

Γνωριμία με το CorelDraw

Τι Είναι το CorelDRAW

Το CorelDRAW είναι ένα πρόγραμμα βασισμένο σε διανύσματα, δηλ. δημιουργεί και χειρίζεται τις εικόνες σαν μαθηματικά *διανύσματα (vectors)*, αντίθετα με τα περισσότερα σχεδιαστικά προγράμματα που είναι bitmap, δηλ. ορίζουν τις εικόνες σαν μεγάλες λίστες από τελείες, που ονομάζονται *εικονοστοιχεία (pixels)*. Τέτοια προγράμματα είναι το Photoshop, το Photo-Paint κ.ά. Τα αρχεία του CorelDRAW αποθηκεύουν πληροφορίες για τη θέση, τη διεύθυνση, το μέγεθος και το χρώμα των διανυσμάτων. Έτσι τα διανυσματικά αρχεία εικόνων του CorelDRAW είναι μικρότερα σε μέγεθος από τα αντίστοιχα bitmap αρχεία εικόνων των άλλων προγραμμάτων.

Οι καμπύλες στις διανυσματικές εικόνες διατηρούν την ομαλότητά τους και τη συνέχειά τους ακόμα και όταν μεγεθύνονται, ενώ οι bitmap εικόνες παραμορφώνονται όταν μεγεθύνονται.

Επειδή, όμως, οι bitmap εικόνες χρειάζονται, ειδικά στο World Wide Web, το CorelDRAW μπορεί εύκολα να μετατρέψει τις εικόνες του σε bitmap μορφή. Έχει τη δυνατότητα να μετατρέπει αντικείμενα και στις δύο ευρέως αναγνωρισμένες μορφές bitmap αρχείων, συμβατών με το Web, τις GIF και JPEG.

Εκκίνηση του CorelDRAW

Ξεκινώντας το CorelDRAW εμφανίζεται το παράθυρο *Welcome to CorelDRAW*, το οποίο έχει τις εξής έξι επιλογές :

New Graphic. Δημιουργούμε ένα νέο γραφικό με βάση το τρέχον πρότυπο (template).

Open Last Edited. Ανοίγουμε το τελευταίο αρχείο με το οποίο δουλέψαμε.

Open Graphic. Μπορούμε να επιλέξουμε ένα υπάρχον γραφικό αρχείο.

Template. Δημιουργούμε ένα νέο γραφικό με βάση ένα πρότυπο (template).

CorelTUTOR. Περιέχει βοήθεια και οδηγίες για το CorelDRAW.

What's New?. Εμφανίζει και εξηγεί τις λειτουργίες και δυνατότητες της νέας έκδοσης.

Κάνουμε κλικ στο εικονίδιο *New Graphic* και εμφανίζεται ένα κενό παράθυρο του CorelDRAW με τα εξής στοιχεία :

Γραμμή τίτλου	Παράθυρο εργαλείου
Γραμμή μενού	Γραμμή κατάστασης
Εργαλειοθήκη	Καρτέλα σελίδα
Γραμμή ιδιοτήτων	Σελίδα σχεδιασμού
Χάρακες	Παράθυρο σχεδιασμού

Το *παράθυρο σχεδιασμού (drawing window)* είναι ολόκληρη η περιοχή εργασίας όπου θα δημιουργήσουμε τα γραφικά μας. Το σκιασμένο πλαίσιο ονομάζεται *σελίδα σχεδιασμού (drawing page)* και είναι το τμήμα του σχεδίου που θα εκτυπωθεί.

Η *γραμμή ιδιοτήτων (property bar)* μας δίνει πληροφορίες για ένα αντικείμενο που επιλέγουμε, αλλά και για τη σελίδα σχεδιασμού, όπως είναι το μέγεθός της (Letter). Η *εργαλειοθήκη (toolbox)* περιέχει τα εργαλεία για να μπορέσουμε να δημιουργήσουμε και να επεξεργαστούμε τα γραφικά αντικείμενα.

Τα εργαλεία που έχουν ένα μικρό βέλος στην κάτω δεξιά γωνία τους, εμφανίζουν *ιπάμενα μενού* όταν κάνουμε κλικ πάνω τους και μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο άλλο εργαλείο.


Σχεδίαση Γραμμών

Για να σχεδιάσουμε μια ευθεία γραμμή, επιλέγουμε το εργαλείο *ελεύθερης σχεδίασης (Freehand Tool)* από την εργαλειοθήκη και κάνουμε κλικ σ' ένα σημείο για να ξεκινήσουμε τη γραμμή και κλικ σ' ένα δεύτερο σημείο για να την ολοκληρώσουμε.

Το CorelDRAW εμφανίζει έξι λαβές γύρω από τη γραμμή, με τις οποίες μπορούμε να αλλάξουμε το μέγεθος και τη θέση της γραμμής. Για να ακυρώσουμε την επιλογή της γραμμής κάνουμε κλικ στο *εργαλείο επιλογής (Pick Tool)* και μετά κλικ έξω από τις λαβές.

Για να *διαγράψουμε* μια γραμμή, την επιλέγουμε με το εργαλείο επιλογής και μετά πατάμε το πλήκτρο delete. Αν, σχεδιάζοντας μια γραμμή, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο *Control*, η γραμμή θα σχεδιάζεται με μια γωνία πολλαπλάσια των 15 μοιρών, δηλ. 0, 15, 30, 45, 60, 75 και 90 μοίρες. Μπορούμε έτσι να σχεδιάσουμε οριζόντιες και κατακόρυφες γραμμές.

Για να δημιουργήσουμε *συνεχόμενα τμήματα γραμμών*, κάνουμε απλό κλικ στο πρώτο σημείο της γραμμής, μετά διπλό κλικ σε κάθε σημείο ορισμού της γραμμής και στο τελευταίο σημείο απλό κλικ.

Όταν επιλέγουμε μια γραμμή και το πλήκτρο *Auto-Close*  της γραμμής ιδιοτήτων είναι ενεργό, αυτό σημαίνει ότι η γραμμή δεν αποτελεί κλειστό αντικείμενο και για να την κλείσουμε, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο αυτό, το οποίο γίνεται έτσι ανενεργό (γκρίζο).

Επιλογή Αντικειμένων

Αν πατήσουμε το πλήκτρο **Tab** επιλέγεται ένα αντικείμενο και αν το πατάμε συνέχεια, επιλέγονται όλα τα αντικείμενα με τη σειρά που τα σχεδιάσαμε. Με **Shift+Tab**, τα αντικείμενα επιλέγονται με την ανάποδη σειρά. Για να επιλέξουμε πολλά αντικείμενα μαζί, μπορούμε να κρατάμε πατημένο το πλήκτρο **Shift** ενώ τα επιλέγουμε με το εργαλείο επιλογής.

Το Κείμενο στο CorelDRAW

Το CorelDRAW έχει δύο είδη κειμένου, το *κείμενο παραγράφων (paragraph text)* και το *καλλιτεχνικό κείμενο (artistic text)*. Το κείμενο παραγράφων είναι καλύτερο για μεγάλα κομμάτια κειμένου, ενώ στο καλλιτεχνικό κείμενο μπορούμε να δώσουμε καλλιτεχνικά εφέ στα γράμματα. Θα ασχοληθούμε αρχικά με το καλλιτεχνικό κείμενο, το οποίο είναι ιδανικό για μικρά κείμενα, όπως τίτλοι, διαφημιστικά πλαίσια κ.λ.π.

Για να γράψουμε κείμενο στο CorelDRAW, κάνουμε κλικ στο εργαλείο κειμένου [A] της εργαλειοθήκης και μετά έχουμε δύο επιλογές, ή να κάνουμε κάπου κλικ και να γράψουμε καλλιτεχνικό κείμενο ή να σύρουμε για να σχηματιστεί ένα ορθογώνιο και να γράψουμε κείμενο παραγράφων.

Παρατηρούμε ότι η γραμμή ιδιοτήτων αλλάζει μορφή και πλήκτρα και γίνεται γραμμή ιδιοτήτων επεξεργασίας κειμένου (Editing Text Property). Μόλις γράψουμε το κείμενο, κάνουμε κλικ στο εργαλείο επιλογής για να εμφανισθούν οι οκτώ τετράγωνες μαύρες λαβές που περικλείουν το κείμενο.

Μορφοποίηση Κειμένου

Μπορούμε να μορφοποιήσουμε ένα ολόκληρο επιλεγμένο κείμενο ή μόνο συγκεκριμένους χαρακτήρες σ' ένα καλλιτεχνικό κείμενο. Για να γίνει αυτό, επιλέγουμε το αντικείμενο κειμένου, κάνουμε κλικ στο εργαλείο κειμένου και μετά σύρουμε για να επιλέξουμε το κομμάτι του κειμένου που θέλουμε να μορφοποιήσουμε. Για το επιλεγμένο κομμάτι κειμένου, μπορούμε να εφαρμόσουμε μια άλλη γραμματοσειρά ή ένα άλλο μέγεθος ή να το κάνουμε έντονο, πλάγιο ή υπογραμμισμένο. Αν επιλέξουμε **Format Text...** από το μενού **Text** ή επιλέξουμε το πλήκτρο **Format Text** της γραμμής εργαλείων ιδιοτήτων κειμένου, θα ανοίξει το πλαίσιο διαλόγου **Format Text**.

Στην καρτέλα **Font** μπορούμε να διαλέξουμε μια από έξι επιλογές υπογράμμισης από τη λίστα **Underline**, μια από έξι επιλογές διαγράμμισης από τη λίστα **Strikethru**, γραμμή πάνω από το κείμενο από τη λίστα **Overline**, όλα κεφαλαία ή όλα μικρά κεφαλαία από τη λίστα **Uppercase** και εκθέτες (Super-script) ή δείκτες (Subscript) από τη λίστα **Position**.

Από την καρτέλα **Paragraph** μπορούμε να ρυθμίσουμε τη στοίχιση του επιλεγμένου κειμένου, επιλέγοντας Alignment: **None**, **Left**, **Center**, **Right**, **Full justify** ή **Force justify**. Επιλέγοντας **Spacing** μπορούμε να ορίσουμε το διάστημα μεταξύ των χαρακτήρων στο πλαίσιο κειμένου **Character**, μεταξύ των λέξεων στο πλαίσιο κειμένου **Word** και μεταξύ των γραμμών στο πλαίσιο κειμένου **Line**.

Επεξεργασία Κειμένου

Για να επεξεργαστούμε κείμενο, κάνουμε κλικ στο εργαλείο κειμένου και μετά κλικ στο κείμενο. Θα εμφανισθεί μια κατακόρυφη γραμμή που θα είναι το σημείο εισαγωγής του κειμένου. Μπορούμε να προσθέσουμε νέο κείμενο ή να διαγράψουμε κείμενο με τα πλήκτρα Delete και Backspace.

Πολύ χρήσιμο είναι το πλαίσιο διαλόγου **Edit Text**, που εμφανίζεται αν επιλέξουμε **Edit Text...** από το μενού **Text** ή αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο [ab] της γραμμής εργαλείων ιδιοτήτων κειμένου. Αυτό το πλαίσιο διαλόγου είναι ένας μικρός επεξεργαστής κειμένου, καθώς μπορούμε να προσθέσουμε ή να διαγράψουμε κείμενο.

Δημιουργία Σχημάτων

Για να σχεδιάσουμε ένα *ορθογώνιο*, κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Rectangle Tool** της εργαλειοθήκης και μετά κάνουμε κλικ και σύρουμε μέσα στο παράθυρο σχεδιασμού. Για να σχεδιάσουμε ένα *τετράγωνο*, χρησιμοποιούμε το ίδιο εργαλείο, αλλά κρατάμε ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο **Control**.

Για να σχεδιάσουμε μια *έλλειψη*, κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Ellipse Tool** της εργαλειοθήκης και μετά κάνουμε κλικ και σύρουμε μέσα στο παράθυρο σχεδιασμού. Για να σχεδιάσουμε έναν *κύκλο*, χρησιμοποιούμε το ίδιο εργαλείο, αλλά κρατάμε ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο **Control**.

Για να σχεδιάσουμε ένα *πολύγωνο*, κάνουμε κλικ στο εργαλείο **Polygon Tool** της εργαλειοθήκης και μετά κάνουμε κλικ και σύρουμε μέσα στο παράθυρο σχεδιασμού. Το εξ ορισμού σχήμα για το εργαλείο πολυγώνου είναι το πεντάγωνο.

Μπορούμε να αλλάξουμε τον αριθμό των πλευρών του πολυγώνου, αν κάνουμε δεξί κλικ στο πολύγωνο που σχηματίσαμε, επιλέξουμε *Properties* από το πτυσσόμενο μενού και γράψουμε τον αριθμό των πλευρών του πολυγώνου που θέλουμε να δημιουργήσουμε στο πλαίσιο κειμένου *Number of points*, με μέγιστο αριθμό το 500.

Δημιουργία Αστεριών

Για να δημιουργήσουμε ένα αστέρι, κάνουμε διπλό κλικ στο εργαλείο πολυγώνου, επιλέγουμε *Polygon as Star* στο πλαίσιο διαλόγου *Options* και γράφουμε τον αριθμό των ακτίνων του αστεριού που θέλουμε να δημιουργήσουμε στο πλαίσιο κειμένου *Number of points/sides*.

Μπορούμε ακόμα να πειραματιστούμε και με την τιμή του πλαισίου κειμένου *Sharpness*, στο εύρος 0-100, όπου με μικρές τιμές το αστέρι μοιάζει περισσότερο με πολύγωνο και με μεγάλες τιμές αποτελείται από πολύ καθαρότερες ακτίνες.

Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο OK για να κλείσουμε το πλαίσιο διαλόγου και σύρουμε για να σχεδιάσουμε ένα αστέρι με τις ρυθμίσεις που επιλέξαμε. Το άλλο πλήκτρο επιλογής στο πλαίσιο διαλόγου *Options* είναι το *Star*, με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε αστερία εγγεγραμμένα σε κύκλο.

Δημιουργία Σπирάλ

Το εργαλείο πολυγώνου έχει ένα μικρό βελάκι στην κάτω δεξιά γωνία του, που σημαίνει ότι περιέχει ιπτάμενα μενού, δηλ. μπορεί να μετατραπεί σε άλλα εργαλεία. Αυτά τα εργαλεία είναι το σπирάλ (Spiral Tool) και το εργαλείο που σχεδιάζει πλέγματα γραμμών (Graph Paper Tool).

Για να ρυθμίσουμε αυτά τα εργαλεία, τα επιλέγουμε, κάνουμε διπλό κλικ πάνω τους για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Options*. Στο τμήμα *Spiral Tool* μπορούμε να ορίσουμε τον αριθμό των σπирάλ που θέλουμε, από το πλαίσιο κειμένου *Number of revolutions*.

Με το πλήκτρο επιλογής *Symmetrical* δημιουργούμε συμμετρικό, δηλ. ομοιογενές σπирάλ, ενώ με το πλήκτρο επιλογής *Logarithmic* δημιουργούμε λογαριθμικό, δηλ. σπирάλ που αυξάνεται εκθετικά. Από το πλαίσιο κειμένου *Expansion* μπορούμε να ορίσουμε πόσο ακριβώς θέλουμε να επεκτείνεται κάθε σπирάλ, με τιμές από 1-100, όπου το 100 είναι η μέγιστη επέκταση και το 1 δίνει συμμετρικό σπирάλ. Αν, καθώς σχεδιάζουμε ένα σπирάλ, κρατάμε πατημένο το πλήκτρο *Control*, το σπирάλ θα αποκτήσει κυκλικό σχήμα.

Επεξεργασία Σχημάτων

Όταν επιλέγουμε ένα σχήμα με το εργαλείο επιλογής, εμφανίζεται η γραμμή ιδιοτήτων, οι επιλογές της οποίας διαφέρουν ανάλογα με το σχήμα που έχουμε επιλέξει. Οι κοινές λειτουργίες που μπορούν να γίνουν, όμως, σ' όλα τα επιλεγμένα σχήματα από τη γραμμή ιδιοτήτων είναι η μετακίνηση του αντικείμενου (αλλαγή θέσης), η αλλαγή του μεγέθους του, η κλιμάκωσή του κατά ένα ποσοστό, η περιστροφή του, ο οριζόντιος ή ο κατακόρυφος κατοπτρισμός του ή η μετακίνησή του μπροστά (To Front) ή πίσω (To Back) από τα άλλα αντικείμενα.

Όσον αφορά τώρα ένα επιλεγμένο ορθογώνιο, στη γραμμή ιδιοτήτων εμφανίζεται επιπλέον και το πλήκτρο *Rectangle Corner Roundness*, με το οποίο μπορούμε να στρογγυλέψουμε τις γωνίες του, με τιμές από 0 (καθαρό ορθογώνιο) έως και 100 (καθαρή έλλειψη).

Για μια επιλεγμένη έλλειψη, εμφανίζονται επιπλέον τα πλήκτρα *Pie* και *Arc*, με τα οποία μπορούμε να μετατρέψουμε την έλλειψη σε πίτα ή τόξο αντίστοιχα. Από τα πλαίσια κειμένου *Starting and Ending Angles*, μπορούμε να ορίσουμε σε μοίρες τα σημεία αρχής και τέλους της πίτας ή του τόξου ή μπορούμε να σύρουμε με το ποντίκι τις άκρες της πίτας ή του τόξου. Μια πίτα είναι ένα γεμάτο τόξο.

Για ένα επιλεγμένο πολύγωνο, μπορούμε να αλλάξουμε τον αριθμό των πλευρών του από το πλαίσιο κειμένου *Number of Points on Polygon* ή να το εναλλάσσουμε μεταξύ πολυγώνου και αστεριού με το πλήκτρο *Polygon/Star*.

Τα Χρώματα Γεμίματος και Περιγράμματος

Στο δεξί μέρος της οθόνης του CorelDRAW υπάρχει μια παλέτα με χρώματα και για να εμφανίσουμε περισσότερα χρώματα, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο πάνω ή στο κάτω βελάκι της παλέτας ή μπορούμε να κάνουμε κλικ στο βέλος που δείχνει προς τα αριστερά και βρίσκεται στο κάτω μέρος της παλέτας, για να εμφανισθούν όλα τα χρώματα.

Για να γεμίσουμε ένα αντικείμενο μ' ένα χρώμα, επιλέγουμε το αντικείμενο και κάνουμε κλικ στο χρώμα που θέλουμε, ενώ για να δώσουμε χρώμα στο περίγραμμα ενός αντικείμενου, επιλέγουμε το αντικείμενο και κάνουμε δεξί κλικ στο χρώμα που θέλουμε. Με το πλήκτρο X, που υπάρχει στο πάνω μέρος της παλέτας,

μπορούμε να αφαιρέσουμε το χρώμα γεισίματος ή περιγράμματος ενός επιλεγμένου αντικειμένου, κάνοντας κλικ ή δεξί κλικ αντίστοιχα.

Αντιγραφή και Στοίβαγμα Αντικειμένων

Για να αντιγράψουμε ένα αντικείμενο, το επιλέγουμε και μετά πάμε στην επιλογή [Duplicate](#) του μενού [Edit](#). Μπορούμε ακόμα να χρησιμοποιήσουμε τα εργαλεία [Cut](#), [Copy](#) και [Paste](#) της βασικής γραμμής εργαλείων ή του μενού [Edit](#).

Με τις επιλογές [To Front](#) και [To Back](#) του υπομενού [Order](#) του μενού [Arrange](#) ή με τα πλήκτρα [To Front](#) και [To Back](#) της γραμμής ιδιοτήτων, μπορούμε να φέρουμε ένα αντικείμενο μπροστά ή πίσω από άλλα αντικείμενα με τα οποία είναι στοιβαγμένο.

Αποθήκευση του Σχεδίου

Την πρώτη φορά που θα αποθηκεύσουμε το σχέδιό μας, μπορούμε να επιλέξουμε [Save](#) ή [Save As...](#) από το μενού [File](#).

Στο πλαίσιο διαλόγου [Save Drawing](#) που θα εμφανισθεί, μπορούμε να επιλέξουμε τον φάκελο όπου θα αποθηκευθεί το αρχείο, από τη λίστα [Αποθήκευση στο](#), να γράψουμε το όνομά του στο πλαίσιο κειμένου [Όνομα αρχείου](#) και να επιλέξουμε μια μορφή (επέκταση) από τη λίστα [Τύπος αρχείου](#). Εξ ορισμού, το CorelDRAW δίνει την επέκταση [.cdr](#) στα αρχεία που δημιουργεί και την επέκταση [.cdt](#) στα πρότυπα αρχεία του (templates). Αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου [Selected only](#), θα αποθηκευθούν μόνο όσα αντικείμενα είναι επιλεγμένα στο σχέδιο, ενώ αν επιλέξουμε το πλαίσιο ελέγχου [Embed Fonts using Truedoc \(TM\)](#), θα αποθηκευθούν μαζί με το σχέδιο και οι γραμματοσειρές που χρησιμοποιήσαμε.

Από τη λίστα [Version](#), μπορούμε να επιλέξουμε μια παλιότερη έκδοση του CorelDRAW για την αποθήκευση και από τη λίστα [Thumbnail](#) μπορούμε να επιλέξουμε το είδος της εικόνας που θέλουμε να εμφανίζεται όταν επιλέγουμε το αρχείο αυτό για να το ανοίξουμε σε εφαρμογές εκτός του CorelDRAW.

Οι Γραμμές Εργαλείων του CorelDRAW

Το CorelDRAW περιέχει 10 γραμμές εργαλείων, αλλά εκείνη που θα χρησιμοποιούμε κατά κόρο είναι η βασική γραμμή εργαλείων. Οι γραμμές εργαλείων του CorelDRAW είναι οι εξής : Property Bar, Standard, Toolbox, Text, Zoom, Roll-Ups, Workspace, Library, Internet, Transform κ.ά.

Για να εμφανίσουμε μια γραμμή εργαλείων, επιλέγουμε [Toolbars...](#) από το μενού [Window](#) και στη λίστα [Toolbars](#) του πλαισίου διαλόγου [Options](#), μαρκάρουμε το πλαίσιο ελέγχου της γραμμής εργαλείων που θέλουμε να εμφανίσουμε. Οι τρεις γραμμές εργαλείων που υπάρχουν εξ ορισμού στην οθόνη του CorelDRAW είναι η Property Bar (Ιδιοτήτων), η Standard (Βασική) και η Toolbox (εργαλειοθήκη).

Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι όταν επιλέγουμε ένα αντικείμενο για να το επεξεργαστούμε, όπως π.χ. ένα κομμάτι κειμένου, θα ήταν χρήσιμο να εμφανίζαμε τη γραμμή εργαλείων κειμένου (Text), αλλά βλέπουμε ότι η γραμμή εργαλείων Ιδιοτήτων προσαρμόζεται ανάλογα με το επιλεγμένο αντικείμενο και εμφανίζει πολλά από τα εργαλεία της γραμμής αυτής.

Τις γραμμές εργαλείων μπορούμε να τις μετακινούμε στην οθόνη, κάνοντας κλικ σ' ένα τμήμα της γραμμής ανάμεσα στα εργαλεία και σύροντές τες στην περιοχή Σχεδιασμού. Για να τις σταθεροποιήσουμε, τις μετακινούμε σε μια από τις τέσσερις πλευρές της οθόνης.

Οι Επιλογές Zoom και Pan

Μπορούμε να επιλέξουμε μια μεγέθυνση του σχεδίου μας με το εργαλείο Zoom της εργαλειοθήκης και να ορίσουμε μια περιοχή (παράθυρο) του σχεδίου μας για μεγέθυνση. Με το εργαλείο Zoom επιλεγμένο και με δεξί κλικ γίνεται σμίκρυνση του σχεδίου.

Με το εργαλείο Pan της εργαλειοθήκης, που έχει το σχήμα χεριού και βρίσκεται στο ίδιο ιπτάμενο μενού με το εργαλείο Zoom, μπορούμε να μετατοπίσουμε το σχέδιό μας, για να βλέπουμε καλύτερα κάποια τμήματά του.

Ομαδοποίηση Αντικειμένων (Group)

Για να ομαδοποιήσουμε κάποια αντικείμενα, πρώτα τα επιλέγουμε και μετά πηγαίνουμε στην εντολή [Group](#) του μενού [Arrange](#). Για να καταργήσουμε την ομαδοποίηση κάποιων αντικειμένων, πρώτα τα επιλέγουμε και μετά πηγαίνουμε στην εντολή [Ungroup](#) του μενού [Arrange](#).

Συνδυασμός Αντικειμένων (Combine)

Όταν συνδυάζουμε αντικείμενα, αυτά αποκτούν κοινό γέμισμα και περίγραμμα και η κοινή περιοχή τους αποκτά άσπρο γέμισμα. Για να συνδυάσουμε κάποια αντικείμενα, πρώτα τα επιλέγουμε και μετά πηγαίνουμε στην εντολή [Combine](#) του μενού [Arrange](#).

Για να καταργήσουμε τη σύνδεση κάποιων αντικειμένων, πρώτα τα επιλέγουμε και μετά πηγαίνουμε στην εντολή [Break Curve Apart](#) του μενού [Arrange](#). Μετά την αποσύνδεση, τα αντικείμενα δεν επιστρέφουν στο αρχικό τους γέμισμα και περίγραμμα, αλλά διατηρούν τις αλλαγές που έγιναν όταν είχαν συνδυαστεί.

Ένωση Αντικειμένων (Weld)

Όταν ενώνουμε αντικείμενα, αυτά αποκτούν κοινό γέμισμα και περίγραμμα και η κοινή περιοχή τους αποκτά το ίδιο γέμισμα, δηλ. το περίγραμμα και το γέμισμα του τελευταίου επιλεγμένου αντικειμένου. Για να ενώσουμε κάποια αντικείμενα, πρώτα τα επιλέγουμε και μετά πηγαίνουμε στην εντολή [Shaping - Weld...](#) του μενού [Arrange](#).

Στοιχίση Αντικειμένων

Για να στοιχίσουμε αντικείμενα, τα επιλέγουμε όλα και μετά πηγαίνουμε στην επιλογή [Align and Distribute...](#) του μενού [Arrange](#).

Εξ Ορισμού Χρώματα Γεμίματος και Περιγράμματος

Για να ορίσουμε ένα προκαθορισμένο χρώμα γεμίματος, δηλ. ένα χρώμα γεμίματος που θα εφαρμόζεται απευθείας σε οποιοδήποτε κλειστό αντικείμενο δημιουργούμε, πρέπει, χωρίς να είναι επιλεγμένο κανένα αντικείμενο, να κάνουμε κλικ σ' ένα χρώμα στην παλέτα χρωμάτων για να εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου [Uniform Fill](#).

Μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο ή και όλα τα πλαίσια ελέγχου, [Graphic](#), [Artistic Text](#) και [Paragraph Text](#), για να ισχύσει το επιλεγμένο χρώμα γεμίματος στα γραφικά, στο καλλιτεχνικό κείμενο ή και στο κείμενο παραγράφων αντίστοιχα.

Για να ορίσουμε ένα προκαθορισμένο χρώμα περιγράμματος και γραμμών, δηλ. ένα χρώμα που θα εφαρμόζεται απευθείας στο περίγραμμα οποιουδήποτε αντικειμένου δημιουργούμε ή και σε οποιαδήποτε γραμμή, πρέπει, χωρίς να είναι επιλεγμένο κανένα αντικείμενο, να κάνουμε δεξί κλικ σ' ένα χρώμα στην παλέτα χρωμάτων για να εμφανιστεί το πλαίσιο διαλόγου [Outline Color](#).

Μπορούμε να επιλέξουμε κάποιο ή και όλα τα πλαίσια ελέγχου, [Graphic](#), [Artistic Text](#) και [Paragraph Text](#), για να ισχύσει το επιλεγμένο χρώμα περιγράμματος στα γραφικά, στο καλλιτεχνικό κείμενο ή και στο κείμενο παραγράφων αντίστοιχα.

Το Ιπτάμενο Μενού Περιγράμματος

Ο πιο γρήγορος και εύκολος τρόπος για να δώσουμε πλάτος στο περίγραμμα ενός επιλεγμένου αντικειμένου είναι να κάνουμε κλικ στο εργαλείο Outline Tool της εργαλειοθήκης και να επιλέξουμε ένα από τα προκαθορισμένα πλάτη που είναι 1/4, 1/2, 2, 8, 16 ή 24 στιγμές.

Στο ιπτάμενο αυτό μενού υπάρχει και μια επιλογή που καταργεί το περίγραμμα ενός αντικειμένου καθώς και πλήκτρα για να ανοίξουμε τα πλαίσια διαλόγου Outline Pen, Outline Color και το Pen Roll-Up.

Το Πλαίσιο Διαλόγου Outline Pen

Για να ανοίξουμε το πλαίσιο διαλόγου [Outline Pen](#), μπορούμε να επιλέξουμε [Outline Pen](#) από το ιπτάμενο μενού του Outline Tool.

Αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο [Edit Style...](#), θα ανοίξει το πλαίσιο διαλόγου [Edit Line Style](#), όπου μπορούμε να ορίσουμε στυλ διακεκομμένων γραμμών με πολύ μεγάλη ακρίβεια. Αφού ορίσουμε ένα προσαρμοσμένο στυλ γραμμής, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο πλήκτρο [Add](#) για να το προσθέσουμε στη λίστα των διαθέσιμων στυλ γραμμών.

Αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο [Replace](#), θα βγούμε από το πλαίσιο διαλόγου και θα εφαρμοσθεί αυτό το προσαρμοσμένο στυλ γραμμής σ' όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα.

Στην ενότητα [Corners](#) υπάρχουν τρία πλήκτρα επιλογής για να εφαρμόσουμε στρογγυλεμένες και κομμένες γωνίες και η ενότητα [Line caps](#) περιέχει τρία πλήκτρα επιλογής που ορίζουν την εμφάνιση του τέλους των γραμμών σε τετράγωνα ή στρογγυλεμένες.

Αν δεν έχουμε επιλέξει κανένα αντικείμενο, θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου [Outline Pen](#) με τα τρία γνωστά πλαίσια ελέγχου [Graphic](#), [Artistic Text](#) και [Paragraph Text](#), τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε για να ισχύσουν

οι επιλογές των περιγραμμάτων στα γραφικά, στο καλλιτεχνικό κείμενο ή και στο κείμενο παραγράφων αντίστοιχα, σαν προκαθορισμένες.

Δηλαδή, όταν ανοίγουμε το πλαίσιο διαλόγου *Outline Pen* και ορίζουμε ιδιότητες χωρίς να έχουμε επιλέξει κάποιο αντικείμενο, οι ιδιότητες αυτές θα αποτελέσουν τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις για τα περιγράμματα.

Τα Γέμισματα του CorelDRAW

Το CorelDRAW έχει πέντε βασικούς τύπους γεμισμάτων που μπορούν να εφαρμοσθούν σ' οποιοδήποτε επιλεγμένο κλειστό αντικείμενο :

Color. Ομοιόμορφο γέμισμα μ' ένα χρώμα.

Fountain. Γέμισμα ντεγκραντέ που μετατρέπεται από ένα χρώμα σ' ένα άλλο σταδιακά.

Pattern. Γέμισμα μοτίβου που γίνεται από bitmap ή διανυσματικό αρχείο.

Texture. Γέμισμα υφής που γίνεται από bitmap αρχείο.

PostScript. Γέμισμα που χρησιμοποιεί τη γλώσσα προγραμματισμού PostScript και για να το δούμε πρέπει να είναι επιλεγμένη η επιλογή *Enhanced* του μενού *View*.

Σχεδίαση Ελεύθερων Καμπυλών

Μπορούμε να σχεδιάσουμε ελεύθερες καμπύλες με το εργαλείο Freehand Tool. Μπορούμε να βελτιώσουμε τα σχέδιά μας, κάνοντας αλλαγές στα σημεία ορισμού (λαβές). Αφού επιλέξουμε το εργαλείο αυτό, κάνοντας κλικ στη σελίδα Σχεδιασμού μπορούμε να αρχίσουμε να σχεδιάζουμε μια ελεύθερη καμπύλη, με διπλό κλικ να συνεχίζουμε μ' ένα επόμενο τμήμα της καμπύλης και για να τελειώσουμε την καμπύλη, να κάνουμε κλικ σε κάποιο σημείο.

Μπορούμε ακόμα να ρυθμίσουμε το πλάτος και τον τύπο της γραμμής που θέλουμε.

Για να διαπιστώσουμε αν μια καμπύλη είναι κλειστή, την επιλέγουμε και κοιτάμε αν το πλήκτρο Auto-Close της γραμμής Ιδιοτήτων Καμπύλης είναι ενεργό ή όχι. Αν είναι ενεργό, αυτό σημαίνει ότι η καμπύλη δεν είναι κλειστή και για να την κλείσουμε, ενώνοντας τα άκρα της, μπορούμε να κάνουμε κλικ στο πλήκτρο αυτό.

Τα Σημεία Ορισμού των Καμπυλών

Ένα επιλεγμένο αντικείμενο, εκτός από τις γνωστές οκτώ λαβές που έχουν το σχήμα μαύρων τετραγώνων, εμφανίζει και κάποια μικρότερα *σημεία ελέγχου* που ονομάζονται και *σημεία ορισμού (nodes)*. Από τα σημεία αυτά μπορούμε να επεξεργαστούμε το σχήμα ενός αντικειμένου με πολύ μεγάλη λεπτομέρεια.

Τα σημεία ορισμού εμφανίζονται πάνω στο περίγραμμα της καμπύλης, ενώ οι λαβές εμφανίζονται στις γωνίες και στις πλευρές ενός ορθογωνίου γύρω από το αντικείμενο. Τα σημεία αυτά συμπεριφέρονται διαφορετικά στο καλλιτεχνικό κείμενο, στα σχήματα και στις καμπύλες. Πρέπει να έχουμε υπόψη μας ότι τα σημεία ορισμού εμφανίζονται σε κάθε επιλεγμένο σχήμα.

Αν επιλέξουμε μια καμπύλη και μετά πάμε στην επιλογή *Properties...* του μενού *Edit* (ή κάνουμε δεξί κλικ κι επιλέξουμε *Properties*), στην καρτέλα *Curve* του πλαισίου διαλόγου *Object Properties* μπορούμε να δούμε διάφορα χρήσιμα στοιχεία για την καμπύλη, όπως αν είναι κλειστή, από πόσα σημεία (nodes) και τμήματα (sub-paths) αποτελείται καθώς και τη θέση (συντεταγμένες) του πρώτου και του τελευταίου σημείου της. Αν είναι ανοικτή, μπορούμε να την κλείσουμε, μαρκάροντας το πλαίσιο ελέγχου *Close Curve* και κάνοντας κλικ στο πλήκτρο *Apply*.

Για να επεξεργαστούμε τα σημεία ορισμού, κάνουμε κλικ πάνω τους με το εργαλείο επιλογής μόλις ο δείκτης του ποντικιού πάρει το σχήμα κορυφής βέλους. Σύροντας ένα σημείο ορισμού, μπορούμε να αλλάξουμε το σχήμα της καμπύλης. Αν κάνουμε δεξί κλικ πάνω σ' ένα σημείο ορισμού, από το πτυσσόμενο μενού μπορούμε να προσθέσουμε (*Add*) ή να διαγράψουμε (*Delete*) σημεία ορισμού ή να κάνουμε πολλές ακόμη ενέργειες.

Μετατροπή Κειμένου σε Καμπύλη

Για να μπορούμε να αλλάξουμε το σχήμα των χαρακτήρων ενός κειμένου, πρέπει να μετατρέψουμε το κείμενο σε καμπύλες, αλλά τότε δεν θα μπορούμε να επεξεργαστούμε τα περιεχόμενα του κειμένου από το παράθυρο Text Edit. Για να μετατρέψουμε ένα καλλιτεχνικό κείμενο σε καμπύλη, το επιλέγουμε με το εργαλείο επιλογής, κάνουμε δεξί κλικ πάνω του και επιλέγουμε *Convert To Curves* από το μενού συντόμευσης.

Για να απομονώσουμε τους χαρακτήρες και να μπορούμε να επεξεργαστούμε κάθε χαρακτήρα σαν ξεχωριστό αντικείμενο, επιλέγουμε *Break Apart* από το μενού *Arrange*. Μπορούμε μετά να κάνουμε κλικ σε κάθε γράμμα και να χρησιμοποιήσουμε τις λαβές ή τα σημεία ορισμού για να το επεξεργαστούμε σαν ξεχωριστό αντικείμενο.

Προσαρμογή Κειμένου σε σχήμα (διαδρομή)

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ένα σχήμα ή μια διαδρομή για να προσαρμόσουμε ένα κείμενο. Μπορούμε να γράψουμε το κείμενο κατευθείαν στην καμπύλη ή μπορούμε να τοποθετήσουμε ένα ήδη υπάρχον κείμενο σε μια καμπύλη.

Για να γράψουμε κείμενο σε μια διαδρομή, πρώτα δημιουργούμε το σχήμα (π.χ. μια καμπύλη) και μετά με επιλεγμένη την καμπύλη, επιλέγουμε *Fit Text To Path* από το μενού *Text*. Θα ενεργοποιηθεί η γραμμή ιδιοτήτων Κειμένου, επιλέγουμε τη γραμματοσειρά και το μέγεθος γραμμάτων που θέλουμε και αρχίζουμε να γράφουμε. Ο δρομέας προσαρμόζεται αυτόματα στο σχήμα ή στην καμπύλη που επιλέξαμε.

Για να προσκολλήσουμε κείμενο σε μια διαδρομή, γράφουμε κάπου το κείμενο και σχεδιάζουμε μια καμπύλη ξεχωριστά. Επιλέγουμε το κείμενο, με κρατημένο το πλήκτρο Shift επιλέγουμε και την καμπύλη και επιλέγουμε *Fit Text To Path* από το μενού *Text*.

Το κείμενο θα προσκολληθεί στην καμπύλη, αλλά μπορεί να μην είναι όπως ακριβώς το θέλουμε. Για να το προσαρμόσουμε, επιλέγουμε το εργαλείο κειμένου A, κάνουμε κλικ στο κείμενο και μετά κάνουμε κλικ στο εργαλείο επιλογής.

Από το κουμπί στοίχισης μπορούμε να επιλέξουμε μια από τις επιλογές προσανατολισμού του κειμένου. Αυτές οι επιλογές έχουν διαφορετικό αποτέλεσμα, ανάλογα με το μέγεθος και τη γραμματοσειρά του κειμένου και τη διαδρομή στην οποία προσαρμόζεται το κείμενο.

Επεξεργασία Σχημάτων

Όταν επιλέγουμε ένα σχήμα, όπως μια έλλειψη, ένα ορθογώνιο ή ένα πολύγωνο, με το εργαλείο Shape, εμφανίζονται πάνω στο σχήμα τα σημεία ορισμού. Τα ορθογώνια έχουν τέσσερα σημεία, ένα σε κάθε γωνία, τα πολύγωνα έχουν ένα σημείο σε κάθε γωνία και ένα σημείο στο μέσο της κάθε πλευράς, ενώ οι ελλείψεις εμφανίζουν ένα μόνο σημείο.

Αν μετακινήσουμε το σημείο μιας έλλειψης, θα δημιουργηθεί ένα τόξο. Αν σύρουμε μια γωνιακή λαβή ενός ορθογωνίου, θα στρογγυλέψουν οι γωνίες του. Αν σύρουμε τα πλευρικά ή γωνιακά σημεία των πολυγώνων, τα πολύγωνα θα μετατραπούν σε αστέρια, αλλά όλα τα πλευρικά σημεία τους θα μετακινηθούν συμμετρικά.

Επεξεργασία Bitmap Εικόνων

Το CorelDRAW δημιουργεί και επεξεργάζεται εξ ορισμού διανυσματικές εικόνες, αλλά μπορεί να επεξεργαστεί και bitmap εικόνες, καθώς υπάρχουν πάρα πολλές τέτοιες εικόνες σε διάφορα προγράμματα και στο Internet. Ακόμη, οι bitmap εικόνες έχουν πολλές δυνατότητες για δημιουργία εφέ, που δεν έχουν οι διανυσματικές εικόνες.

Οι bitmap εικόνες αποτελούνται από ένα σύνολο εικονοστοιχείων (pixels) και αποθηκεύουν τη θέση και την περιγραφή του κάθε εικονοστοιχείου. Οι ιδιότητες μιας bitmap εικόνας είναι βασικά η ανάλυση της εικόνας και ο αριθμός των χρωμάτων που αποτελούν την εικόνα. Αυτές οι δύο ιδιότητες προσδιορίζουν την ποιότητα της εικόνας και το μέγεθος του αρχείου που περιέχει την εικόνα.

Το CorelDRAW περιέχει το μενού *Bitmaps* με το οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε, να επεξεργαστούμε και να αποθηκεύσουμε bitmap εικόνες στο CorelDRAW. Αλλά, δεν μπορούμε να μετατρέψουμε bitmap εικόνες σε διανυσματικές.

Για να εμφανίσουμε bitmap εικόνες στο CorelDRAW, μπορούμε να τις σαρώσουμε από το ίδιο το CorelDRAW, να τις εισάγουμε από άλλα προγράμματα, όπως το Photo-Paint, το PaintBrush κ.ά., να τις μεταφέρουμε από ένα Web site του Internet ή μπορούμε ακόμη να μετατρέψουμε αντικείμενα που δημιουργήσαμε με το CorelDRAW σε bitmap εικόνες.

Αφού τοποθετήσουμε την εικόνα στο σαρωτή (scanner), επιλέγουμε *Acquire Image* από το μενού *File*.

Εισαγωγή Bitmap Εικόνας

Για να εισάγουμε μια υπάρχουσα εικόνα από τον σκληρό δίσκο ή από μια δισκέτα ή από ένα CD-ROM, επιλέγουμε *Import...* από το μενού *File* και στο πλαίσιο διαλόγου *Import* επιλέγουμε το είδος της εικόνας από τη λίστα *Αρχεία τύπου* και τον φάκελο από τη λίστα *Διερεύνηση στο* και βλέπουμε στο πλαίσιο *Preview* μια προεπισκόπηση της. Για να την εισάγουμε, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Import*.

Μπορούμε ακόμη να επιλέξουμε μια bitmap εικόνα από ένα άλλο πρόγραμμα, να την αντιγράψουμε (Copy) στο Πρόχειρο (Clipboard) και μετά να πάμε στο CorelDRAW και να την επικολλήσουμε (Paste) εκεί. Για να μεταφέρουμε μια εικόνα από το World Wide Web, κάνουμε δεξί κλικ πάνω της και από το πτυσσόμενο μενού μπορούμε να επιλέξουμε αντιγραφή στο Πρόχειρο ή δημιουργία αρχείου στον δίσκο.

Μετατροπή Αντικειμένου σε Bitmap

Επιλέγουμε το αντικείμενο που θέλουμε να μετατρέψουμε σε bitmap εικόνα και μετά επιλέγουμε [Convert to Bitmap...](#) από το μενού [Bitmaps](#) για να εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου [Convert to Bitmap](#). Από τη λίστα [Color](#) μπορούμε να επιλέξουμε από διάφορες καταστάσεις χρωμάτων, όπως CMYK, RGB, Black and White κ.ά. Από τη λίστα [Resolution](#) μπορούμε να επιλέξουμε την ανάλυση της εικόνας, με προτεινόμενη τιμή το 75 dpi (dots per inch). Στο κάτω μέρος του πλαισίου διαλόγου μπορούμε να βλέπουμε το μέγεθος σε bytes που θα καταλαμβάνει η εικόνα, ανάλογα με τις ρυθμίσεις που κάνουμε.

Το Εργαλείο Blend

Με το εργαλείο Blend μπορούμε να συνδυάσουμε δύο οποιαδήποτε αντικείμενα και να αφήσουμε το CorelDRAW να δημιουργήσει μια σταδιακή μετάβαση από το ένα στο άλλο. Αν τα δύο αντικείμενα έχουν παρόμοιο μέγεθος και σχήμα, το αποτέλεσμα θα είναι μια ομαλή, σταδιακή μεταβολή από το ένα αντικείμενο στο άλλο. Αν, όμως, τα αντικείμενα είναι πολύ διαφορετικά σε μέγεθος, σχήμα ή και χρώμα, θα δημιουργηθούν κάποια περίεργα ενδιάμεσα σχήματα.

Εκτός από τα σχήματα που συνδυάζονται μεταξύ τους, μπορούμε να ελέγξουμε το εφέ ενός blend, ορίζοντας τον αριθμό των βημάτων (μετασχηματισμών) που θέλουμε να γίνουν και δίνοντας περιστροφή στα ενδιάμεσα αντικείμενα που δημιουργούνται από το εφέ.

Για να δημιουργήσουμε το blend ανάμεσα σε δύο αντικείμενα, πρώτα τα επιλέγουμε και τα δύο μαζί και μετά πάμε στην επιλογή [Blend...](#) του μενού [Effects](#). Θα εμφανισθεί το rollup Blend. Στο πλαίσιο κειμένου [Number of steps](#) μπορούμε να ορίσουμε τον αριθμό των βημάτων, δηλ. των ενδιάμεσων αντικειμένων που θα δημιουργηθούν. Όσο μεγαλύτερος είναι ο αριθμός αυτός, τόσο πιο σταδιακή και ομαλότερη θα είναι η μετάβαση από το ένα αντικείμενο στο άλλο. Για να εφαρμοσθεί το Blend, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο [Apply](#). Αφού δημιουργήσουμε ένα Blend, μπορούμε να αλλάξουμε το αποτέλεσμα αλλάζοντας τις ρυθμίσεις του rollup Blend ή αλλάζοντας το αρχικό ή το τελικό αντικείμενο.

Το Εργαλείο Contour

Με το εργαλείο Contour μπορούμε να δημιουργήσουμε ομόκεντρους κύκλους ή να προσθέσουμε τρισδιάστατο εφέ κορνίζας σ' ένα ορθογώνιο. Στην ουσία δημιουργούμε γραμμές μέσα (inside) ή γύρω (outside) από ένα επιλεγμένο αντικείμενο και μπορούμε να ορίσουμε πόσες θα είναι αυτές και ποια απόσταση θα έχουν μεταξύ τους.

Το πάχος και το χρώμα των γραμμών που δημιουργούνται καθορίζονται από το πάχος και το χρώμα των αρχικών γραμμών. Μπορούμε να δημιουργήσουμε γραμμές Contour μέσα ή έξω από το επιλεγμένο αντικείμενο ή μπορούμε να ορίσουμε Contour που να γεμίζουν πλήρως ένα αντικείμενο, όταν αυτό βέβαια είναι κλειστό.

Επιλέγουμε ένα αντικείμενο, π.χ. έναν κύκλο και μετά πάμε στην επιλογή [Contour...](#) του μενού [Effects](#). Θα εμφανισθεί το παράθυρο Contour, όπου στην αριστερή καρτέλα του υπάρχουν τα πλήκτρα επιλογής [To center](#), [Inside](#) και [Outside](#). Το πρώτο γεμίζει ένα κλειστό αντικείμενο με ομόκεντρους κύκλους, το δεύτερο δημιουργεί εσωτερικούς ομόκεντρους κύκλους και το τρίτο δημιουργεί εξωτερικούς ομόκεντρους κύκλους.

Το πλαίσιο κειμένου [Steps](#) καθορίζει τον αριθμό των ομόκεντρων κύκλων, εκτός από την επιλογή [To center](#), όπου υπολογίζονται αυτόματα από το CorelDRAW, και το πλαίσιο κειμένου [Offset](#) καθορίζει την απόσταση μεταξύ των ομόκεντρων κύκλων που θα δημιουργηθούν. Για να εφαρμοσθεί το Contour, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο [Apply](#).

Από την άλλη καρτέλα του Contour, μπορούμε να ορίσουμε ένα χρώμα για το περίγραμμα του Contour και να έχουμε έτσι μια σταδιακή μετάβαση από το χρώμα περιγράμματος του αντικειμένου στο χρώμα περιγράμματος του Contour.

Το Εργαλείο Perspective

Για να δώσουμε προοπτική σ' ένα αντικείμενο, για παράδειγμα σ' ένα αντικείμενο κειμένου, γράφουμε μια λέξη σε καλλιτεχνικό κείμενο, την επιλέγουμε και πάμε στην επιλογή [Add Perspective](#) του μενού [Effects](#). Θα επιλεγεί αυτόματα το εργαλείο Shape και θα εμφανισθούν οι λαβές προοπτικής στις τέσσερις γωνίες του αντικειμένου.

Για να δώσουμε την αίσθηση της προοπτικής (βάθους) στο αντικείμενο, αφήνουμε τον δείκτη του ποντικιού πάνω από μια λαβή μέχρι να πάρει το σχήμα σταυρού, κάνουμε κλικ και σύρουμε.

Για να αφαιρέσουμε την προοπτική από ένα αντικείμενο, το επιλέγουμε και πάμε στην επιλογή *Clear Perspective* του μενού *Effects*. Για να επεξεργαστούμε ένα αντικείμενο που έχει προοπτική, το επιλέγουμε με το *Shape Tool* και μετακινούμε τις λαβές του ή το σημείο X.

Το Εργαλείο Envelope

Με το εφέ Envelope (μορφοποιητής) μπορούμε να αναγκάσουμε ένα αντικείμενο να ακολουθήσει ένα συγκεκριμένο σχήμα. Επιλέγουμε *Envelope...* από το μενού *Effects*.

Μπορούμε να εφαρμόσουμε τους εξής τέσσερις τύπους μορφοποιητών σ' ένα αντικείμενο :

Straight Line. Ευθεία γραμμή.

Single Arc. Απλό τόξο, καμπυλωτή γραμμή.

Double Arc. Διπλό τόξο, περίπλοκη καμπύλη.

Unconstrained. Καμπύλες χωρίς περιορισμό.

Για να εφαρμόσουμε έναν μορφοποιητή σ' ένα αντικείμενο, επιλέγουμε το αντικείμενο με το *Shape Tool*, στο παράθυρο Envelope επιλέγουμε τον μορφοποιητή που θέλουμε να εφαρμόσουμε και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Add New*. Σύρουμε μια λαβή του αντικειμένου για να ακολουθήσει το σχήμα του μορφοποιητή. Αν κρατάμε ταυτόχρονα πατημένο και το πλήκτρο *Shift*, η μορφοποίηση του αντικειμένου θα είναι συμμετρική. Το Envelope έχει μια λίστα από γεωμετρικά σχήματα και σύμβολα που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να μορφοποιήσουμε ένα αντικείμενο. Επιλέγουμε το αντικείμενο που θέλουμε να μορφοποιήσουμε, επιλέγουμε *Unconstrained*, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Add Preset* και επιλέγουμε ένα από τα διαθέσιμα σχήματα.

Κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Apply* για να εφαρμοστεί στο αντικείμενο το σχήμα που επιλέξαμε και μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τις λαβές του αντικειμένου για να αλλάξουμε το σχήμα του.

Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και ένα άλλο αντικείμενο σαν καλούπι για τον μορφοποιητή, π.χ. ένα εξάγωνο. Επιλέγουμε το αντικείμενο που θέλουμε να μορφοποιήσουμε με το *Shape Tool*, μετά το πλήκτρο *Unconstrained* και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο με το σταγονόμετρο. Θα εμφανισθεί ένα μεγάλο μαύρο βέλος, με το οποίο επιλέγουμε το εξάγωνο και κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Apply*.

Αν έχουμε εφαρμόσει εφέ μορφοποίησης σ' ένα αντικείμενο κείμενου, μπορούμε να επεξεργαστούμε τα περιεχόμενα του κειμένου, επιλέγοντας το κείμενο και από το μενού *Text - Edit Text*.

Για να αφαιρέσουμε τους μορφοποιητές που έχουμε εφαρμόσει σ' ένα αντικείμενο, επιλέγουμε το αντικείμενο και στη συνέχεια *Clear Envelope* από το μενού *Effects* όσες φορές χρειαστεί.

Το Εργαλείο Extrude

Με το εργαλείο αυτό (ανύψωση) μπορούμε να δώσουμε στα σχήματα μια τρισδιάστατη εμφάνιση με σκίαση και συνήθως χρησιμοποιείται σε κείμενο για να τραβήξει την προσοχή. Όταν επιλέξουμε να δώσουμε το εφέ της ανύψωσης σ' ένα αντικείμενο, μπορούμε να ορίσουμε ένα σημείο εξαφάνισης στο εφέ, να περιστρέψουμε το αντικείμενο, να βάλουμε φωτισμό σε διάφορες γωνίες, να επεξεργαστούμε τα χρώματά του και να προσθέσουμε τρισδιάστατη όψη.

Για να εφαρμόσουμε το εφέ της ανύψωσης, επιλέγουμε ένα καλλιτεχνικό κείμενο και μετά *Extrude...* από το μενού *Effects*. Θα εμφανισθεί το μενού του Extrude, το οποίο περιέχει πέντε καρτέλες.

Από την πρώτη καρτέλα μπορούμε να ρυθμίσουμε την προοπτική, επιλέγοντας μια τιμή στο πλαίσιο κειμένου *Depth*. Μπορούμε ακόμα να επιλέξουμε τη μορφή της προοπτικής από μια πτυσσόμενη λίστα και για να εφαρμόσουμε τις επιλογές μας κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Apply*.

Παράδειγμα: Για να δώσουμε τρισδιάστατη εμφάνιση σ' ένα καλλιτεχνικό κείμενο, επιλέγουμε στα πλαίσια *H* και *V*, δύο τιμές περίπου ίσες ή αντίθετες (π.χ. 5mm) και στο *Measured from* τσεκάρουμε το *Object center*.

Από τη δεύτερη καρτέλα μπορούμε να ρυθμίσουμε την περιστροφή του αντικειμένου. Εμφανίζεται ένα κουμπί με στρογγυλό βέλος. Αν τοποθετήσουμε το δείκτη του ποντικιού στο κάτω δεξιό άκρο του, μετατρέπεται σε σταυρό μ' ένα χεράκι και τότε μπορούμε να περιστρέψουμε το αντικείμενο ώστε να πάρει τη θέση που θέλουμε. Τέλος, κάνουμε κλικ στο πλήκτρο *Apply*.

Στην τρίτη καρτέλα μπορούμε να ορίσουμε τη θέση και την ένταση τριών φωτεινών πηγών για να δώσουμε ανάλογη σκίαση στο αντικείμενο.

Στην τέταρτη καρτέλα μπορούμε να επιλέξουμε ένα από τα τρία πλήκτρα επιλογής, *Use object fill*, *Solid fill* και *Shade*, και ανάλογα χρώματα για να δώσουμε χρωματισμό στο αντικείμενο.

Στην τελευταία καρτέλα μπορούμε να μαρκάρουμε το πλαίσιο ελέγχου *Use Bevel* και να ρυθμίσουμε τις τιμές στα πλαίσια κειμένου *Bevel depth* και *Bevel angle* ή να σύρουμε με το ποντίκι την άκρη ενός σχήματος για να δώσουμε τρισδιάστατο εφέ στο αντικείμενο.

Για να αφαιρέσουμε τα εφέ ανύψωσης που έχουμε εφαρμόσει σ' ένα αντικείμενο, επιλέγουμε το αντικείμενο και στη συνέχεια *Clear Extrude* από το μενού *Effects* όσες φορές χρειαστεί.

Το Κείμενο Παραγράφου

Για να δημιουργήσουμε κείμενο παραγράφου, επιλέγουμε το εργαλείο κειμένου και σχεδιάζουμε ένα ορθογώνιο στο παράθυρο σχεδιασμού. Σ' ένα κείμενο παραγράφου μπορούμε να ρυθμίσουμε τα διαστήματα λέξεων, γραμμών, γραμμάτων και παραγράφων, να αλλάξουμε τη μορφή του πλαισίου που περιέχει το κείμενο και να κατευθύνουμε τη ροή του κειμένου για να συνεχίσει σ' άλλα πλαίσια.

Σ' ένα κείμενο παραγράφου μπορούμε να δώσουμε χρώμα γεμίματος, χρώμα περιγράμματος ή και γέμισμα ντεγκραντέ. Μπορούμε να επιλέξουμε με το εργαλείο κειμένου ένα μέρος ή και όλο το κείμενο και να αλλάξουμε τη μορφοποίησή του ή να εμφανίσουμε τα πλαίσια διαλόγου *Format Text* και *Edit Text* από τις αντίστοιχες επιλογές του μενού *Text*.

Όταν το κείμενο παραγράφου δεν χωρά στο πλαίσιο, η κάτω λαβή μεγέθους του έχει σχήμα τριγώνου και όχι ανοικτού τετραγώνου. Για να δημιουργήσουμε ένα άλλο πλαίσιο και να υπάρχει ροή του κειμένου από το αρχικό πλαίσιο στο καινούργιο, κάνουμε κλικ στο τρίγωνο και ο δρομέας παίρνει το σχήμα σελίδας. Σχεδιάζουμε ένα νέο πλαίσιο κειμένου και το CorelDRAW εμφανίζει μια γραμμή που συνδέει το αρχικό πλαίσιο με το καινούριο. Όταν η κάτω λαβή μεγέθους του τελικού πλαισίου πάρει το σχήμα τετραγώνου, αυτό σημαίνει ότι έχει χωρέσει όλο το κείμενο. Για να αλλάξουμε μέγεθος σ' ένα κείμενο παραγράφου ώστε να χωρά σ' ένα πλαίσιο κειμένου, επιλέγουμε το πλαίσιο κειμένου και μετά *Fit Text To Frame* από το μενού *Text*.

Δουλεύοντας με Πολλές Σελίδες

Σ' ένα σχέδιο του CorelDRAW μπορούμε να έχουμε πολλές σελίδες (pages) και σε κάθε σελίδα να δημιουργούμε διαφορετικά αντικείμενα. Για κάθε σελίδα εμφανίζεται μια καρτέλα στο κάτω μέρος της οθόνης με την ονομασία Page 1, Page 2 κοκ, αλλά μπορούμε να δώσουμε και δικά μας ονόματα στις σελίδες.

Για να επεξεργαστούμε τις σελίδες, μπορούμε να κάνουμε δεξί κλικ στην καρτέλα μιας σελίδας και από το πτυσσόμενο μενού να επιλέξουμε *Rename Page*, *Insert Page After*, *Insert Page Before* ή *Delete Page*.

Για να δούμε τα περιεχόμενα μιας σελίδας του σχεδίου μας, μπορούμε να κάνουμε κλικ πάνω της με το ποντίκι ή να επιλέξουμε *Go To Page...* από το μενού *Layout* και στο πλαίσιο διαλόγου *Go To Page* να γράψουμε την αρίθμηση της σελίδας στο πλαίσιο κειμένου *Go to page*.

Για να αλλάξουμε τις ρυθμίσεις μιας σελίδας (π.χ. τις διαστάσεις της), πρέπει να επιλέξουμε *Page Setup...* από το μενού *Layout*.

Οι Εκτυπώσεις στο CorelDRAW

Για να εκτυπώσουμε το σχέδιο του CorelDRAW με το οποίο δουλεύουμε, επιλέγουμε *Print...* από το μενού *File*. Θα εμφανισθεί το πλαίσιο διαλόγου *Print* με τις εξής πέντε καρτέλες : *General*, *Layout*, *Separations*, *Prepress* και *Miscellaneous*.

Στην καρτέλα *General* μπορούμε να επιλέξουμε έναν εκτυπωτή από τη λίστα *Name* και να δούμε τις ρυθμίσεις του (ιδιότητες) κάνοντας κλικ στο πλήκτρο *Properties*.

Στην ενότητα *Print range* υπάρχουν τα εξής πλήκτρα επιλογής :

- *All*, για να εκτυπώσουμε όλες τις σελίδες του σχεδίου.
- *Current page*, για να εκτυπώσουμε την τρέχουσα επιλεγμένη σελίδα.
- *Pages*, για να επιλέξουμε τις σελίδες που θέλουμε να εκτυπώσουμε, και
- *Selection*, για να εκτυπώσουμε μόνο τα επιλεγμένα αντικείμενα.

Στην ενότητα *Copies* μπορούμε να ορίσουμε το πλήθος των αντιγράφων στο πλαίσιο κειμένου *Number of copies*.

Εκτύπωση Καρτών και Ετικετών

Για να εκτυπώσουμε κάρτες ή ετικέτες, επιλέγουμε *Page Setup...* από το μενού *Layout* και στην ενότητα *Label* κάνουμε κλικ στο πλήκτρο επιλογής *Labels*. Επιλέγουμε ένα φάκελο με ετικέτες, τον τύπο της ετικέτας που θέλουμε, κάνουμε αν χρειαστεί κλικ στο πλήκτρο *Customize Label...* για να κάνουμε αλλαγές στον αριθμό των ετικετών, στο πλάτος και στο ύψος τους, και όταν είμαστε έτοιμοι κάνουμε κλικ στο πλήκτρο OK.

Στο παράθυρο σχεδίασης θα υπάρχει ένα υπόδειγμα της ετικέτας που επιλέξαμε, στο οποίο μπορούμε να δημιουργήσουμε ό,τι αντικείμενα θέλουμε και να τα διαμορφώσουμε όπως θέλουμε. Για να εκτυπώσουμε, επιλέγουμε *Print...* από το μενού *File* και στο πλαίσιο διαλόγου *Print* κάνουμε κλικ πρώτα στο πλήκτρο *Print Preview* για να έχουμε μια εικόνα της εκτύπωσης και μετά κλικ στο πλήκτρο *Print*. Η σελίδα θα γεμίσει με την κάρτα ή την ετικέτα.