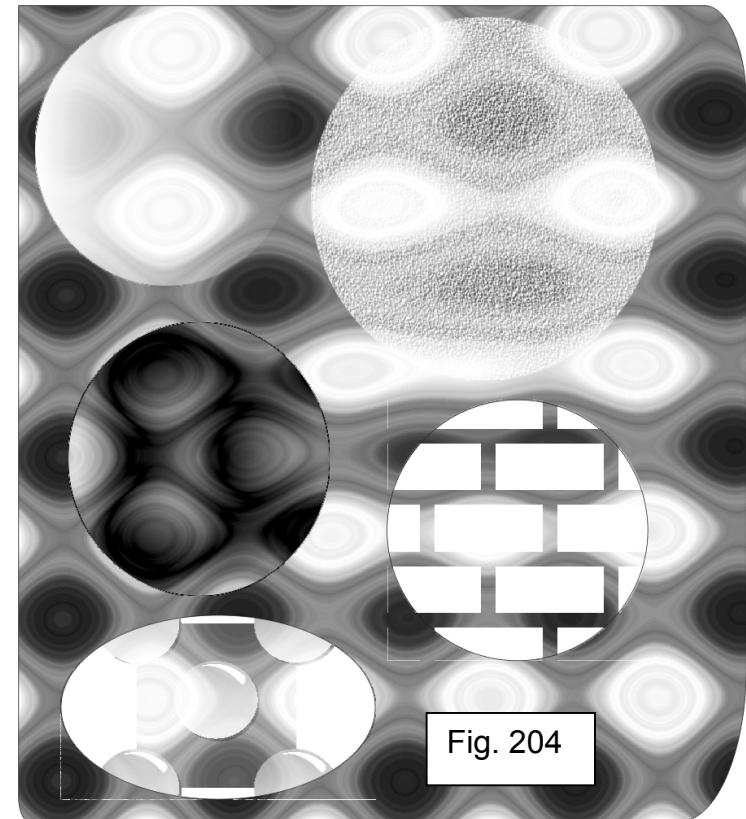


Fig. 204

Eliminarea transparentei se fac prin folosirea comenzi *Effects→Clear Transparency*.

## 7. Efectul Power Clip

Efectul *Power Clip* se poate compara cu o fereastră, lasă să se vadă dintr-un obiect, conținut, numai căt este suprafața celuilalt obiect, container. (fig. 205) Practic se introduce un obiect în alt obiect, iar din cel introdus înăuntru



Fig. 205

# Prelucrare de imagine

Pagina 80 din 80

se vede prin forma containărului. De exemplu se poate introduce imagine persoanei dragi în formă înimi pentru crearea unei felicitări.

Pentru a aplica acest efect:

1. Selectați obiectul pe care doriți să-l folosiți ca și conținut cu



instrumentul *Pick*;

2. Click *Effects*→*PowerClip*→*Place Inside Container*, (fig. 206)

3. Folosind săgeata orizontală care apare, selectați obiectul în care doriți introducerea conținutului;

Automat, CorelDRAW plasează conținutul în mijlocul containerului. Dacă se dorește mutarea conținutului în cadrul containerului:

1. Selectați containerul cu instrumentul *Pick*;



2. Click *Effects*→*PowerClip*→*Edit Contents*;

3. Executați modificările dorite;

4. Click *Effects*→*PowerClip*→*Finish Editing This Level*.

Extragerea conținutului dintr-un container se face astfel:

1. Selectați containerul cu instrumentul *Pick*;



2. Click *Effects*→*PowerClip*→*Extract Contents*. (fig. 207)

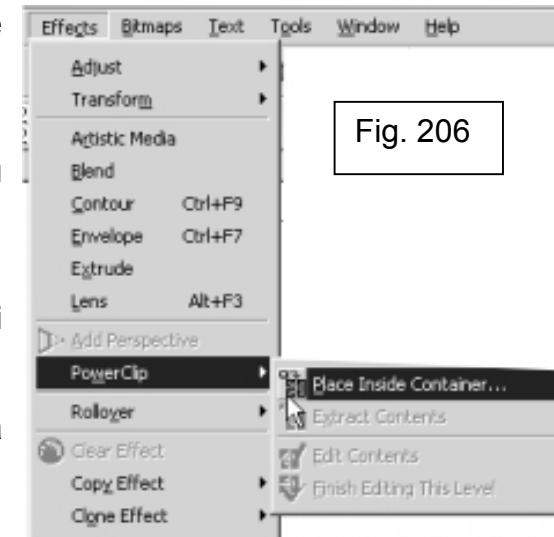


Fig. 206

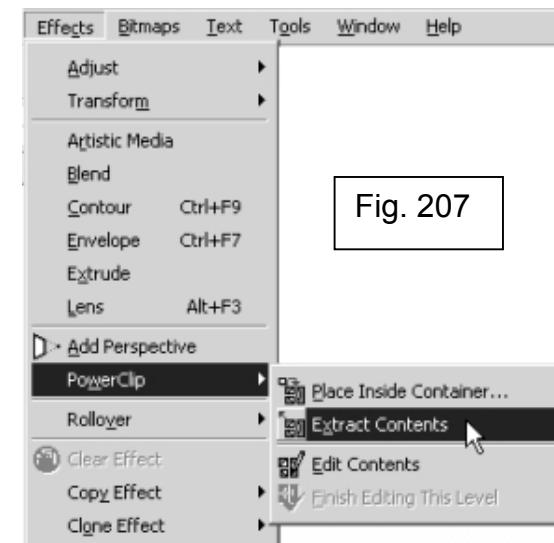


Fig. 207

# CAPITOLUL IX: Gestionarea Obiectelor În CorelDRAW

CorelDRAW pune la dispoziție instrumente puternice pentru aranjarea și organizarea obiectelor. Obiectul se pot copia, clona, grupa, ordona, distribui, alinia unul față de celălalt și chiar combina între ele.

Una dintre cele mai importante comenzi în acest capitol și una dintre cele mai folosite de începătorii în CorelDRAW este comanda *Undo*. Această comandă anulează ultima comandă executată în CorelDRAW. Astfel puteți oricând reveni la starea inițială a unui obiect, dacă nu sunteți satisfăcuți de modificările făcute. Comanda *undo* se execută astfel: click *Edit→Undo*. (fig. 208) CorelDRAW pune la dispoziție 99 de niveluri de *undo*, asta înseamnă că vă puteți întoarce înapoi cu 99 de acțiuni.

Pentru a anula o serie acțiuni dintr-un singur click, pe bara de proprietăți există un buton (fig. 209), care deschide o listă cu ultimele acțiuni executate. Alegând una dintre acele acțiuni, vă veți întoarce cu evoluția documentului exact la acea acțiune.

CorelDRAW mai pune la dispoziție o comandă care anulează toate modificările apărute în document de la ultima salvare. Această comandă este *File→Revert*. Astfel, documentul se întoarce la stare de dinaintea ultimei salvări efectuate.

Clipboard-ul funcționează și în CorelDRAW la fel ca și în celealte programe destinate să ruleze pe Windows. Comenzi Clipboard-ului sunt: *Copy* (*CTRL+C*), *Cut* (*CTRL+X*), *Paste* (*CTRL+V*). În meniurile CorelDRAW ele se găsesc în meniul *Edit*. (fig. 210) Folosirea acestor comenzi încarcă foarte mult memoria computerului, toate obiectele pe care aplicați comanda *Copy* sunt stocate într-o memorie virtuală, care cu cât se umple mai mult, cu atât încetinește funcționarea calculatorului. Pentru a evita acest lucru, în

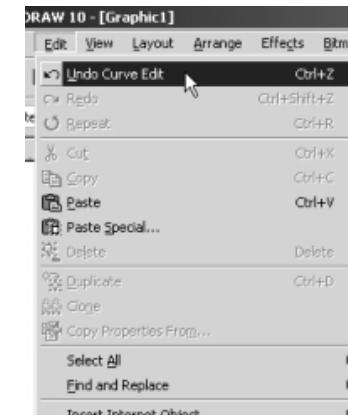


Fig. 208

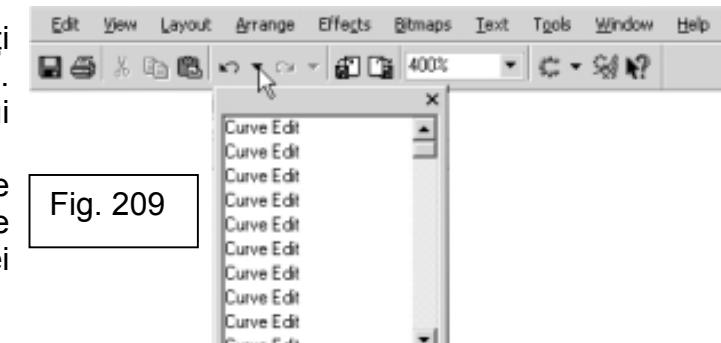


Fig. 209

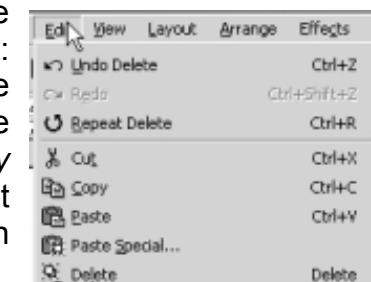


Fig. 210

## Prelucrare de imagine

Pagina 82 din 82

CorelDRAW există comanda *Duplicate* (*CTRL+D*), tot în meniu *Edit*. Această comandă care înlocuiește cu succes succesiunea *Copy→Paste*, fără a folosi *Clipboard-ul*. Această comandă creează un duplicat al obiectului pe care se aplică, fără să afecteze în nici un fel obiectul original.

Clonarea în CorelDRAW este o unealtă foarte puternică. Cu ajutorul ei se pot aplica aceleasi modificări tuturor copiilor unui anumit obiect din desen, fără a se ști numărul lor sau locația lor exactă. Prin clonarea unui obiect, se creează un alt obiect, identic cu originalul și o legătură între ele, astfel încât, dacă originalul este modificat, aceeași modificare o suportă și toate clonele executate după acel original. Comanda se găsește în meniu *Edit→Clone*.

În CorelDRAW, fiind vorba de desen în două dimensiuni, avem doar cordonatele X și Y, coordonata Z, care ar fi dat adâncimea, lipsește. Deci două obiecte care au suprafete situate în aceleasi regiuni se suprapun. Dar care dintre ele se vede și care nu? Acest lucru se stabilește de către utilizator cu ajutorul comenzii *Order*. (fig. 211) Comanda *Order* (fig. 212) aranjează obiectele unul în fața altuia astfel:

1. *Arrange→Order→To Front* – obiectul pe care se folosește devine cel vizibil din stivă de obiecte, deci cel mai de sus;
2. *Arrange→Order→To Back* – obiectul pe care se execută devine ultimul obiect din stivă, deci cel mai de jos, va fi vizibil doar dacă nu este acoperit total de celelalte obiecte;
3. *Arrange→Order→Forward One* – obiectul înaintează cu un pas în stivă de obiecte, devine cu un pas mai vizibil, trece în fața obiectului din fața lui;
4. *Arrange→Order→Back One* – obiectul cade cu un nivel mai jos în stivă de obiecte, trece în spatele obiectului de sub el;
5. *Arrange→Order→In front of..* – această comandă plasează obiectul pe care se execută în fața obiectului care va fi selectat cu săgeata neagră verticală care va apărea după accesarea comenzii din meniu;

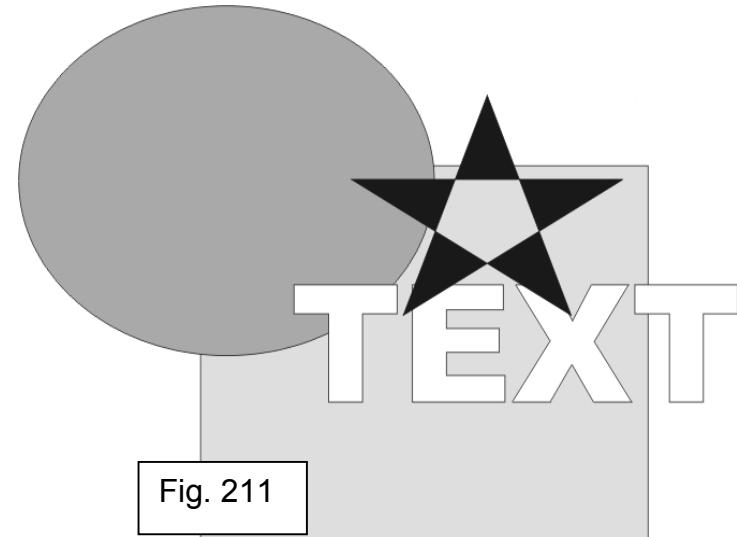


Fig. 211

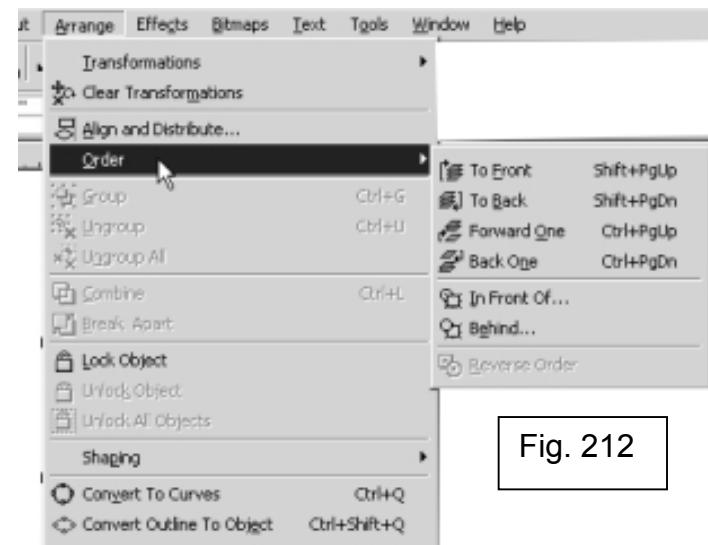


Fig. 212

## Prelucrare de imagine

Pagina 83 din 83

6. *Arrange→Order→Behind* - această comandă plasează obiectul pe care se execută în spatele obiectului care va fi selectat cu săgeata neagră verticală care va apărea după accesarea comenzi din meniu;

Comanda *Order* se folosește, ca orice altă comandă sau acțiune din CorelDRAW, după selectarea obiectului cu instrumentul *Pick*.

Pentru a avea acces rapid la comenziile de ordonare în stivă, pe bara de proprietăți se găsesc butoanele pentru acțiunile *To Front* și *To Back*. (fig. 213)

Abilitatea de a alinia obiectele precum poate fi o cerință foarte importantă pentru orice tip de desen. CorelDRAW pune la dispoziție comenzi care permit alinierea exactă pentru orice tipuri de obiecte. Obiectele se pot liniia orizontal sau vertical.

Pentru a alinia o serie de obiecte pe orizontală:

1. Selectați obiecte cu instrumentul *Pick*;  (selecția multiplă cu instrumentul *Pick* se face ținând apăsată tasta SHIFT în timpul selecției și efectuând cate un click pe fiecare obiect pe care îl dorîți selectat)

2. Click *Arrange→Align and Distribute*;

3. Pentru a indica cum dorîți să se aliniez obiectele unul față de celălalt, activați unul din butoanele (fig. 214):

- *Top* – aliniere față de marginea de sus a obiectelor;
- *Center* – aliniere față de centrul obiectelor;
- *Bottom* – aliniere față de marginea inferioară a obiectelor;

4. (*optional*) Pentru a indica unde în pagină să se execute alinierea, activați unul dintre butoanele:

- *Edge of Page* – aliniază obiectele la marginea paginii, în concordanță cu alegerea de la pasul 3;
- *Center of Page* – aliniază obiectele în centrul paginii;
- *Align To Grid* – aliniază obiectele la cea mai apropiată linie ajutătoare.

5. Click OK

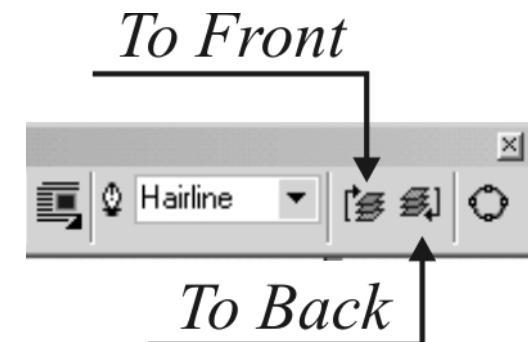


Fig. 213

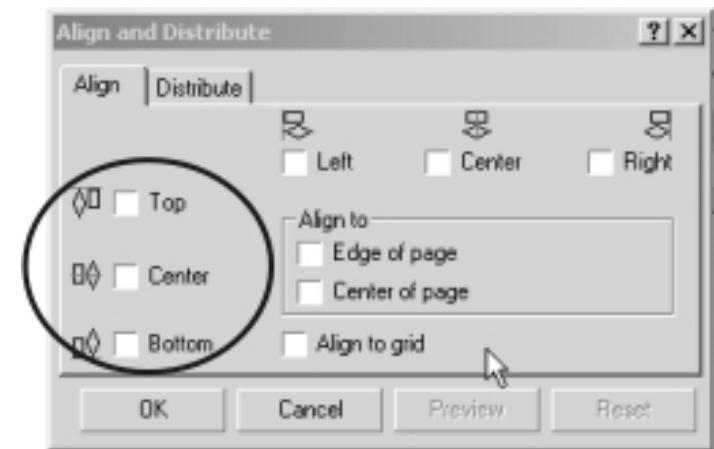


Fig. 214

# Prelucrare de imagine

Pagina 84 din 84

Pentru a alinia o serie de obiecte pe verticală:

1. Selectați obiecte cu instrumentul *Pick*; (selecția multiplă cu instrumentul *Pick* se face ținând apăsată tasta SHIFT în timpul selecției și efectuând cate un click pe fiecare obiect pe care îl doriți selectat)
2. Click *Arrange→Align and Distribute*;
3. Pentru a indica cum doriți să se alinieze obiectele unul față de celălalt, activați unul din butoanele (fig. 215):
  - *Left* – aliniere față de marginea din stânga a obiectelor;
  - *Center* – aliniere față de centrul obiectelor;
  - *Right* – aliniere față de marginea din dreapta a obiectelor;
4. (*optional*) Pentru a indica unde în pagină să se execute alinierea, activați unul dintre butoanele:
  - *Edge of Page* – aliniază obiectele la marginea paginii, în concordanță cu alegerea de la pasul 3;
  - *Center of Page* – aliniază obiectele în centrul paginii;
  - *Align To Grid* – aliniază obiectele la cea mai apropiată linie ajutătoare.
5. Click OK

## ATENȚIE !!!

Pentru ca alinierea să se facă numai față de obiecte, nu bifăți nici o opțiune de la pasul 4. (fig. 216)

Înainte de a apăsa butonul OK, puteți vedea cum ar arăta alinierea, după bifarea opțiunilor, apăsând butonul *Preview*. La selecția mai multor obiecte, pe bara de proprietăți se activează butonul *Align And Distribute* (fig. 217), care este o scurtătură pentru caseta de dialog *Align and Distribute*.

În CorelDRAW obiectele pot fi aranjate în grupuri de obiecte pentru o mai bună manipulare a lor. Astfel, obiectelor grupate li se pot aplica foarte ușor

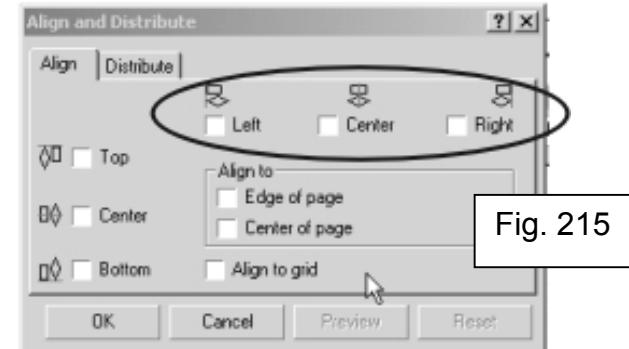


Fig. 215

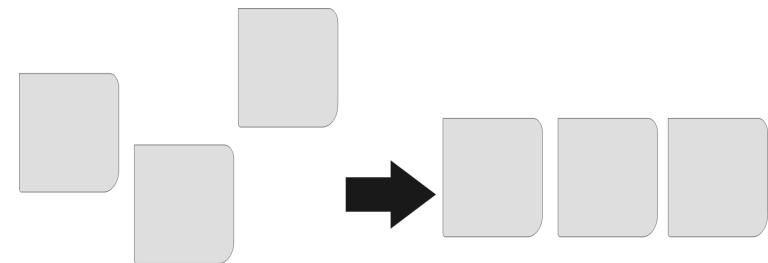


Fig. 216



*Align and Distribute*

Fig. 217

# Prelucrare de imagine

Pagina 85 din 85

acțiuni din toată gama CorelDRAW, acțiunea aplicându-se în același timp pe toate obiectele care fac parte din grup. Într-un grup se includ, în general, obiectele de același tip sau care fac parte dintr-o secțiune a desenului, pentru un management mai bun al întregului desen.

Pentru a grupa obiectele:

1. Selectați obiectele cu instrumentul *Pick*;  (selecția multiplă cu instrumentul *Pick* se face ținând apăsată tasta SHIFT în timpul selectiei și efectuând cate un click pe fiecare obiect pe care il doriți selectat)
2. Click *Arrange*→*Group* (fig. 218) sau folosiți butonul *Group* din bara de proprietăți (fig. 219).

Obiectele deja grupate, pot fi degrupate astfel:

1. Selectați grupul de obiecte cu instrumentul *Pick*;  (la selectarea unui grup este necesară executarea unui click cu instrumentul *Pick* pe oricare dintre obiectele componente ale grupului)
2. Click *Arrange*→*Ungroup* sau butonul *Ungroup* din bara de proprietăți (fig. 220).

În cadrul grupurilor, pot exista alte grupuri. De exemplu puteți crea un grup de două obiecte, care să-l adăugați ulterior la un alt grup mai mare. La degruparea grupului mare, acel grup de două obiecte, rămâne grupat.

Grupurile de obiecte sunt tratate în CorelDRAW ca un singur obiect. Dacă în cadrul grupului sunt doar obiecte de tip vectorial, asupra lor se pot aplica toate operațiile obiectelor de tip vectorial.

Dacă sunt obiecte de mai multe tipuri, text, obiecte vectoriale, se pot aplica numai operațiile care sunt suportate de toate tipurile de obiecte componente ale grupului.

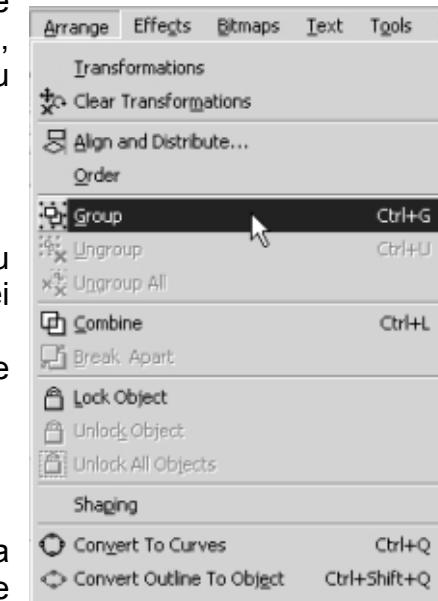


Fig. 218

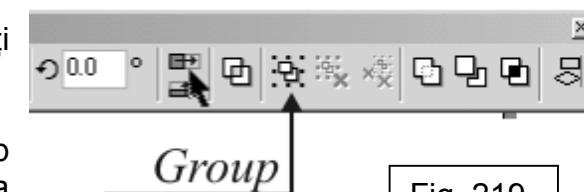


Fig. 219

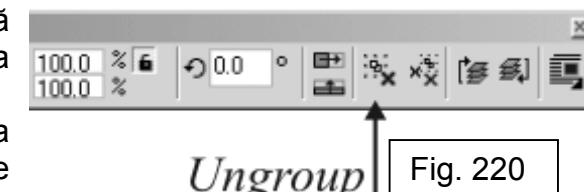


Fig. 220

## Prelucrare de imagine

Pagina 86 din 86

Selectarea unui singur obiect dintr-un grup se face ținând tasta CTRL apăsată în momentul selecției obiectului, având posibilitatea astfel să modificați acel obiect fără a-l scoate din grup.

CorelDRAW permite combinarea a două obiecte într-unul singur. Dacă cele două obiecte se suprapun, suprafața de suprapunere va fi eliminată complet din obiectul rezultat după combinare, rămânând un spațiu gol în acel loc. (fig. 221) Prin acest procedeu sunt create literele care au un spațiu gol înăuntru, de ex. „O”. Pot fi combinate doar obiectele de tip vectorial.

Combinarea a două obiecte se facet astfel:

1. Selectați obiectele cu instrumentul *Pick*;  (selecția multiplă cu instrumentul *Pick* se face ținând apăsată tasta SHIFT în timpul selecției și efectuând câte un click pe fiecare obiect pe care il doriți selectat)

2. Click *Arrange*→*Combine* sau apăsați butonul *Combine* din bara de proprietăți. (fig. 222)

Pentru a sparge două obiecte combinate se folosește comanda *Arrange* →*Break Apart* sau apăsați butonul *Break Apart* din bara de proprietăți. (fig. 223)

Prevenirea modificărilor nedorite asupra obiectelor se face, în CorelDRAW, cu ajutorul comenzi *Lock*. Astfel, obiectul se blochează și nu mai pot primi nici un fel de modificare.

Blocarea unui obiect se face astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Arrange*→*Lock Object*;

Debloarea obiectului se realizează astfel:

1. Selectați obiectul cu instrumentul *Pick*; 
2. Click *Arrange*→*Unlock Object*;

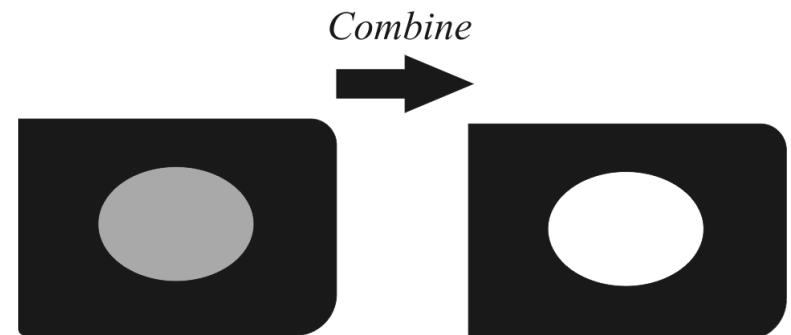


Fig. 221

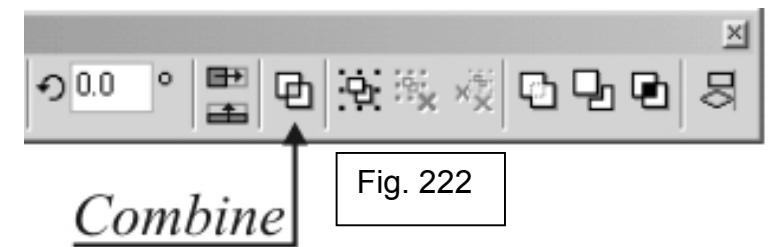


Fig. 222

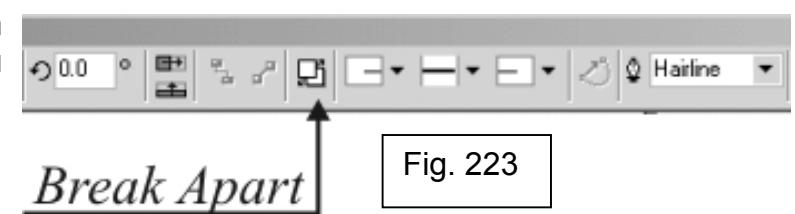


Fig. 223

## CAPITOLUL X: Finalizarea unui proiect în CorelDRAW

### 1. Tipărirea în CorelDRAW

CorelDRAW deține un motor de tipărire foarte puternic. Practic, cu ajutorul unei imprimante obișnuit și a programului CorelDRAW se poate realiza aproape orice, de la foi cu antet, felicitări, plicuri până la afișe, bannere, pliante, ziare etc., practic orice tip de tipăritură.

Foarte important înaintea începerii construirii desenului este să se cunoască exact destinația lui, imprimantă, ecran sau tipografie, pentru a calibra dimensiunile și culorile pentru fiecare tip de dispozitiv.

Funcția de tipărire, asemenea tuturor programelor destinate să ruleze pe sistemul Windows, se găsește în meniul *File→Print*. Caseta de dialog *Print* (fig. 224) afișează, structurat, toate opțiunile disponibile pentru tipărirea în CorelDRAW. În continuare vor fi prezentate cele mai importante dintre aceste opțiuni.

Caseta de dialog are mai multe etichete, prezentând mai mult tipuri de opțiuni.

Prima etichetă, *General* conține elementele generale ale procesului de tipărire. Din lista *Name* se alege imprimanta pe care se dorește tipărirea, iar butonul *Properties* face trimitera la proprietățile imprimantei alese din listă. Proprietățile fiecărei imprimante depind de tipul imprimantei, dar indiferent de tipul ei, prin apăsarea butonului *Properties*, puteți modifica formatul paginii de imprimare și orientarea ei, *Portrait* sau *Landscape*. (fig. 225)

În secțiunea *Print Range* se găsesc câmpurile de specificare a porțiunii din document care se va tipări:

- *Current Document* – tipărește întregul document curent;

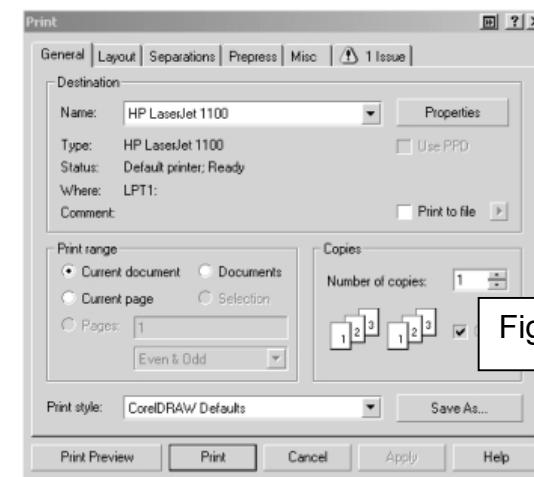


Fig. 224

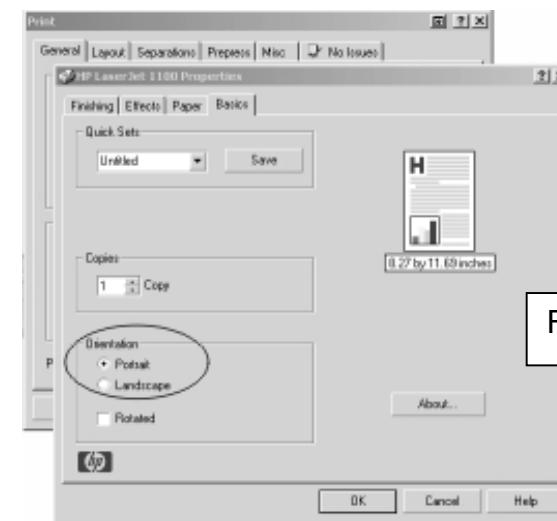


Fig. 225

## Prelucrare de imagine

Pagina 88 din 88

- *Current Page* – tipărește doar pagina activă a documentului, în cazul în care aveți mai multe pagini în document;
- *Selection* – tipărește doar obiectul/obiectele selectate din document;
- *Pages* – în acel câmp se introduc paginile care se doresc a fi tipărite, separate prin „.”. (fig. 226)

În câmpul *Number of Copies* se introduc numărul de copii care se doresc a fi imprimate.

Eticheta *Layout* (fig. 227) conține opțiunile pentru așezare pe foaia de tipărire. Opțiunea *As in Document* lasă așezarea obiectelor intactă, exact ca și în documentul CorelDRAW. *Fit to Page* micșorează proporțional întregul desen astfel încât să încapă în pagina de tipărire. *Reposition image to* repoziționează întregul desen în poziția aleasă din lista din imediata vecinătate astfel:

- *Center of Page* – repoziționează desenul în centrul paginii
- *Top Center* - reponziționează desenul în partea de sus a paginii, dar pe centru;
- *Left Center* - reponziționează desenul în partea stângă a paginii, dar pe centru;
- *Right Center* - reponziționează desenul în partea dreaptă a paginii, dar pe centru;
- *Bottom Center* - reponziționează desenul în partea de jos a paginii, dar pe centru;
- *Top Left Corner* - reponziționează desenul aliniat la colțul din stânga sus a paginii;
- *Top Right Corner* - reponziționează desenul aliniat la colțul din dreapta sus a paginii;
- *Bottom Left* - reponziționează desenul aliniat la colțul din stânga jos a paginii;

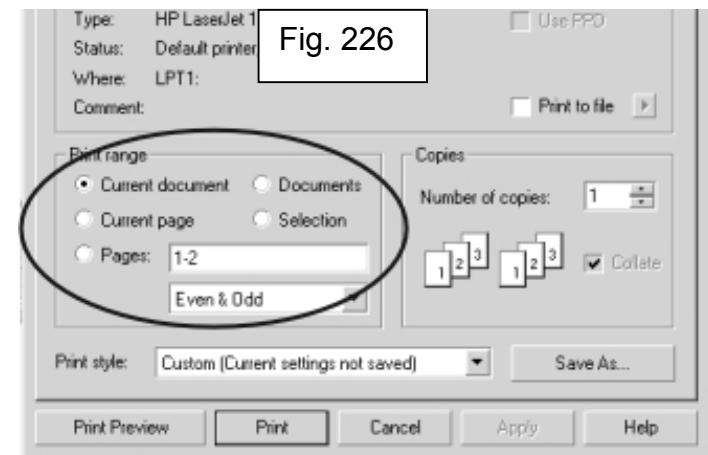


Fig. 226

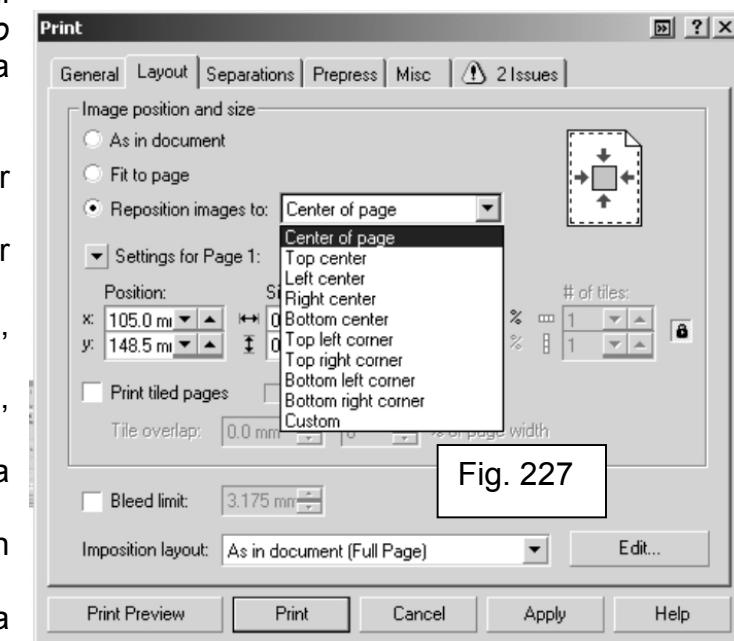


Fig. 227

## Prelucrare de imagine

Pagina 89 din 89

- *Bottom Right* - reposiționează desenul aliniat la colțul din dreapta jos a paginii;

Opțiunea *Print Tiled Pages* permite imprimarea desenelor foarte mari, care nu ar încăpea pe formatul maxim al imprimantei folosite, la scara naturală, fără micșorarea desenului, folosindu-se mai multe foi de hârtie pentru tipărire. Practic se împarte desenul pe mai multe foi, care, apoi, dacă se alătură, formează întregul desen.

Cu ajutorul butonului *Print Preview* puteți previzualiza exact împărțirea desenului pe foi de tipărire, dar și toate celelalte modificări pe care le executați în această casetă de dialog.

Eticheta *Separations* (fig. 228) este eticheta care se folosește pentru tipărirea în separație de culoare din CorelDRAW. Practic, se tipărește pentru fiecare dintre culorile modelului CMYK căte o foaie, care suprapuse, dau desenul exact. Cu ajutorul acestei opțiuni, *Print Separations*, se pot realiza separații de culoare pe orice imprimantă care poate imprima pe calc.

Eticheta *Prepress* este destinată separațiilor de culoare și pregătirii documentului pentru tipar. Cu ajutorul opțiunii *Invert* se imprimă desenul în negativ, iar cu *Mirror* oglindirea desenului pe pagina tipărită.

Eticheta *Postscript* este destinată imprimantelor de tip Postscript, folosite în tipografii sau departamente specializate.

Ultima dintre etichetele ferestrei de dialog *Print* afișează problemele care ar putea apărea la imprimarea desenului, de ex. rezoluția proastă a imaginilor, desene care nu încap în pagină etc.

Dupa selectarea opțiunilor dorite, prin acționarea butonului *Print Preview* (fig. 229) se previzualizează documentul aşa cum ar arăta tipărit, cu toate opțiunile alese. Butonul *Print* trimite către tipărire documentul.

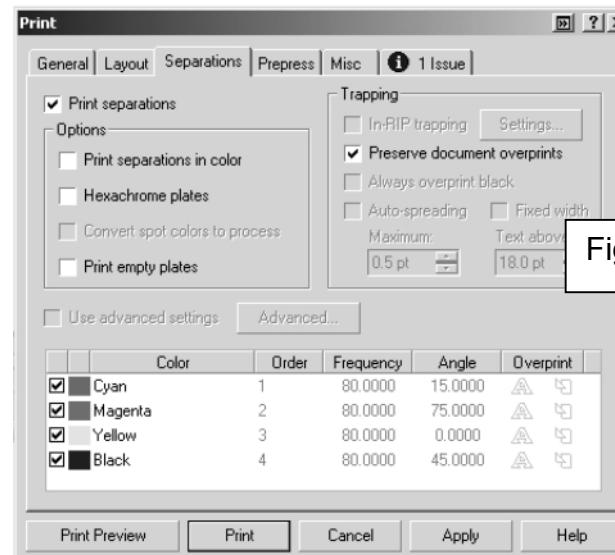


Fig. 228

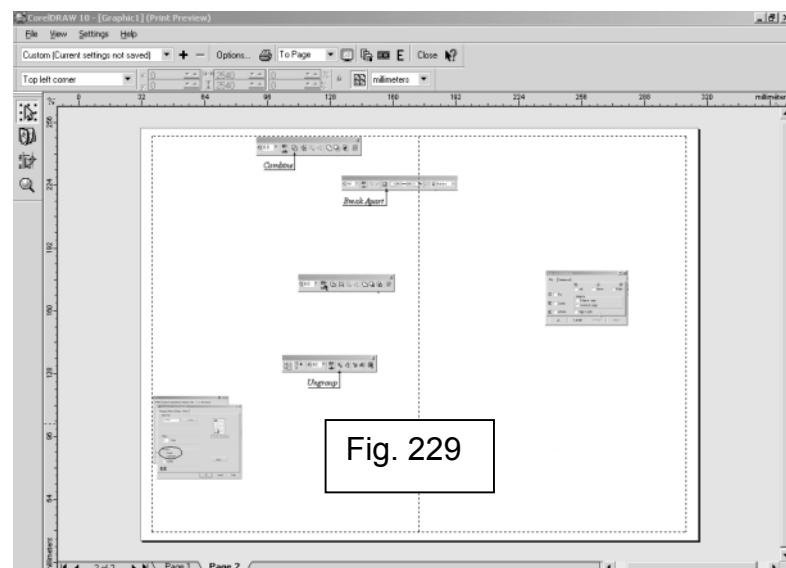


Fig. 229

# Prelucrare de imagine

Pagina 90 din 90

## 2. Importul în CorelDRAW

Într-un document CorelDRAW se pot importa foarte multe tipuri de fișiere, chiar și altele de tip CorelDRAW, fără multe fișiere de tip bitmap sau text.

Comanda *Import* se găsește în meniul *File→Import*. Caseta de dialog *Import* este asemănătoare cu cea de deschidere de fișier. (fig. 230)

Din lista *Files of Type* se alege formatul fișierului care se dorește a fi importat în documentul CorelDRAW, sau, dacă nu se cunoște exact tipul fișierului se alege *All File Formats*. După ce s-a căutat directorul și fișierul exact care se importă, se selectează fișierul cu un click de mouse, se apasă butonul *Import*, apoi se executa un click în pagina de desen unde se dorește așezarea respectivului fișier, devenit acum obiect CorelDRAW.

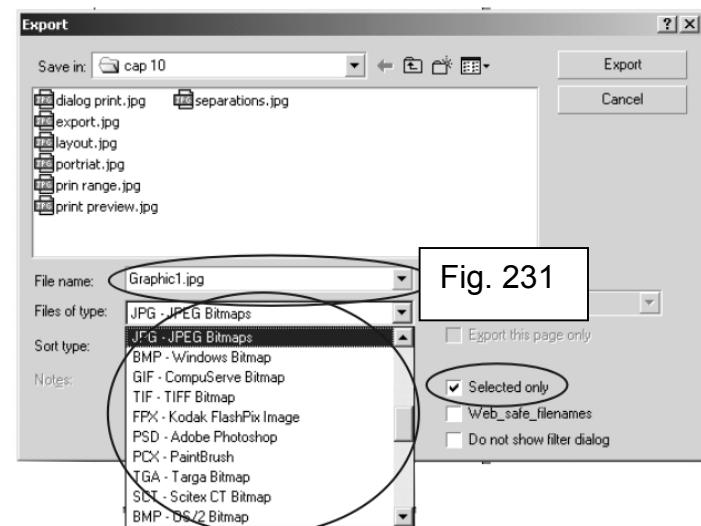
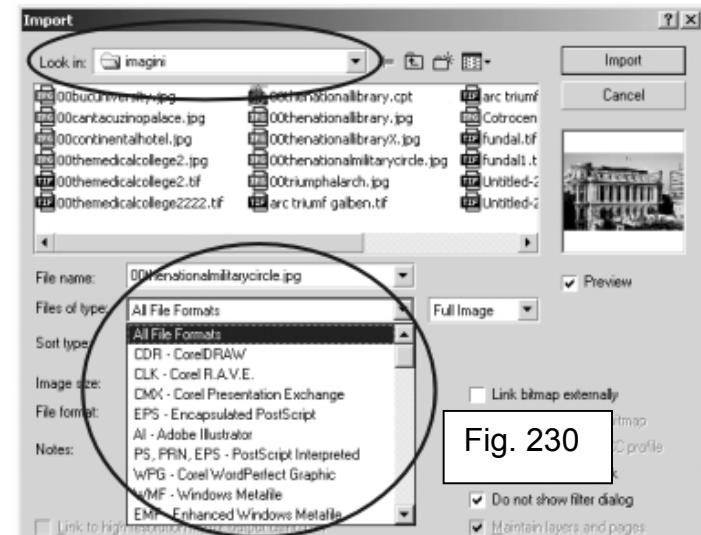
## 3. Exportul din CorelDRAW

Cu ajutorul acestei comenzi se poate transporta un document CorelDRAW în alt program, de ex Adobe Photoshop sau Microsoft Word.

Se poate exporta întregul desen, sau numai anumite obiecte din el.

Exportarea întregului desen se face astfel: *File→Export*. În câmpul *File Name* se introduce denumirea fișierului, iar din lista *Files of type* se alege tipul de fișier în care va fi exportat documentul, apoi se apasă butonul *Export*. (fig. 231) Va apărea o altă fereastră de dialog cu opțiuni specifice fiecărui tip de fișier, depinde de ce se alege din lista *Files of Type*, dar, în general, sunt opțiuni legate de dimensiunile fișierului rezultat, de rezoluția lui, etc.

Exportarea anumitor obiecte din CorelDRAW presupune mai întâi selectarea obiectelor, apoi folosirea comenzi *Export*. În fereastra de dialog *Export* se bifează opțiunea *Selected Only*, apoi procedura este identică ca și la exportarea întregului desen. Astfel se va crea un fișier care va conține numai obiectele selectate.

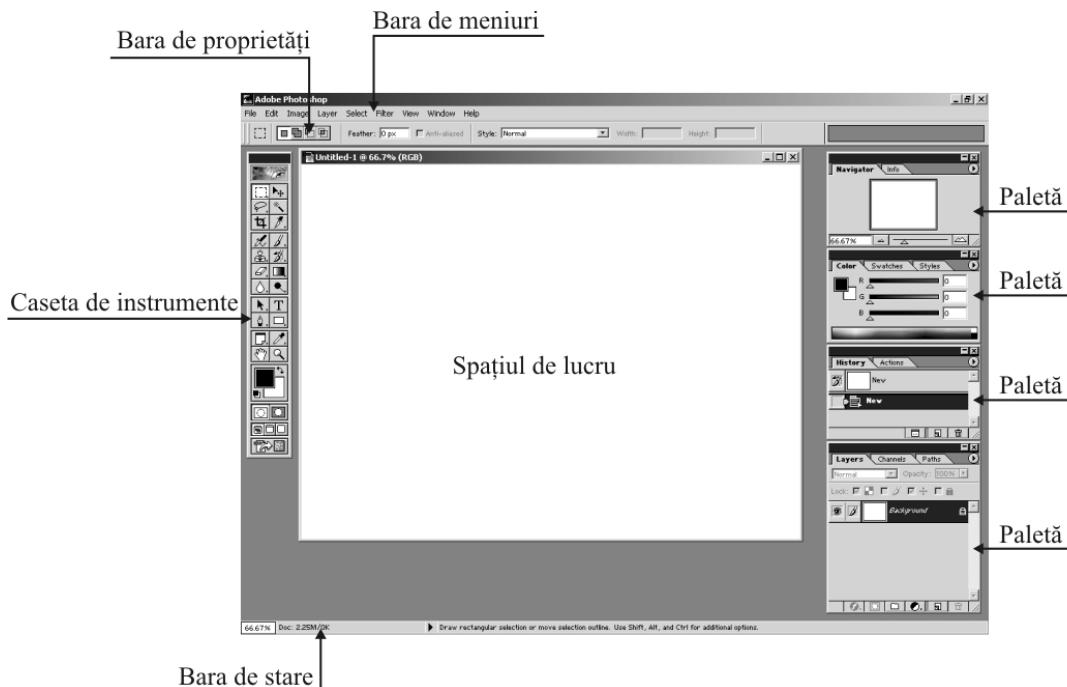


## CAPITOLUL XI : Adobe Photoshop

Adobe Photoshop este cel mai puternic program pentru editarea imaginii existent la ora actuală pe piață. Este folosit de la crearea de pagini WEB până la crearea de tipărituri publicitare. În duet cu CorelDRAW poate dezvăluia toate aspectele imaginației utilizatorului.

Adobe Photoshop lucrează numai cu imagini de tip bitmap, deci imagini dependente de rezoluție. În Adobe Photoshop desenele de tip vectorial nu pot nici măcar să fie importate, decât dacă sunt exportate în prealabil, din programul în care sun create, într-un format bitmap, dar în acest fel își perd proprietățile de desen vectorial.

În figura următoare este prezentată interfața Adobe Photoshop cu toate elementele componente.



# Prelucrare de imagine

Pagina 92 din 92

**Bara de meniuri** (fig. 232) conține nouă meniuri: File, Edit, Image, Layer, Select, Filter, View, Window, și Help. Observați că unele dintre comenziile din meniuri sunt urmate de trei puncte. (fig. 233) Acestea deschis casete de dialog în care se introduc valorile pentru acea comandă. Alte meniuri sunt urmate de săgeți negre îndreptate spre dreapta. Asta înseamnă ca ele deschid submeniu. Submeniurile pot avea și ele alte submeniu. În dreptul altor comenzi, se poate să se formeze o combinație de taste, ceea ce înseamnă ca la acționarea acelei combinații de taste se apelează rapid acea comandă, fără a mai fi nevoie de folosirea meniului.

**Bara de stare** (fig. 234) se găsește în partea de jos a interfeței Photoshop. Bara de stare afișează informații despre mărimea fișierului current, procentul de mărire (zoom) al imaginii curente cât și informații despre instrumentul current. Bara de stare se poate folosi și ca instrument Zoom, de mărire sau micșorare vederii asupra imaginii, părin introducerea valorii de mărire/micșorare în căsuța din partea stângă a bării de stare. (fig. 235)

**Casetă de instrumente**, (fig. 236) asemenea celei din CorelDRAW, conține cele mai importante instrumente utilizate pentru editarea imaginii în Photoshop. Observați că unele dintre instrumente au în partea dreaptă jos o mică săgeată neagră, ceea ce înseamnă ca ascund alte instrumente. Prin apăsarea, cu mouse-ul, timp de 2 secunde a instrumentului respectiv, devin vizibile, sub forma unui meniu derulant, celelalte instrumente. Denumirea instrumentului apare, alături de scurtătură de tastatură, în momentul în care cursorul mouse-ului este așezat deasupra instrumentului respectiv. (fig. 237)

În partea de jos a casei de instrumente se găsesc căsuțele de culoare, care arată culoarea selectată pentru culoare care va fi așezată deasupra obiectelor (*foreground*) și pe cea de dedesubt (*background*). Alegerea los se face printr-un dublu-click pe casuță respectivă.

Ultimele trei butoane de jos permit trecerea de la un mod de vizualizare la altul, de la modul standard la cel pe tot ecranul cu sau fără meniu.

Când deschideți pentru prima dată Adobe Photoshop, **paletele** (fig. 238) sunt aranjate în partea dreaptă a interfeței. Paletele pot fi mutate oriunde în cadrul interfeței, prin selectarea bării de titlu a paletelor și tragerea ei cu mouse-

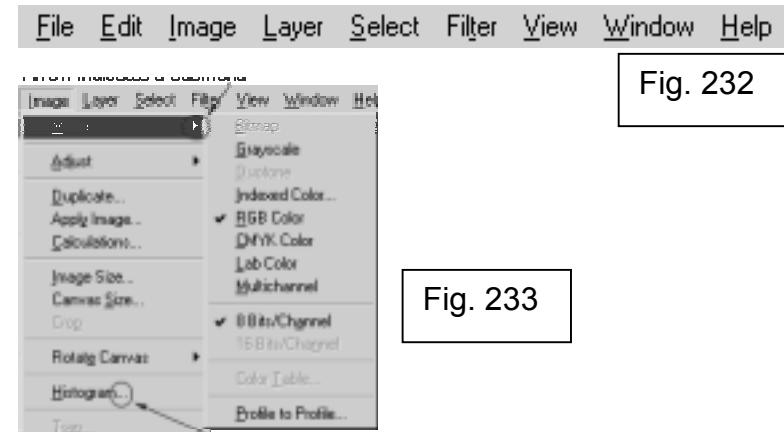


Fig. 232

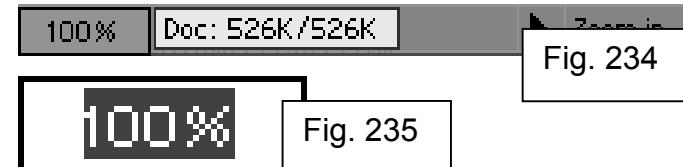


Fig. 234



Fig. 235

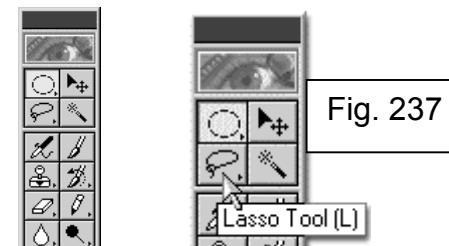


Fig. 237

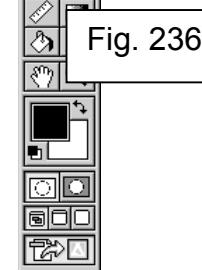


Fig. 236

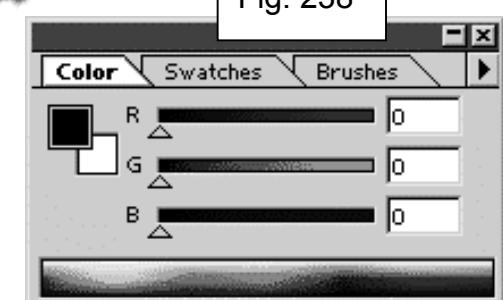


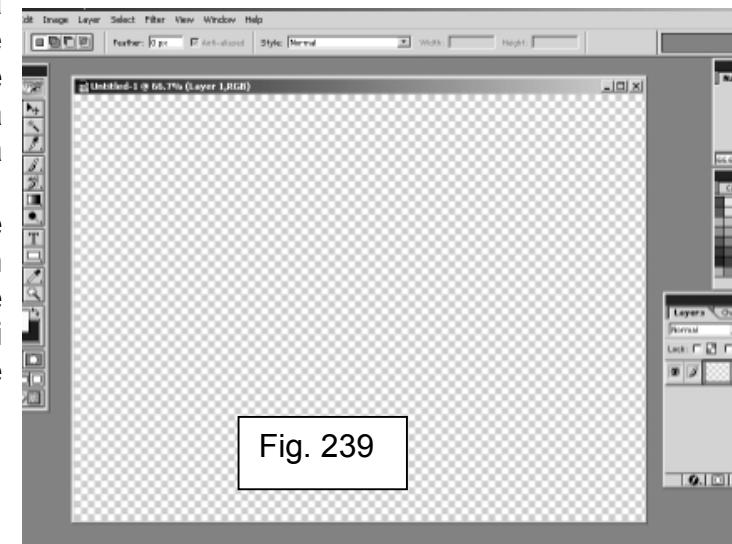
Fig. 238

## Prelucrare de imagine

Pagina 93 din 93

ul. Fiecare paletă poate fi minimizată printr-un dublu-click pe bara de titlu, ea reducându-se doar la bara de titlu și numele etichetelor componente. Paletele pot fi modificate, astfel încât puteți compacta într-o singură paletă toate informațiile de care aveți nevoie. Acest lucru se realizează prin mutarea etichetelor din paletă, prin selectarea și tragerea lor în paleta în care dorîți să o mutați.

**Spațiul de lucru** (fig. 239) este spațiul de lucru efectiv în Adobe Photoshop, aşa cum era pagina de lucru în CorelDRAW. Observați că în Photoshop în afara spațiului de lucru nici măcar nu puteți stoca elemente temporare cum se putea în CorelDRAW. În momentul deschiderii unui document, spațiul de lucru este defapt imaginea respectivă, ea constituie obiectul editării în Adobe Photoshop.



# CAPITOLUL XII: Editarea Unei Imagini În Adobe Photoshop

În programul Adobe Photoshop se pot crea imagini care nu vor mai fi recunoscute lângă cele reale, se pot retușa imagini de o calitate proastă sau crea imagini compuse din mai multe imagini, Adobe Photoshop este limitat doar de imaginația utilizatorului.

## 1. Deschiderea unui document existent

Deschiderea unui document existent în Adobe Photoshop se realizează utilizând meniul *File→Open*. (fig. 240) Identic cu deschiderea unui document în CorelDRAW, ca și în majoritatea programelor destinate să ruleze pe platforma Windows, se caută directorul din lista *Look In*, apoi cu un dublu-click se deschide fișierul dorit. Adobe Photoshop poate deschide aproape orice imagine de tip bitmap, lista cu tipuri fișiere compatibile incluzând toate tipologiile de fișier existente.

## 2. Redimensionarea imaginii

După ce ati deschis o imagine, dimensiunile ei se pot modifica astfel:

1. Deschideți caseta de dialog *Image Size* din *Image→Image Size*;
2. Introduceți valoarea pentru lățimea imaginii în câmpul *Width* din secțiunea *Print Size*; (fig. 241)
3. Introduceți valoarea pentru înălțimea imaginii în câmpul *height* din secțiunea *Print Size* (în cazul în care opțiunea *Constrain Proportions* este bifată, cele două introduceri unei dintre valori, de ex. lățimea, se va modifica și lungimea proporțional cu modificarea lățimii. Pentru a modifica separat cele două valori, debifați opțiunea *Constrain Proportions*);
4. Introducei valoarea pentru noua rezoluție în câmpul *Resolution*;

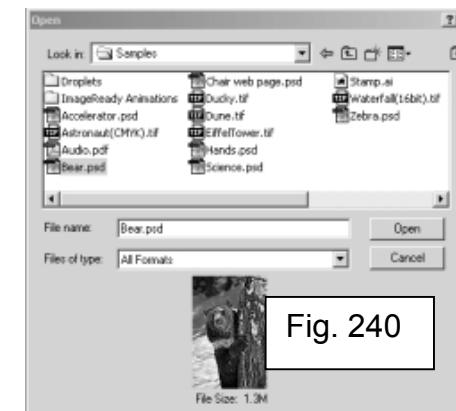


Fig. 240

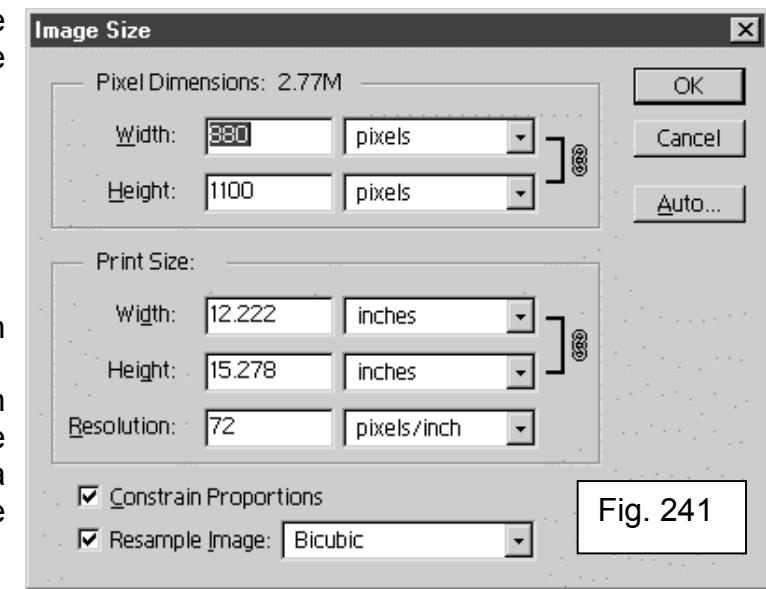


Fig. 241

## Prelucrare de imagine

Pagina 95 din 95

5. Click OK.

Unitatea de măsură pentru valorile introduse se pot schimba din listele adiacente câmpurilor de introducere.

Prin modificarea valorii din câmpul *Resolution* se execută modificarea artificială a rezoluției, ceea ce poate duce la pierderea clarității imaginii.

Odată cu redimensionarea imaginii, se modifică și dimensiunile spațiului de lucru.

Factorul central al operațiilor de redimensionare a imaginilor este rezoluția. Abilitatea de a maximiza calitatea imaginii, minimizând în același timp dimensiunile fișierului, este principalul indicator al succesului redimensionării unei imagini.

Când imaginea este afișată pe ecran rezoluția este exprimată în pixeli, iar ulterior, când este tipărită sau inclusă într-un film tipografic, este exprimată în puncte. Diferența este una în context; pentru a randa imaginile, monitorul folosește pixeli, iar imprimantele sau mașinile tipografice utilizează puncte. Aceste două opțiuni sunt exprimate în pixeli per inci (PPI) sau în puncte per inci (DPI).

Indiferent dacă este vorba de PPI sau DPI, imaginați-vă unitățile care măsoară rezoluția imaginii ca o grilă de pătrate. Dacă pătratele sunt mari, imaginea va fi granulară (fig. 242), în timp ce o grilă fină va permite mai multe detalii (fig. 243). Dacă rezoluția imaginii este prea mică, grila devine vizibilă. Îar despre imagine se spune că a fost pixelizată.

Pixelizarea nu este niciodată bună, exceptând cazurile în care a fost folosită în mod intenționat pentru efecte grafice. În general acest lucru înseamnă că ați încercat să măriți imaginea peste limita detaliilor disponibile.

### 3. Redimensionarea documentului

Observați că la deschiderea unui document existent, spațiul de lucru are dimensiunile exact cât imaginea deschisă. Dar poate că imaginea pe care dorim

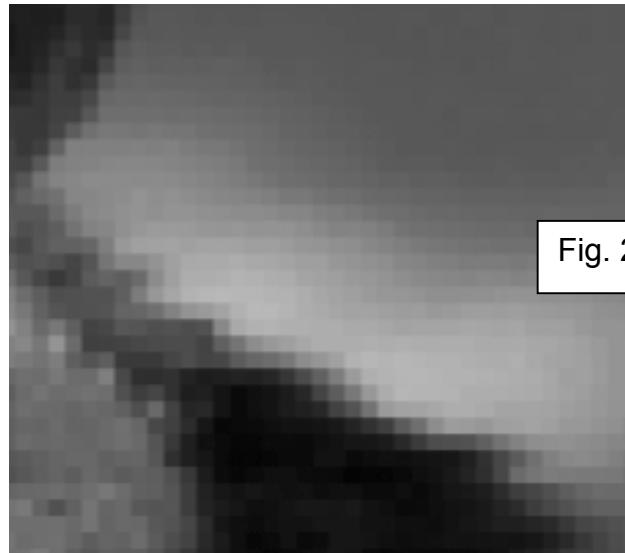


Fig. 242



Fig. 243

## Prelucrare de imagine

Pagina 96 din 96

să o executăm are nevoie de margini, sau dorim să introducem încă o imagine lângă cea existentă, iar dimensiunile spațiului de lucru nu ne permit acest lucru.

Redimensionarea spațiului de lucru nu afectează în nici un fel imaginile conținute, are efect doar asupra spațiului efectiv de lucru. Poate afecta vizualizarea imaginii doar în cazul micșorării spațiului de lucru, în cazul în care imaginea are dimensiunile mai mari decât spațiul de lucru nu se va mai vedea din imagine decât cât permite spațiul de lucru.

Redimensionarea spațiului de lucru se face astfel:

1. Apelați caseta de dialog Canvas Size din *Image→Canvas Size*;
2. Introduceți în câmpul *Width* noua lățime a spațiului de lucru; (fig. 244)
3. Introduceți în câmpul *Height* noua înălțime a spațiului de lucru;
4. Click OK.

Unitatea de măsură pentru valorile introduse se pot schimba din listele adiacente câmpurilor de introducere.

## 4. Tăierea unei imagini

Tăierea unei imagini se realizează cu ajutorul instrumentului *Crop*, care se găsește pe bara de instrumente sub primul instrument din stânga sus. Dacă nu este vizibil, deschidei submeniul cu instrumente aflat sub acel instrument apăsând timp de 2 secunde pe respectivul instrument vizibil în acel loc. În versiunea 6.0 a programului Adobe Photoshop, instrumentul *Crop* se găsește independent față de alte instrumente și vizibil pe suprafața casetei de instrumente.

Tăierea unei imagini se realizează foarte simplu și aveți întotdeauna control asupra a ceea ce rămâne din imagine după tăiere.

Tăierea se realizează astfel:

1. Activăți instrumentul *Crop* din caseta de instrumente;
2. Descrieți un dreptunghi în spațiul de lucru; (observați că ceea ce este în interiorul dreptunghiului ramâne cu culorile initiale, dar pt ceea ce depășește dreptunghiul, ceea ce va fi tăiat din imagine, va suferi schimbări ale culorilor pt a deosebi ceea ce rămâne și ceea ce se taie din imagine); (fig. 245)

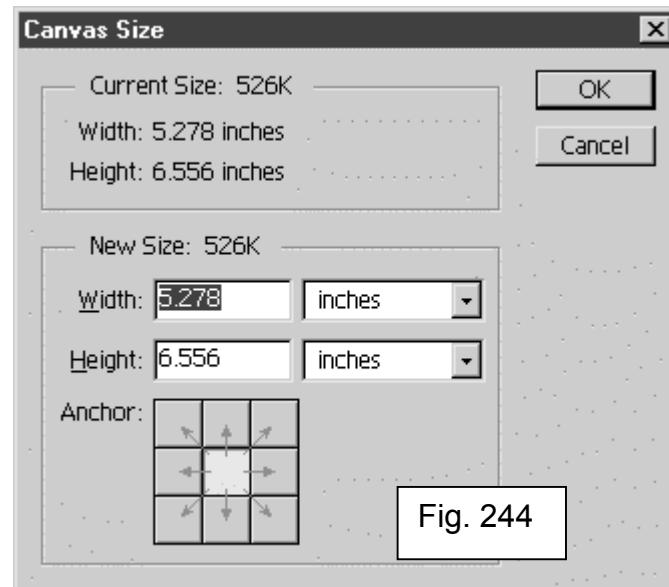


Fig. 244

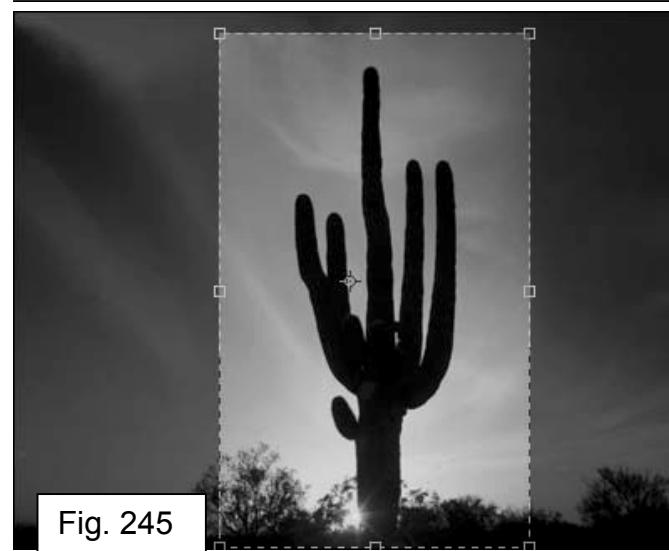


Fig. 245

## Prelucrare de imagine

Pagina 97 din 97

3. Redimensionați dreptunghiul creat trăgând de cele opt puncte de control, asemănătoare cu cele 8 puncte de control ale obiectelor din CorelDRAW;

4. Apăsați tasta ENTER pentru executarea tăierii.

Odată cu tăierea imaginii, la folosirea instrumentului *Crop* se execută și redimensionarea spațiului de lucru în conformitate cu noile dimensiuni ale imaginii. (fig. 246)

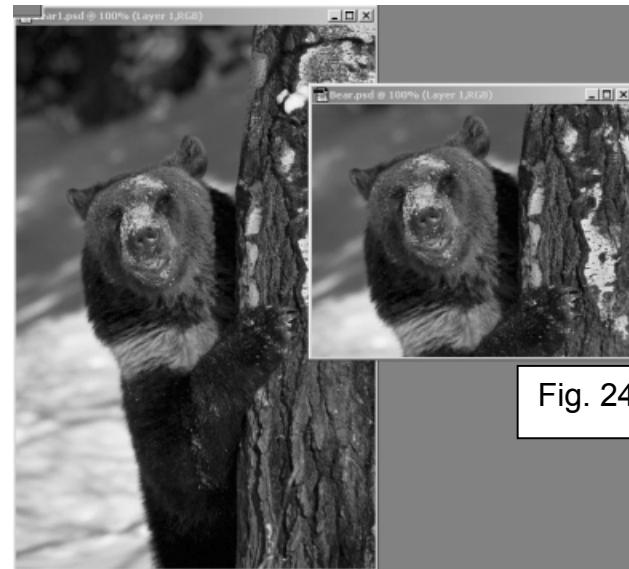


Fig. 246

## 5. Paleta History

Paleta *History* (fig. 247) ține evidența tuturor acțiunilor executate de la deschiderea unui document în Adobe Photoshop. Cu ajutorul ei se poate aduce documentul înapoi în orice punct din evoluția lui. Această paletă este foarte folositoare deoarece comanda *Undo* din meniul *Edit* nu poate întoarce documentul decât cu un pas înapoi.

În paleta *History* se găsește o listă cu toate acțiunile majore executate asupra documentului. Printr-un simplu click pe una dintre acțiunile din listă, documentul se va întoarce la starea de dinaintea execuției acțiunii respective.

Această listă de acțiuni este valabilă doar atât timp cât documentul este deschis. Închiderea și redeschiderea documentului nu deschide și lista de acțiuni, care nu se salvează odată cu documentul.

## 6. Salvarea Imaginilor

Extensia de salvare al programului Adobe Photoshop este .psd, dar Photoshop poate salva imaginile în multe alte formate grafice de tip bitmap. Dacă în document există starturi (*layere*), ele se salvează odata cu documentul numai la salvarea în formatul .psd, la salvarea în orice alt format, straturile se pierd.



Fig. 247

## Prelucrare de imagine

Pagina 98 din 98

Apelarea casetei de dialog *Save* se face din *File→Save*. Identic ca și în orice alt program pentru Windows, se alege mai întâi directorul de salvare din lista *Save In*, se introduce denumirea fișierului în câmpul *File Name*, apoi se alege formatul în care va fi salvată imaginea din lista *Format*. (fig. 248)

Fiecare fișier disponibil în lista *Format* are limitări în ceea ce privește modul de utilizare după ce a fost salvat și parametri specifi care trebuie stabilii în momentul salvării pentru a obține un anumit rezultat.

În continuare vom prezenta principalele formate grafice disponibile la salvarea din Adobe Photoshop:

**Photoshop (.psd)** este formatul nativ al fișierelor create de versiunea curentă de Photoshop. Aceste fișiere pot fi deschise numai în versiunea de Photoshop în care a fost salvat, sau într-o versiune superioară. Dacă vreți să conservați toate straturile și toate canalele pentru modificări ulterioare, salvați-vă fișierele în acest format.

**Windows Bitmap (.bmp)** este formatul nativ al programului Microsoft Paint de pe platformele IBM PC și de pe cele compatibile. Acceptat de multe aplicații MS Windows, acest format de fișier poate salva 16 milioane de culori.

**Compuserve GIF (.gif).** Formatul *Graphics Interchange Format* a fost inițial creat de Compuserve (un serviciu online) pentru a salva grafica în fișiere de dimensiuni reduse, pentru afișarea pe ecran. Formatul GIF este utilizat în prezent pe scară largă de site-urile Internet. Formatul GIF acceptă maximum 256 de culori și trebuie să fie într-unul din modurile *Indexed Color Mode*, *Grayscale* sau *Bitmap*. Dimensiunea redusă a fișierului și capacitatea de randare pe ecran prin metoda *Interlacing* (întrețesere) fac acest format extrem de portabil și preferat pentru serviciile online. Caseta de dialog *GIF Options* oferă pentru opțiunea *Row Order* (ordinea liniilor) două posibilități: *Normal* și *Interlaced* (întrețesut).

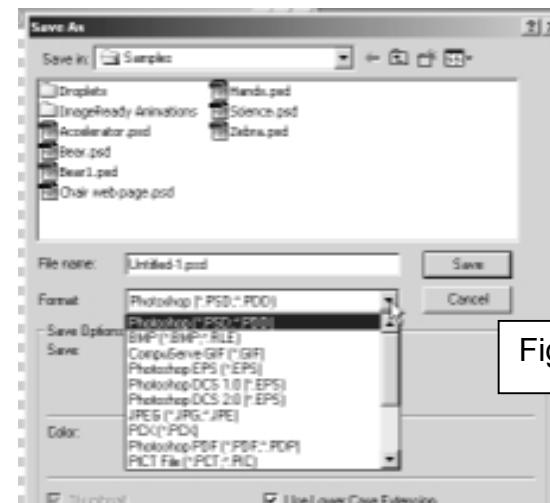
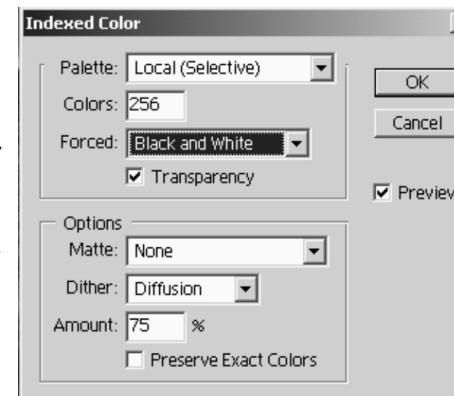
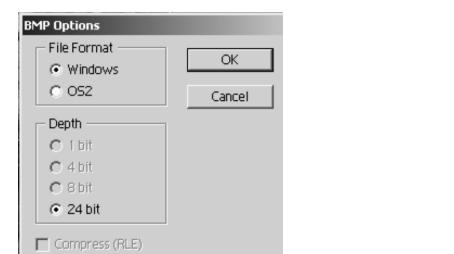


Fig. 248



# Prelucrare de imagine

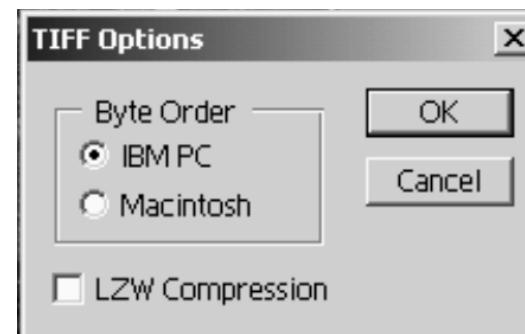
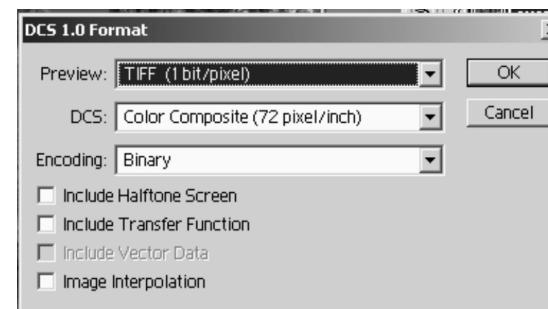
Pagina 99 din 99

**Photoshop EPS (.eps).** Formatul Encapsulated PostScript poate conține atât date postscript (grafică vectorială) cât și date bitmap. Deoarece poate salva cod postscript, formatul EPS reprezintă alegerea ideală pentru fișierele care conțin contururi de decupare. Toate programele de tehnoredactare profesionale precum Quark Xpress și Page Maker acceptă formatul EPS. Când salvați o imagine bitmap (1 bit pe pixel) vi se oferă posibilitatea de a face transparente suprafețele albe. Dacă exportați imagini EPS care vor fi tipărite cu imprimante color cu patru culori, asigurați-vă, înainte de salvare, că imaginea este în modul CMYK.

**Jpeg (.jpg).** Formatul Joint Photographic Experts Group (JPEG) este utilizat de cele mai multe ori la afișarea imaginilor în paginile WEB și este disponibil în momentul salvării imaginilor în tonuri de gri, RGB și CMYK. JPEG este o schema de comprimare cu pierderi, ceea ce înseamnă că elimină din imagine date esențiale despre culoare pentru a economisi spațiu pe disc. Când deschideți un fișier JPEG și îl salvați din nou în formatul JPEG iarăși se mai elimină niste date. Caseta de dialog *JPEG Options* vă permite să alegeti un nivel de calitate care determină nivelul de comprimare a imaginii și implicit a modului în care este afectată calitatea imaginii.

**Photoshop PDF (.pdf)** vă permite să salvați și să deschideți fișiere *Portable Document Format* (PDF) create inițial ci programul Photoshop. Formatul PDF poate fi creat și cu programul Adobe Acrobat dezvoltat de firma Adobe ca format al publicațiilor electronice. Un fișier în format PDF poate fi citit pe platforme Macintosh, Windows, Unix și Dos cu ajutorul software-ului Acrobat Reader.

**TIFF (.tif).** Formatul *Tagged Image File Format* (TIFF) nu poate salva grafică vectorială. Formatul TIFF poate salva date de tip raster (imagini bitmap) așa că fișierel Photoshop pot fi salvate fără riscuri în acest format. Formatul TIFF este recomandat pentru salvarea imaginilor la o rezoluție mare cu destinația tipografie sau imprimantă de mare rezoluție.



## 7. Modificarea luminozității și a contrastului unei imagini.

Instrumentul Brightness/Contrast (strălucire/contrast) vă permite să modificați strălucirea și contrastul unei imagini și este accesibil în opțiunea de meniu *Image→Adjust→Brightness/Contrast*, care va deschide o fereastră de dialog.

1. Pentru a ajusta strălucirea și contrastul unei imagini efectuați următorii pași:
2. Selectați *Image→Adjust→ Brightness/Contrast*. Va apărea caseta de dialog *Brightness/Contrast* (fig. 249)
3. Ajustați indicatoarele pentru strălucire (Brightness) și contrast (Contrast), sau introduceți valorile în căsuțele respective;
4. Selectați Opțiunea Preview (previzualizare) pentru a vedea rezultatele modificărilor;
5. Click OK.

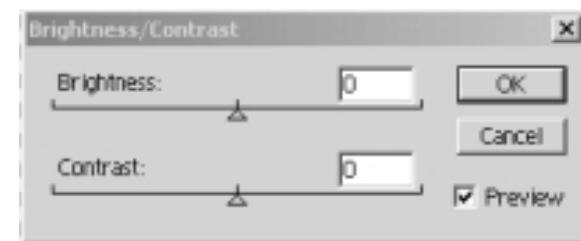


Fig. 249

## 8. Selectarea în Adobe Photoshop

Programul Photoshop este alcătuit dintr-o serie de instrumente extrem de puternice, dar acestea nu pot fi utilizate toate în aceeași situație. Dacă aplicați toate filtrele Photoshop asupra aceleiași imagini, veți obține ceva haotic. În schimb, dacă aplicați filtre anumitor segmente ale imaginii, selectate atent, veți obține probabil un efect mult mai artistic. Acest lucru este valabil, ca și în CorelDRAW, pentru orice efect sau instrument Photoshop, în general au nevoie de o zonă asupra căreia să acționeze. (fig. 249)

Aceste zone sunt cunoscute ca selecții, o serie de pixeli din cadrul unei imagini, selectați pentru ca asupra lor să se acționeze. Știți când o zonă este selectată deoarece ea este înconjurată de un contur care se rotește și pâlpâie lent. De exemplu, dacă vreți să pictați cu instrumentul *Paintbrush* și aveți selectată o zonă, puteți picta numai în această zonă.



Fig. 249

## Prelucrare de imagine

Pagina 101 din 101

Selectarea unei zone dintr-o imagine se realizează cu instrumentele *Marquee*, care se găsesc în colțul din stânga-sus al casetei de instrumente. Această serie de instrumente pune la dispoziție mai multe instrumente care realizează toate același lucru, selecția, dar fiecare cu o altă formă: *Rectangular Marquee* (selecție dreptunghiulară), *Elliptical Marquee* (selecție eliptică), *Single Row Marquee* (selecție pe un rând, înalt de un pixel), *Single Column Marquee* (selecție pe o coloană lată de un pixel). (fig. 250)

Selectarea unei zone se face astfel: după activarea uneia dintre instrumentele *Marquee* descrieți cu mouse-ul, butonul stânga apăsat, un dreptunghi în spațiul de lucru. Aceea va fi selecția dumneavoastră. Pentru instrumentele *Single Row Marquee* și *Single Column Marquee* este necesar numai un click în spațiul de lucru și selecția se realizează automat.

Pentru a crea selecții multiple, după ce ați selectat o zonă, dacă doriți să mai selectați o zonă, se repetă pașii de la prima selecție (se poate folosi altă formă pentru selecție), dar cu tasta SHIFT apăsată. Astfel cea de-a doua selecție va fi adăugată la prima. Extragerea unei forme dintr-o selecție se face cu tasta CTRL apăsată.

Dacă nu reușiți să selectați din prima zonă dorită, cu ajutorul *Select→Transform Selection* se poate transforma selecția cu ajutorul celor opt puncte de control, ba chiar se poate roti selecția. Rotirea selecție se face ținând cursorul mouse-ului afară din selecție, dar foarte aproape de unul din colțuri până se schimbă cursorul într-o săgeată curbă dublă, apoi se trage de mouse în direcția de rotire.

## 9. Lucrul cu straturi (*layers*)

Straturile vă dau posibilitatea să izolați componente individuale ale imaginii, separându-le unele de celelalte, dar permitând modificarea lor după dorință. Imaginea-vă straturile ca foi separate de celuloid. (fig. 251) Ele se stivuiesc una deasupra celeilalte, premîndu-vă să vedeti întreaga imagine, dar făcînd posibilă corectarea zonelor individuale.

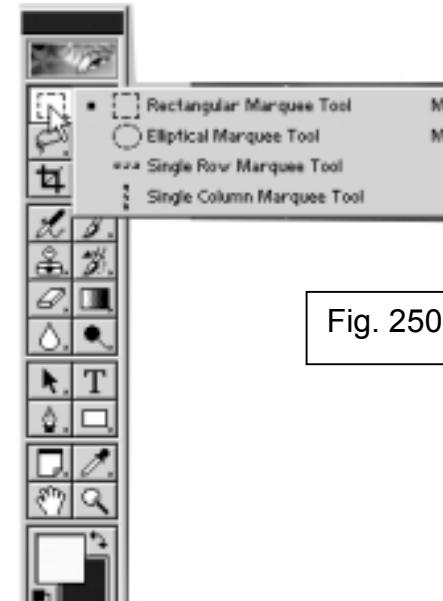


Fig. 250

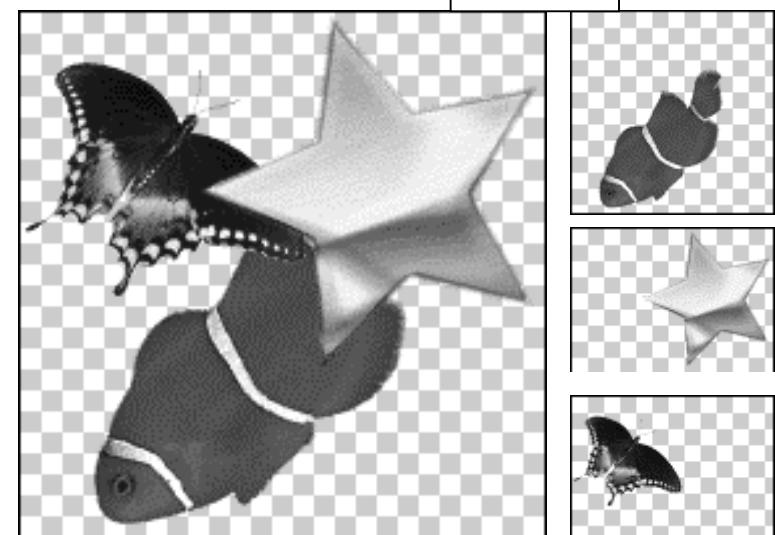


Fig. 251

## Prelucrare de imagine

Pagina 102 din 102

Modificări de text, imagini și culoare pot fi făcute toate într-un strat. Defapt, programul Photoshop creează căte un strat pentru fiecare element, cu caracteristicile sale unice. Un tip special de strat este *Background*, creat automat pentru fiecare imagine nouă. Stratul *Background* servește ca temelie generală pentru restul imaginii.

În programul Photoshop straturile pot fi create în mai multe feluri. În plus față de comanda directă de creare a unui strat, unele activități generează în mod automat un strat atunci când sunt apelate. De exemplu, de fiecare dată când lipiți materiale într-o imagine sau creați un bloc de text, programul Photoshop creează un strat nou.

Crearea unui strat nou, gol se face apelând *Layer→New Layer*.

În paleta *Layers*, (fig. 252) straturile pot fi ordonate prin simpla tragere a lor în față sau în spatele altuia. Astfel se creează ordinea de apariție a imaginilor conținute în straturi. Straturile pot fi transparente, astfel încât prin intermediul unui strat să se vadă cel de dedesubt. Adăugarea transparenței unui strat se face astfel: se selectează stratul din paleta *Layers* pentru a-l face strat activ, apoi se trage de glisorul *Opacity* în stânga sau în dreapta pentru mărirea sau micșorarea opacității. (fig. 253)

Aplicarea unei corecții de culoare asupra unui strat, nu afectează celelalte straturi.

## 10. Combinarea a două imagini în Adobe Photoshop

În programul Adobe Photoshop unei imagini i se pot adăuga elemente din altă imagine, sau chiar întreaga imagine. Metoda de combinare este foarte simplă și se bazează pe folosirea straturilor.

Primele aspecte care trebuie avute în vedere atunci când combinați două imagini sunt rezoluția fiecărei imagini și modul de culoare.

Combinarea a două imagini se face astfel:

1. Deschideți cele două imagini simultan. Se vor crea două spații de lucru, dar doar unul dintre ele poate fi activ la un moment dat.

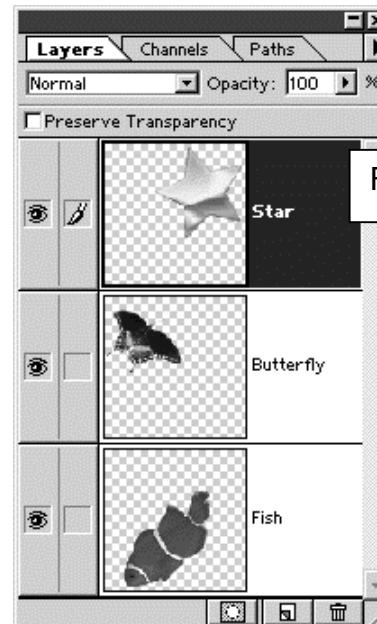


Fig. 252



Fig. 253

## Prelucrare de imagine

Pagina 103 din 103

2. Selectați imaginea pe care doriți să o adăugați cu ajutorul instrumentelor de selecție. Folosiți instrumentele Marquee, oricare dintre ele;
3. Selectați instrumentul *Move* din caseta cu instrumente și trageți imaginea selectată peste cealaltă imagine; (observați că în documentul î care trageți imaginea, va fi creat un strat care conține numai selecția trasă din prima imagine)
4. Mutați cu ajutorul instrumentului *Move* imaginea adăugată pentru a-i stabili locul în compoziție;
5. Repetați pașii 2-4 pentru a adăuga alte elemente compoziției.

La fiecare adăugare de element nou în compoziție, va fi creat un strat care să conțină acel element, pentru un mai bun management al compoziției.

Pentru combinarea a două sau mai multe imagini, se poate folosi și *Clipboardul* sistemului de operare Windows. O zonă selectată dintr-o imagine poate fi stocată în *Clipboard*, apoi depusă tot cu ajutorul clipboardului în altă imagine. Stocarea în *Clipboard* a unei zone selectate se face apelând comanda *Edit → Copy*, după selecția zonei, iar depunerea în altă imagine se face apelând *Edit → Paste*. Își la folosirea acestei metode, la depunerea *Clipboardului* în altă imagine, programul Photoshop va crea un strat nou, care va conține numai acel element.



Anexa 1

## Lista shortcut-urilor (scurtăturilor) de tastatură Corel DRAW

Acționarea acestor combinații de taste din tabelul următor vă poate face munca mult mai ușoară, efectuând aceleași operații existente și în meniuri, dar mult mai rapid. Acestea sunt combinațiile de taste predefinite în CorelDRAW. Ele se pot schimba din *Tools→Customization*.

COMAND	SHORTCUT	TIP
Break Apart	Ctrl+K	Breaks apart the selected object
Combine	Ctrl+L	Combines the selected objects
Contour	Ctrl+F9	Opens the Contour Docker Window
Copy	Ctrl+C	Copies the selection and places it on the Clipboard
Copy	Ctrl+Insert	Copies the selection and places it on the Clipboard
Duplicate	Ctrl+D	Duplicates the selected object(s) and offsets by a specified amount
Ellipse	F7	Draws ellipses and circles; double-clicking the tool opens the Toolbox tab of the Options dialog box
Envelope	Ctrl+F7	Opens the Envelope Docker Window
Export...	Ctrl+E	Exports text or objects to another format
Find Text...	Alt+F3	Finds the specified text in the drawing
Format Text...	Ctrl+T	Formats the properties of text
Freehand	F5	Draws lines and curves in Freehand mode
Full-Screen Preview	F9	Displays a full-screen preview of the drawing
Graph Paper	D	Draws a group of rectangles; double-clicking opens the Toolbox tab of the Options dialog
Group	Ctrl+G	Groups the selected objects
Import...	Ctrl+I	Imports text or objects
Lens	Alt+F3	Opens the Lens Docker Window

## Prelucrare de imagine

Pagina 105 din 105

New	Ctrl+N	Creates a new drawing
Open...	Ctrl+O	Opens an existing drawing
Options...	Ctrl+J	Opens the dialog for setting CorelDRAW options
Paste	Ctrl+V	Pastes the Clipboard contents into the drawing
Paste	Shift+Insert	Pastes the Clipboard contents into the drawing
Polygon	Y	Draws symmetrical polygons; double-clicking opens the Toolbox tab of the Options dialog
Position	Alt+F7	Opens the Position Docker Window
Print...	Ctrl+P	Prints the active drawing
Rectangle	F6	Draws rectangles; double-clicking the tool creates a page frame
Repeat	Ctrl+R	Repeats the last operation
Rotate	Alt+F8	Opens the Rotate Docker Window
Save...	Ctrl+S	Saves the active drawing
Scale	Alt+F9	Opens the Scale Docker Window
Spell Check...	Ctrl+F12	Opens the Spell Checker; checks the spelling of the selected text
Spiral	A	Draws spirals; double-clicking opens the Toolbox tab of the Options dialog
Text	F8	Adds text; click on the page to add Artistic Text; click and drag to add Paragraph Text
Undo Delete	Ctrl+Z	Reverses the last operation
Undo Delete	Alt+Backspace	Reverses the last operation
Ungroup	Ctrl+U	Ungroups the selected objects or group of objects
Visual Basic Editor...	Alt+F11	Runs the Visual Basic for Applications Editor
What's This?	Shift+F1	Invokes What's This? help
Align Bottom	B	Aligns selected objects to the bottom
Align Centers Horizontally	E	Horizontally aligns the centers of the selected objects
Align Centers Vertically	C	Vertically aligns the centers of the selected objects
Align Left	L	Aligns selected objects to the left
Align Right	R	Aligns selected objects to the right

## Prelucrare de imagine

Pagina 106 din 106

Align To Baseline	Alt+F12	Aligns text to the baseline
Align Top	T	Aligns selected objects to the top
All Small Capitals	Ctrl+Shift+K	Changes all text characters to small capital letters
Artistic Media	I	Draws curves and applies Preset, Brush, Spray, Calligraphic or Pressure Sensitive effects to the strokes
Back One	Ctrl+PgDn	Places the selected object(s) back one position in the object stacking order
Bold	Ctrl+B	Changes the style of text to bold
Bring up Property Bar	Ctrl+Return	Brings up the Property Bar and gives focus to the first visible item that can be tabbed to
Bullet	Ctrl+M	Adds/removes bullets for the text object (toggle)
Change Case...	Shift+F3	Changes the case of selected text
Center	Ctrl+E	Changes the alignment of text to center alignment
Center to Page	P	Aligns the centers of the selected objects to page
Color	Shift+F12	Opens the Outline Color dialog box
Color	Shift+F11	Applies uniform color fills to objects
Convert To Curves	Ctrl+Q	Converts the selected object to a curve; converting to curves can provide for more flexible editing
Convert To Paragraph Text	Ctrl+F8	Converts artistic text to paragraph text or vice versa
Convert Outline To Object	Ctrl+Shift+Q	Converts an outline to an object
Cut	Ctrl+X	Cuts the selection and places it on the Clipboard
Cut	Shift+Delete	Cuts the selection and places it on the Clipboard
Delete	Delete	Deletes the selected object(s)
Delete Character to Right	Delete	Deletes the character to the right of the text caret
Delete Word to Right	Ctrl+Delete	Deletes the word to the right of the text caret
Distribute Bottom	Shift+B	Distributes selected objects to the bottom
Distribute Centers Horizontally	Shift+E	Horizontally Distributes the centers of the selected objects
Distribute Centers Vertically	Shift+C	Vertically Distributes the centers of the selected objects
Distribute Left	Shift+L	Distributes selected objects to the left

## Prelucrare de imagine

Pagina 107 din 107

Distribute Right	Shift+R	Distributes selected objects to the right
Distribute Spacing Horizontally	Shift+P	Horizontally Distributes the space between the selected objects
Distribute Spacing Vertically	Shift+A	Vertically Distributes the space between the selected objects
Distribute Top	Shift+T	Distributes selected objects to the top
Drop Cap	Ctrl+Shift+D	Adds/removes a Drop Cap for the text object (toggle)
Edit Text...	Ctrl+Shift+T	Opens the Edit Text dialog box
Exit	Alt+F4	Exits CorelDRAW and prompts to save the active drawing
Eraser	X	Erases part of a graphic or splits an object into two closed paths
Fill	G	Adds a fill to object(s); clicking and dragging on object(s) applies a fountain fill
Font List	Ctrl+Shift+F	Shows a list of all the available/active fonts
Font Size Decrease	Ctrl+NUMPAD2	Decreases font size to previous point size
Font Size Decrease	Ctrl+NUMPAD2	Decreases font size to previous point size
Font Size Increase	Ctrl+NUMPAD8	Increases font size to next point size
Font Size Increase	Ctrl+NUMPAD8	Increases font size to next point size
Font Size List	Ctrl+Shift+P	Shows a list of all the available/active font sizes
Font Size Next Combo Size	Ctrl+NUMPAD6	Increase font size to next setting in Font Size List
Font Size Next Combo Size	Ctrl+NUMPAD6	Increase font size to next setting in Font Size List
Font Size Previous Combo Size	Ctrl+NUMPAD4	Decrease font size to previous setting available in the Font Size List
Font Size Previous Combo Size	Ctrl+NUMPAD4	Decrease font size to previous setting available in the Font Size List
Font Weight List	Ctrl+Shift+W	Shows a list of all the available/active font weights
Force Full	Ctrl+H	Changes the alignment of text to force last line full alignment
Forward One	Ctrl+PgUp	Places the selected object(s) forward one position in the object stacking order
Fountain	F11	Applies fountain fills to objects
Full	Ctrl+J	Changes the alignment of text to full alignment
Graphic and Text Styles	Ctrl+F5	Opens the Graphic and Text Styles Docker Window

## Prelucrare de imagine

Pagina 108 din 108

HTML Font Size List	Ctrl+Shift+H	Shows a list of all the available/active HTML font sizes
Hand	H	Pans around the drawing by clicking and dragging using this tool
Horizontal Text	Ctrl+,	Changes the text to horizontal direction
Italic	Ctrl+I	Changes the style of text to italic
Left	Ctrl+L	Changes the alignment of text to left alignment
Linear	Alt+F2	Contains functions for assigning attributes to linear dimension lines
Mesh Fill	M	Converts an object to a Mesh Fill object
Micro Nudge Down	Ctrl+DnArrow	Nudges the object downward by the Micro Nudge factor
Micro Nudge Left	Ctrl+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Micro Nudge factor
Micro Nudge Right	Ctrl+RightArrow	Nudges the object to the right by the Micro Nudge factor
Micro Nudge Up	Ctrl+UpArrow	Nudges the object upward by the Micro Nudge factor
Move Down 1 Frame	PgDn	Moves the text caret down 1 frame
Move Down 1 Line	DnArrow	Moves the text caret down 1 line
Move Down 1 Paragraph	Ctrl+DnArrow	Moves the text caret down 1 paragraph
Move Left 1 Character	LeftArrow	Moves the text caret left 1 character
Move Left 1 Word	Ctrl+LeftArrow	Moves the text caret left 1 word
Move Right 1 Character	RightArrow	Moves the text caret right 1 character
Move Right 1 Word	Ctrl+RightArrow	Moves the text caret right 1 word
Move Up 1 Frame	PgUp	Moves the text caret up 1 frame
Move Up 1 Line	UpArrow	Moves the text caret up 1 line
Move Up 1 Paragraph	Ctrl+UpArrow	Moves the text caret up 1 paragraph
Move to Beginning of Frame	Ctrl+Home	Moves the text caret to the beginning of the frame
Move to Beginning of Line	Home	Moves the text caret to the beginning of the line
Move to Beginning of Text	Ctrl+PgUp	Moves the text caret to the beginning of the text
Move to End of Frame	Ctrl+End	Moves the text caret to the end of the frame
Move to End of Line	End	Moves the text caret to the end of the line
Move to End of Text	Ctrl+PgDn	Moves the text caret to the end of the text

## Prelucrare de imagine

Pagina 109 din 109

Navigator	N	Brings up the Navigator window allowing you to navigate to any object in the document
Next Page	PgDn	Goes to the next page
None	Ctrl+N	Changes the alignment of text to have no alignment
Nudge Down	DnArrow	Nudges the object downward
Nudge Up	UpArrow	Nudges the object upward
Nudge Left	LeftArrow	Nudges the object to the left
Nudge Right	RightArrow	Nudges the object to the right
Pan Down	Alt+DnArrow	Pans the drawing downward
Pan Left	Alt+LeftArrow	Pans the drawing to the left
Pan Right	Alt+RightArrow	Pans the drawing to the right
Pan Up	Alt+UpArrow	Pans the drawing upward
Pen	F12	Opens the Outline Pen dialog box
Previous Page	PgUp	Goes to the previous page
Properties	Alt+Return	Displays object or tool properties depending on the current selection or tool
Redo	Ctrl+Shift+Z	Reverses the last Undo operation
Refresh Window	Ctrl+W	Redraws the drawing window
Right	Ctrl+R	Changes the alignment of text to right alignment
Size	Alt+F10	Opens the Size Docker Window
Select Down 1 Frame	Shift+PgDn	Selects text downwards by 1 frame
Select Down 1 Line	Shift+DnArrow	Selects text downwards by 1 line
Select Down 1 Paragraph	Ctrl+Shift+DnArrow	Selects text downwards by 1 paragraph
Select Left 1 Character	Shift+LeftArrow	Selects the character to the left of the text caret
Select Left 1 Word	Ctrl+Shift+LeftArrow	Selects the word to the left of the text caret
Select Right 1 Character	Shift+RightArrow	Selects the character to the right of the text caret
Select Right 1 Word	Ctrl+Shift+RightArrow	Selects the word to the right of the text caret
Select Up 1 Frame	Shift+PgUp	Selects text upwards by 1 frame
Select Up 1 Line	Shift+UpArrow	Selects text upwards by 1 line

## Prelucrare de imagine

Pagina 110 din 110

Select Up 1 Paragraph	Ctrl+Shift+UpArrow	Selects text upwards by 1 paragraph
Select all objects	Ctrl+A	
Select to Beginning of Frame	Ctrl+Shift+Home	Selects text to the beginning of the frame
Select to Beginning of Line	Shift+Home	Selects text to the beginning of the line
Select to Beginning of Text	Ctrl+Shift+PgUp	Selects text to the beginning of the text
Select to End of Frame	Ctrl+Shift+End	Selects text to the end of the frame
Select to End of Line	Shift+End	Selects text to the end of the line
Select to End of Text	Ctrl+Shift+PgDn	Selects text to the end of the text
Shape	F10	Edits the nodes of an object; double-clicking the tool selects all nodes on the selected object
Show Non-Printing Characters	Ctrl+Shift+C	Shows non-printing characters
Snap To Grid	Ctrl+Y	Snaps objects to the grid (toggle)
Style List	Ctrl+Shift+S	Shows a list of all the styles in the drawing
Super Nudge Down	Shift+DnArrow	Nudges the object downward by the Super Nudge factor
Super Nudge Left	Shift+LeftArrow	Nudges the object to the left by the Super Nudge factor
Super Nudge Right	Shift+RightArrow	Nudges the object to the right by the Super Nudge factor
Super Nudge Up	Shift+UpArrow	Nudges the object upward by the Super Nudge factor
Symbols and Special Characters	Ctrl+F11	Opens the Symbols Docker Window
Text	Ctrl+F10	Opens the Options dialog with the Text options page selected
To Back	Shift+PgDn	Places the selected object(s) to the back
To Front	Shift+PgUp	Places the selected object(s) to the front
Toggle Pick State	Ctrl+Space	Toggles between the current tool and the Pick tool
Toggle View	Shift+F9	Toggles between the last two used view qualities
Underline	Ctrl+U	Changes the style of text to underline
Vertical Text	Ctrl+. .	Changes the text to vertical (toggle)
View Manager	Ctrl+F2	Opens the View Manager Docker Window

## Prelucrare de imagine

Pagina 111 din 111

Zoom Out	F3	Zooms out on the drawing
Zoom One-Shot	F2	Performs one zoom operation and then returns to the previous tool
Zoom One-Shot	Z	Performs one zoom operation and then returns to the previous tool
Zoom To Fit	F4	Zooms in on all objects in the drawing
Zoom To Page	Shift+F4	Displays the entire printable page
Zoom To Selection	Shift+F2	Zooms in on selected objects only