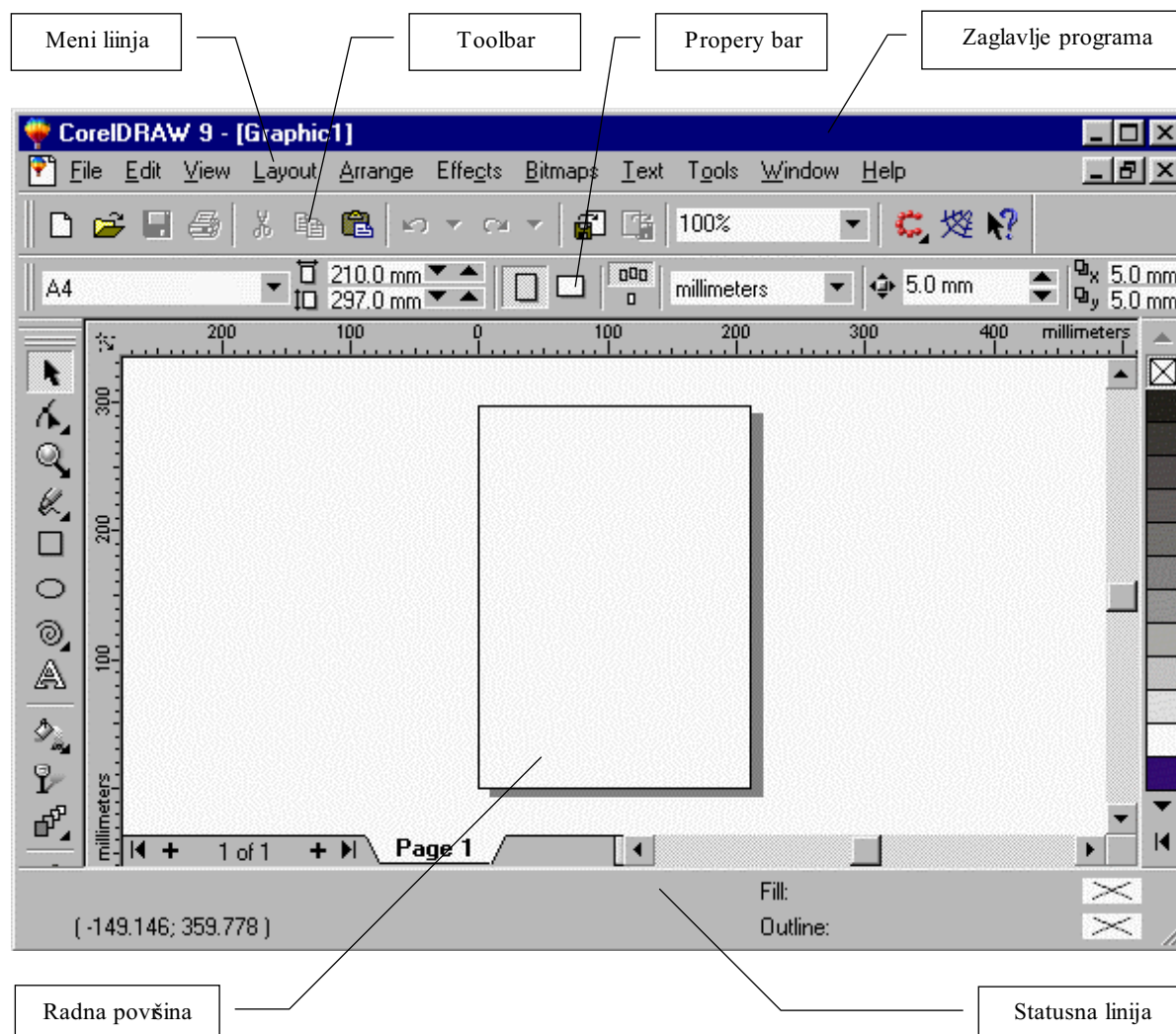


# Corel DRAW

- najkraći priručnik -

autor: Pavle Knežević

Corel Draw 8 je glavni program iz programskog paketa Corel Draw 8 kanadske firme Corel. Namenjen je za dizajn i za pripremu štampe. Veoma je praktičan i popularan, a svojom najnovijom verzijom ispravlja greške prethodnih verzija i nudi širi dijapazon mogućnosti. Pored Corel Draw-a u paketu se nalaze i Corel PHOTO-PAIN (obrada slika), Corel CAPTURE (za smeštanje trenutnog prikaza na monitoru, ili nekog njegovog dela, u clipboard), itd.



## Toolbox

Alati (Toolbox):

Pick tool – za selektovanje objekata;

Shape tool – za editovanje čvorova i krivih;

Zoom tool - za kontrolu zumiranja;

Freehand tool - olovka za crtanje slobodnom rukom;

Rectangle tool - za crtanje pravougaonika;

Ellipse tool – za crtanje elipsi;

Polygon tool - za crtanje mnogouglova;

Text tool – za rad sa tekstem;

Interactive fill tool – za dodavanje fila objektu upotrebom miša;

Interactive transparency tool - za dodavanje transparentnosti objektu upotrebom miša;

Interactive blend tool - za blendiranje objekata mišem;

Interactive eyedroper tool – pipeta; uzima boju sa nekog objekta

Outline tool – za editovanje kontura objekata;

Fill tool – za editovanje fill-a (ispunjenja) objekata.



## Setovanje strane

Klikom na Layout, opcija Page setup, podešavamo format strane i orijentaciju papira. Vidljivost ivice papira podešava se opcijom Show Page Border (Tools iz meni linije, klikom na Options, klikom u stablu na Document\Page). Preporuka je držati uključeno jer će samo objekti koji su na papiru biti odštampani. Deo opcija setovanja strane postoji na Property bar-u kada je aktivan Pick tool i kada je sve deselektovano.

## Pick Tool

### Selektovanje objekata

**Zašto selektujemo objekte?** Selektujemo ih da bi "naznačili" da želimo nad tim selektovanim objektom (ili objektima) da primenimo neku operaciju. Jednim klikom na objekat selektujete objekat. Držanjem Shift-a i klikanjem na objekte selektujete više objekata. Više objekata možete selektovati i razvlačenjem selekcionog pravougaonika. Sve kreirane objekte selektujete duplim klikom na Pick tool ili Edit / Select all. Napomena: Zadnji kreiran objekat je i selektovan, bez obzira što Pick tool nije aktivan.

### Pomeranje objekata

Kliknemo na selektovani objekat (ili objekte), zadržimo levi taster pritisnut i "odnesemo" na željeno mesto. Ako prilikom pomeranja držimo taster Ctrl objekat će biti pomezan samo po X ili samo po Y osi. Selektovani objekat možete pomerati i korišćenjem kursor strelica tastature. Koliko će objekat biti pomezan korišćenjem kursor strelica podešavamo opcijom Nudge (u meni liniji Tools / Options / Workspace / Edit). Može i preko Property bar-a kada je sve deselektovano i uz aktivan Pick tool.

### Skaliranje objekata



Kad je objekat selektovan (ili objekti selektovani) oko njega postoji osam ručica-kvadratića. Četiri ručice na čoškovima služe za skaliranje proporcionalno po X i Y osi. Ostale četiri ručice služe za skaliranje samo po X (leva i desna) ili samo po Y osi (gornja i donja). Ako prilikom skaliranja držite taster Shift objekat skalirate u odnosu na njegov centar. Držanjem tastera Ctrl prilikom skaliranja objekat povećavate n-tostruko (2,3,4, ... puta).

### Rotiranje i ukošenje objekata

Za rotiranje i ukošenje objekata koristimo Pick tool. Potrebno je da ponovo kliknemo na selektovani objekat (ili objekte). Dobijamo osam ručica-strelica i centar rotacije objekta. Ručice na čoškovima su za rotaciju, a ostale četiri za ukošenje objekta. Centar rotacije se izmešta mišem – stanemo mišem na centar rotacije, dobijamo

krstić, kliknemo, zadržimo pritisnut levi taster miša i “odnesemo” ga na željeno mesto. Ako tokom rotiranja (ili ukošenja) držimo taster Ctrl objektat ćemo rotirati (ili ukositi) umnošcima od 15 stepeni. Koliki će biti ovaj umnožak podešava se opcijom Constrain angle (u meni liniji Tools / Options / Workspace / Edit).

## Kopiranje objekata

Objekat (ili objekte) kopiramo na tri načina. *Prvi način* - selektujemo objekat (ili objekte), kliknemo na Edit/Copy ili pritisnemo Ctrl+C, kliknemo na Edit/Paste ili pritisnemo Ctrl+V. Sada je selektovani objekat kopija koja se nalazi preko originala. *Drugi način* – počnemo da prenosimo objekat na drugo mesto gde želimo da bude kopija i pre puštanja levog tastera miša pritisnemo desni, pa pustimo levi. *Treći način* - počnemo desnim tasterom miša da prenosimo objekat na drugo mesto gde želimo da bude kopija. Kada otpustimo desni taster pojavi se plivajući meni u kome izaberemo Copy Here.

## Zoom tool



Alati za zumiranje:

uveličavanje pogleda; selektovanjem pravougaonikom;

pan tool za pomeranje pogleda bez scroll bar-a;

uvećavanje pogleda dva puta

umanjivanje pogleda dva puta,

pogled u stvarnoj veličini,

pogled na selektovane objekte,

pogled na sve objekte,

pogled na stranu,

pogled na širinu strane,

pogled na visinu strane.

Da bi alati za zumiranje bili stalno dostupni (i kada Zoom tool nije aktivan) potrebno je izabrati u meni liniji Tools / Options / Workspace / Customize i uključiti Zoom. Ili kraće klik desnim tasterom na Tool bar i uključivanjem opcije Zoom.

## Freehand tool

Ovo je alat za crtanje linija slobodnom rukom i kreiranje pravih linija. Crtanje slobodnom rukom – stanemo mišem na mesto odakle želimo započeti liniju kliknemo i zadržimo levi taster miša pritisnut i pomeramo rukom u željenom pravcu. Kreiranje pravih linija – kliknemo mišem na mesto gde želimo početak linije i kliknemo na mesto gde želimo kraj linije. Ako prilikom kreiranja prave linije koristite taster Ctrl dobijaćete linije pod uglom koji je umnožak ugla od 15 stepeni (ovaj umnožak može se promeniti opcijom Constrain angle). Svaka prava linija ima dve prelomne tačke (čvora) - to su početak i kraj linije. Otvorene izlomljene linije dobijamo kada posle nacrtane prve linije, za početak druge linije kliknemo na prelomnu tačku prve linije, odredimo kraj druge linije, pa tu tačku uzmemo za početak treće linije, itd... Zatvorene izlomljene linije dobijamo kada se podudaraju početak prve i kraj zadnje linije.

## Rectangle, Elipse i Polygon tool

Pravougaonike, elipse i mnogouglove kreiramo na isti način – kliknemo, zadržimo levi taster miša pritisnut i pustimo kad želimo da objekat bude gotov. Ako tokom kreiranja objekta koristite taster Ctrl kreirate pravilne objekte (kvadrate, krugove i mnogouglove). Ako prilikom kreiranja koristite taster Shift objekat počinjete da kreirate iz njegovog centra.

## **Rulers (lenjiri)**

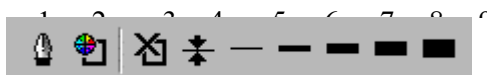
Vidljivost horizontalnog i vertikalnog lenjira regulišete u View / Rulers. Merne jedinice za lenjire podešavaju se u polju Units (Tools / Options, Document, Rulers... ili preko Property bar-a kada su svi objekti deselektovani i uz aktivan Pick tool.

## **Help (pomoć)**

Deo programa Corel Draw je i Corel TUTOR koji vam može pomoći u radu. Značenje i upotrebu neke opcije možete potražiti u meni liniji sa Help / Index, upisivanjem željene opcije i klikom na dugmence Display. Takođe trenutnu pomoć u vezi neke opcije koja nije u meni liniji možete dobiti i klikom desnim teasterom miša po toj opciji, pa klikom na "plivajući" meni What's This?...

## **Outline tool**

Klikanjem na Outline tool otvaraju se sledeće podopcije:



Podopcije (s leva na desno):

dijalog za podešavanje kontura objekta;

dijalog za detaljno podešavanje boje kontura objekta;

ukidanje outline-a objekta;

dodeljivanje debljine outline-a od 0.076 mm (0,216 point-a ili Hairline outline);

dodeljivanje debljine outline-a od ½ point-a;

dodeljivanje debljine outline-a od 2 point-a;

dodeljivanje debljine outline-a od 8 point-a;

dodeljivanje debljine outline-a od 16 point-a;

dodeljivanje debljine outline-a od 24 point-a;

Napomene:

Dijalog za detaljno podešavanje boje kontura objekata (2.) se dobija i kada u dijalogu za podešavanje kontura objekata (1.) otvorite spisak boja i kliknete na dugmence Others.

Opcije 5.-10. dobijate i kada u dijalogu za podešavanje kontura objekata (1.) izaberete da debljinu linije podešavate u point-ima i izaberete odgovarajuću debljinu.

## **Fill tool**

Klikanjem na Fill tool otvaraju se sledeće podopcije:

Podopcije (s leva na desno):

Dijalog za podešavanje uniformne boje ispunjenja objekta;

Dijalog za ferlauf ispunjenje objekta (Fountain fill);

Dijalog za ispunjenje objekta dvobojnim, višebojnim i bitmap obrascem (Pattern fill dialog);

Dijalog za ispunjenja objekta teksturom (Texture fill);

Dijalog za Post script ispunjenje objekta;

Za ukidanje ispunjenja objekta;

Dijalog za uniformnu boju ispunjenja objekta;

Roll-up za podešavanje ispunjenja objekta;

Napomena: Pomoću Interactive fill tool-a i Property bar možete da menjate ispunjenje objekta...



## Setovanje programa Corel Draw 9

Setovanje je podešavanje programa da radi na određeni način ili po određenoj opciji. U tekstu koji sledi biće objašnjen deo setovanja - kako setujete Corel Draw da svakom novom objektu grafike koji kreiramo pridodaje određene attribute konture (outline-a) i ispunjenja (fill-a). O setovanju tekst objekata biće reči kasnije.

Prilikom setovanja objekata grafike i(li) tekst objekata prvi i obavezni korak je deselektovanje svih objekata. To činimo klikom na prazan deo radne površine ili papira. Potom izaberemo Outline tool (za setovanje kontura) ili Fill tool (za setovanje fill-a) i izaberemo neku od ponuđenih opcija. Zatim Corel postavlja sledeće pitanje:

Potrebno je da odgovorite kojim tipovima novih objekata dodeljujete attribute koje nameravate da definišete. Svaki novokreirani objekat tipa koji ste ovde uključili biće kreiran parametrima koje ste upravo definisali...



## Redosled objekata

Objekti koje kreiramo smeštaju se na jedan sloj (layer). Svaki novokreirani objekat automatski se smešta preko prethodno kreiranog. Dakle, prvi kreiran objekat je skroz pozadi, a poslednji kreiran objekat je skroz napred. Redosled selektovanog objekta se menja pomoću menija Arrange, opcija Order, koja nudi podopcije:

To Front (postavlja objekat preko ostalih),

To Back (postavlja objekat iza ostalih),

Forward One (premešta objekat jedno mesto ispred),

Back One (premešta objekat jedno mesto iza),

In Front Of (premešta objekat ispred željenog objekta),

Behind (premešta objekat iza željenog objekta),

Reverse order (pravi inverziju redosleda objekta na sloju).

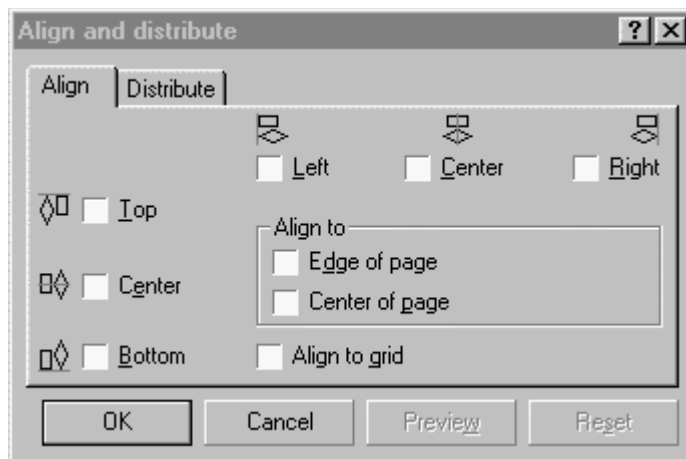
Napomena: Ako se objekti nigde ne preklapaju nećete primetiti koji je preko koga. Tek kada ih preklopite možete da uočite kako su poređani.

## Poravnanje objekata

Ovaj dijalog za poravnanje objekata dobija se sa Arrange / Align and Distribute ili klikom na dugmence Align, pa klikanjem na jezičak Align na Property bar-u. Opcije Top, Center i Bottom služe za horizontalno poravnanje objekata. Opcije Left, Center i Right služe za vertikalno poravnanje objekata.

### Poravnanje dva ili više objekata

Svaki objekat ima devet tačaka za poravnanje (slično ručicama za skaliranje). Opcija Align poravnava dve iste tačke kod različitih objekata (npr. gornja leva tačka prvog i gornja leva tačka drugog objekta ili centralna tačka prvog i centralna tačka drugog objekta, itd.). Prilikom poravnanja objekata jedan objekat neće menjati mesto, a ostali će se poravnati u odnosu na njega. Poslednji selektovani objekat neće menjati mesto.



## Poravnanje objekta (ili objekata) u odnosu na stranu

Ako želimo da objekat (ili objekte) poravnamo u odnosu na centar strane uključićemo Center of page. Da bi poravnali objekat u odnosu na ivice strane uključićemo Edge of page i poslužiti se opcijama za vertikalno (top, center, bottom) i horizontalno (left, center, right) poravnanje.

## Grupisanje objekata

Grupisanje najčešće koristimo da bi smo više objekata tretirali kao jedan, što nam olakšava pomeranje i kopiranje objekata, poravnanje (align) objekata, dodeljivanje istog fill-a i outline-a i drugo

**Kako grupišemo?** Selektujemo objekte od kojih želimo da budu grupa i kliknemo na Arrange / Group ili pritisnemo Ctrl+G ili preko Property bar-a dugmence Group. Selektovanu grupu objekata možemo razgrupisati sa Arrange / Ungroup ili Ctrl+U ili preko Property bar-a dugmence Ungroup. Takođe možemo više grupa grupisati u “veću” grupu. “Veću” grupu možemo razgrupisati na pojedinačne objekte sa Arrange / Ungroup All ili preko Property bar-a dugmence Ungroup All.

Međutim, objekti iako su grupisani i dalje ostaju delimično samostalni. Pojedinačni objekat iz grupe (Child object) selektujemo koristeći taster Ctrl prilikom selektovanja. Nad objektom iz grupe se mogu izvršiti samo neke od operacija koje su moguće nad “običnim” objektom. Na primer pomeranje, kopiranje, izmena fill-a, izmena outline-a...

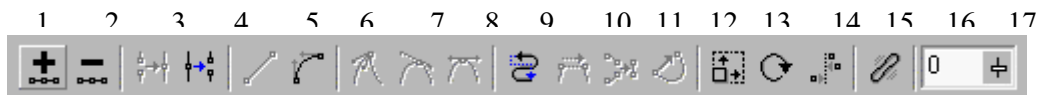
## Shape tool



Namenjen je za editovanje pravih i krivih linija, i čvorova objekata nacrtanih pomoću Freehand tool-a. Mogućnost transformacije pomoću ovog alata je ogromna...

Kada je aktivan Shape tool kliktanjem na objekat dobijate raspored prelomnih tačaka (čvorova) tog objekta - to su kvadratići na konturi objekta. Slično kao kod objekata, prelomna tačka se selektuje jednim klikom levim tasterom miša, više njih kliktanjem uz držanje Shift-a ili selekcionim pravougaonikom. Tako možete pomerati jednu ili više prelomnih tačaka pravougaonika ili nad njima primeniti neku od opcija čije objašnjenje sledi.

Opcije za rad sa krivama i prelomnim tačkama se vide na Property bar-u kada je aktivan Shape Tool.



Pomoću Shape tool-a možete i zaobliti uglove pravougaonika, praviti isečke i odsečke elipsi, od mnogouglova praviti zvezde...

Napomena: Pomoću Shape tool-a ne možete transformisati grupisane objekte.

dodavanje čvora;	spaja dve selektovane tačke linijom;
eliminisanje čvora;	razdvajanje jedne krive (linije) u dve;
spajanje dva selektovana čvora u jedan;	spajanje početnog i krajnjeg čvora krive (linije);
razdvajanje selektovanog čvora u dva;	skaliranje čvorova;
pretvaranje krive u liniju;	rotacija i ukošenje čvorova;
pretvaranje linije u krivu;	poravnanje selektovanih čvorova;
slomljeni čvor;	

## Konvertovanje objekta u krivu

Pravougaonike, elipse i mnogouglove kreirane Rectangle, Elipse ili Polygon tool-om Shape tool-om možemo modifikovati na dva načina. Prvim načinom pravougaonicima možemo zaobliti uglove, od elipsi praviti odsečke i isečke, od mnogouglova praviti zvezde. Međutim, Shape tool-om gore navedene objekte ne možemo transformisati kao ostale objekte (kreirane Freehand tool-om). Ne možemo nijednu opciju Shape tool-a upotrebiti. Zato je potrebno da pravougonik, elipsu ili mnogougao konvertujemo u krivu. Selektovani objekat se konvertuje u krivu pomoću meni linije sa Arrange / Covert to curves ili preko Property bar-a ili Ctrl+Q. Potom objekat možemo transformisati opcijama Node Edit-a...

## Još nešto o Toolbar-u

### Knife tool (nož)



Klikom na Shape tool i zadržavanjem levog tastera miša dobijate alat Knife tool koji služi za isecanje objekata. Da bi objekat bio sečen ovim alatom potrebno je da prethodno bude selektovan. Da bi ste prilikom sečenja objekta od jednog dobili dva potrebno je da na Property bar-u isključite Leave As One Object. Da bi se objekti na mestima gde su isečeni zatvorili potrebno je da na Property bar-u uključite Auto-Close On Cut. Opcije Leave As One Object i Auto-Close On Cut možete dobiti i pomoću meni linije sa Tools / Options, jezičak Toolbox... ili klikom desnim tasterom miša na Knife tool, pa potom na Properties.

### Eraser Tool (gumica)



Klikom na Shape tool i zadržavanjem levog tastera miša dobijate Eraser tool koji alat za brisanje objekata. Promer gumice menja se na Property bar-u (može i meni linijom sa Tools / Options, jezičak Toolbox... ili klikom desnim tasterom miša na Eraser tool, pa potom na Properties.

### Bezier Tool



Klikom i zadržavanjem levog tastera miša na Freehand tool-u dobija se Bezier tool koji je namenjen za crtanje pravih ili krivih linija. Za razliku od Freehand tool-a, Bezier tool kreira linije tek kad klikom levim tasterom miša odredite prelomnu tačku za kraj linije.

### Artistic Media Tool (umetničko pero)



Klikom i zadržavanjem levog tastera miša na Freehand tool-u dobija se Artistic Media tool. Pomoću ovog alata možemo crtati linije koje su, u stvari, gotovi objekti kojima se može dodeliti neki fill i koji imaju outline. Opcije Artistic Media tool-a možete podešavati na Property bar-u.

### Dimension Tool (alat za dimenzionisanje)



Klikom i zadržavanjem levog tastera miša na Freehand tool-u dobija se Dimension Tool. Na Property bar-u se pojavljuju alati Dimension tool-a za horizontalno, vertikalno i ukošeno dimenzionisanje objekata, kao i za dimenzionisanje uglova i Callout tool za obeležavanje objekata. Moguće je i podešavati merne jedinice dimenzionisanja i njihovu vidljivost, broj decimalnih mesta, itd...

Roll up za dimenzionisanje možete pomoću dva brza klika Pick tool-om na neku već kreiranu dimenziju.

### Spiral Tool (alat za kreiranje spirala)



Klikom i zadržavanjem levog tastera miša na Rectangle tool-u dobija se Spiral tool. Opcije za rad sa ovim alatom se nalaze na Property bar-u. Podešavanje ovog alata možete uraditi i dvoklikom miša na Spiral tool.

### Graph Paper Tool



Klikom i zadržavanjem levog tastera miša na Rectangle tool-u dobija se Graph paper tool. Opcije za rad sa ovim alatom nalaze se na Property bar-u kada je alat aktivan. Podešavanje ovog alata možete uraditi i dvoklikom miša na Graph paper tool.

### Distortion Tool



Alat namenjen za distorziju objekata. Na Property bar može se birati način distorzije objekta: Push and Pull Distortion, Zipper Distortion, Twister Distortion. Selektovani objekat se ovim alatom transformiše klikom levim tasterom miša po objektu (ili van njega), zadržavanjem levog tastera miša, povlačenjem u nekom pravcu i najzad otpuštanjem levog tastera miša.

## Kopiranje osobina od drugog objekta

Selektovanom objektu (ili objektima) možemo dodeliti osobinu (Fill i(li) Outline) nekog drugog objekta. Klik mišem u meni liniji na Edit / Copy Properties From (ili Ctrl+Shift+A), pa se u dijalog boksu koji se pojavio izjasnimo koje od osobina želimo da iskopiramo na selektovani objekat, pa klik na objekat od koga želimo da iskopiramo osobinu (ovaj objekat ne sme biti selektovan).

Osobine možemo kopirati i ako desnim tasterom odnesemo objekat čiju osobinu želimo da kopiramo preko objekta kome želimo da dodelimo tu osobinu, i potom u meniju koji se pojavio izaberemo koju osobinu kopiramo.



## Pogled na objekte

Tokom rada u Corel-u ako radi sa većim brojem kompleksnih objekata mogu se javiti periodi čekanja koji usporavaju vaš rad. Zato možete izabrati pogled iz meni linije koji će promeniti samo način prikaza objekata na monitoru, ali ne objekte. Klikom mišem na View u meni liniji dobijaje se podopcije:

Simple Wireframe (Prikazani su samo Outline-ovi objekata)

Wireframe (Nisu prikazani ni Fill-ovi ni Outline-ovi objekata)

Draft (Prikazani su Outline-ovi i neki Fill-ovi)

Normal (Prikazano je sve)

Enhanced (Daje najbolji kvalitet prikaza)

## Zaključavanje objekta

Ponekad je potrebno objekat fiksirati tako da on ne može da se pomera, rotira, ukosi, kopira, obriše ili na bilo koji način izmeni. Jedan ili više selektovanih objekata mogu se zaključati klikom u meni liniji na **Arrange / Lock Object**. Kasnije se selektovani objekat može otključati biranjem u meni liniji **Arrange / Unlock Object**. Svi zaključani objekti se otključavaju sa **Arrange / Unlock All Object**

## Rad sa tekstom

Corel Draw poseduje dva moda rada sa tekstom – Artistic text i Paragraph text. Artistic text (umetnički) koristimo za kraće zapise i ako želimo da nad istim izvršimo veće transformacije. Paragraph text Corel Draw-a koristimo za duže zapise, odnosno Corel Draw ima mali tekst procesor u sebi.

Fill i outline, skaliranje, rotiranje i ostale ranije pomenute transformacije ovih objekata vršimo kao i kod objekata grafike. Podešavanja objekata tekstualnog tipa (Artistic ili Paragraph) radimo pomoću Property bar-a.

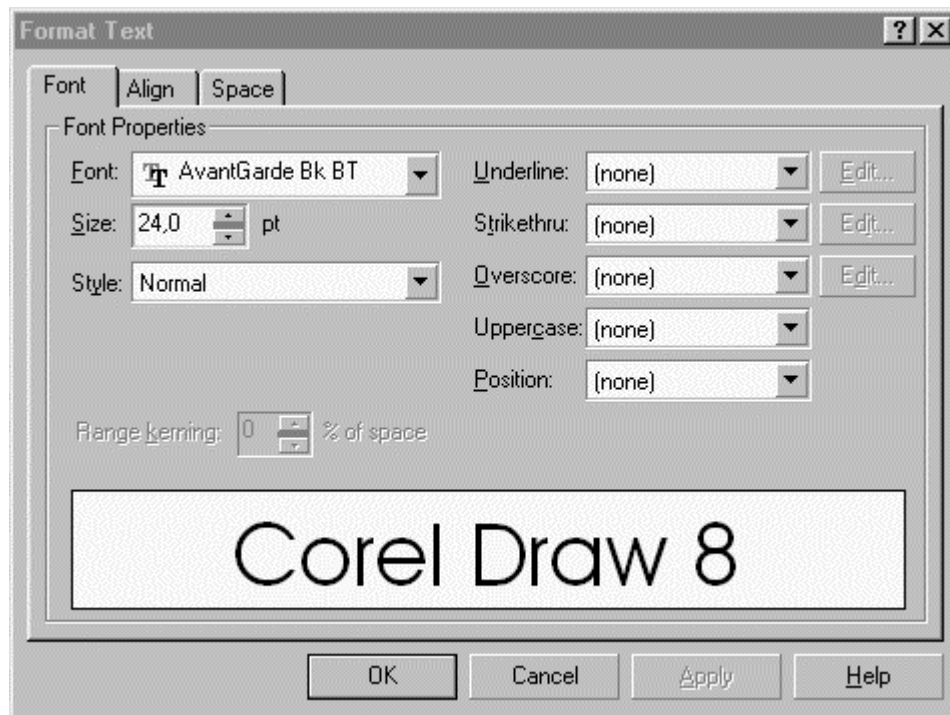
## Artistic text

Da bi ste kreirali neki objekat koji je Artistic text tipa potrebno je da kliknete mišem na ikonicu Text Tool-a u toolbox-u, kliknete mišem na radnoj površini na mestu gde želite da počne ispis vašeg teksta i otkucate šta želite.

Selektovani tekst možemo naknadno editovati ako iz meni linije izaberemo Text / Edit Text ili pritisnemo Ctrl+Shift+T. Editovanje je moguće i neposredno na radnoj površini ako je uključena opcija Edit text on screen do koje dolazimo pomoću meni linije sa Tools / Options / jezičak Text.

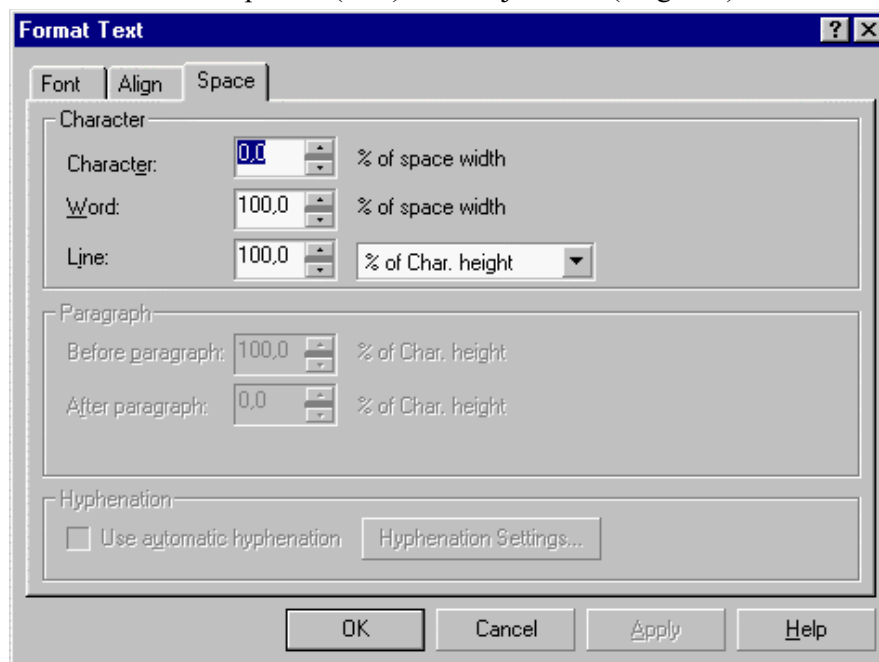


Formatiranje teksta radimo pomoću meni linije: Text / Format text ili Ctrl+T:



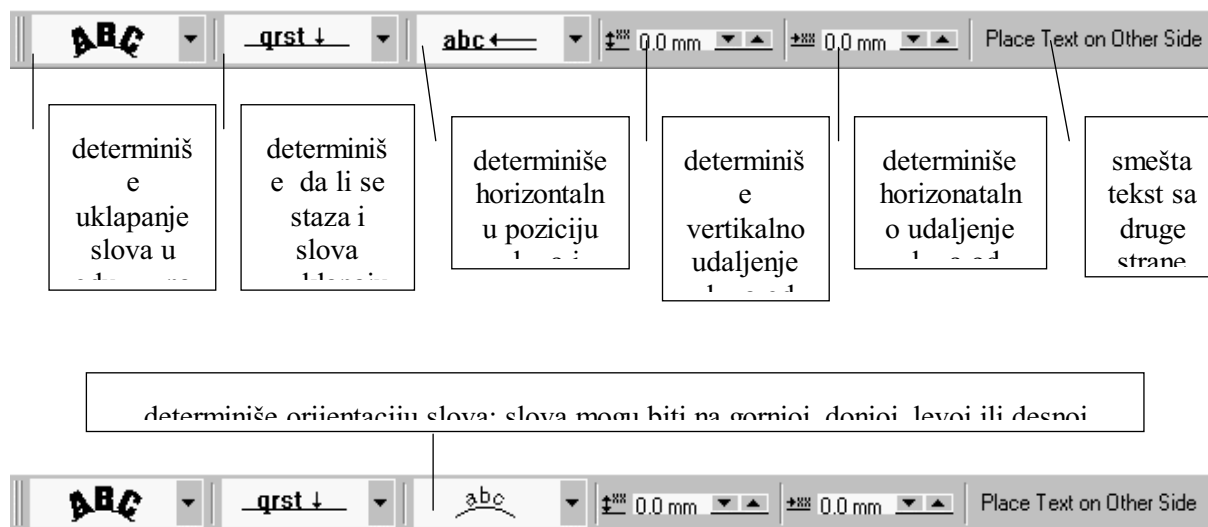
Pomoću jezička Font podešavamo: font, veličinu fonta (size), stil (style), podvučenost (underline), prevučenost (strikethru), nadvučenost (overscore), prebacivanje u velika slova (Uppercase) i poziciju (placement).

Pomoću jezičaka Space i Align podešavamo razmak između slova u reči (Character), razmak između reči (Word), razmak između redova pasusa (Line) i ravnanje teksta (Aligment)



## **Poravnanje teksta uz stazu**

Tekst se može ispisati i duž neke staze (objekta ili linije). Potrebno da je da kreirate željeni tekst i objekat uz koji će tekst biti ispisana (stazu, potom da ih oba selektujete i iz meni linije izaberete Text / Fit Text To Path. Po aktiviranju ove opcije pojavljuju se podopcije na Property bar-u. Gornja slika ako je staza linija ili spirala, a donja slika ako je staza elipsa, pravougaonik ili mnogougao):



## Ostale transformacije Artistic text-a

Pomoću Shape tool-a slova jednog objekta se mogu premeštati međusobno nezavisno. Da bi izmenili fill ili outline jednog slova ili ga premestili potrebno je da ga selektujemo. To činimo klikom na kvadratić pored željenog slova. Više slova selektujemo držanjem tastera Shift i klikanjem na željena slova. Ako tekst konvertujemo u krivu slova u objekat možemo transformisati pomoću opcija Shape tool-a sa Property bar-a.

## Duplikati i klonovi objekta

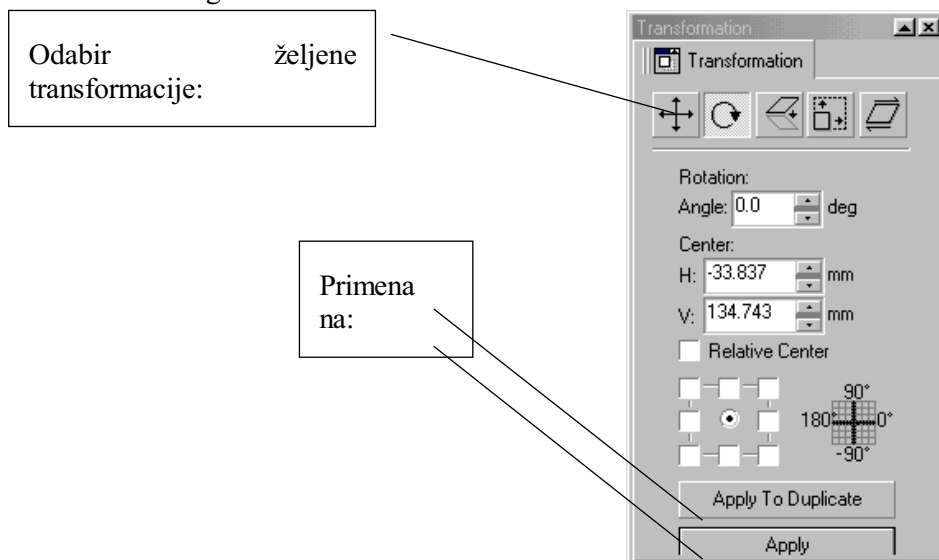
Selektovani objekat (ili objekte) možete duplicirati biranjem iz meni linije opcije Edit / Duplicate ili Ctrl+D. Duplikat se za razliku od obične kopije objekta kada je pravimo opcijama Copy i Paste ne smešta u memoriju (Clipboard). Duplicirani objekat se pojavljuje odmah na radnoj površini. Na kom mestu će se duplikat pojaviti u odnosu na original podešavamo na dva načina. Prvi način – Na Property bar-u (kada je aktivan Pick tool i kada je sve deselektovano) opcijom Duplicate Distance. Drugi način – izborom u meni liniji Tools / Options (isto je Ctrl+J), Workspace/Edit, opcija Duplicate placement and nudge. Pozitivne vrednosti postavljaju duplikat gore i desno, a negativne dole i levo od originala.

Selektovani objekat (ili objekte) možemo i klonirati. Cilj kloniranja je da se neke od promena nad originalnim (master) objektom odmah primenjuju i nad klonom. Selektovani objekat se klonira opcijom Edit / Clone. Ako se napravi bilo kakva promena nad klonom, a da to nije urađeno preko originala, klon postaje samostalan objekat, ali samo za tu osobinu. Ako, na primer, selektujemo neki klon i izmenimo mu fill, on će postati samostalan kada je fill u pitanju, a za ostale osobine će nastaviti da zavisi od originala. Gde će se zadavanjem naredbe za kloniranje pojaviti klon u odnosu na original podešava se identično kao za pojavu duplikata. Duplikat klona je klon originala, jer klon klona ne postoji...

## Transformation Roll Up

Često je potrebno pomeriti, rotirati, skalirati, promeniti veličinu ili ukositi objekat. Sve ovo se može uraditi interaktivno na do sada opisane načine. Međutim, javlja se problem metričke preciznosti ovih operacija. Na primer, kako pomeriti objekat za 12,3 mm ulevo, ili kako rotirati objekat za 18 stepeni i pritom izmestiti mu centar rotacije 7,7 mm na gore i 13,13 mm ulevo, ili skalirati objekat na 75% prvobitne veličine, ili ukositi ga 57 stepeni, ili mu zadati dimenzije 150 mm sa 220 mm, itd...

Precizno obavljanje ovih operacija vršimo pomoću Transform Roll Up-a. Dobijamo ga kada u meni liniji izaberemo Arrange / Transformation:

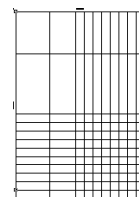


Primer za vežbu:

Napraviti formular dimenzija 220 (v) sa 150 (h) milimetara. Od leve ivice formulara prva vertikalna linija je udaljena 40 mm, druga od prve 30 mm, treća od druge 10 mm, četvrta od treće 10 mm i tako dalje sve do desne ivice formulara. Od gornje ivice formulara prva horizontalna linija udaljena je 50 mm, druga od prve 70 mm, treća od druge 10 mm, četvrta od treće 10 mm i tako dalje sve do donje ivice formulara.

## Guidelines (linije vodilje)

Objekte možemo pomerati duž linija vodilja. Postoje tri tipa linija vodilja: horizontalne, vertikalne ili ukošene (slanted). Linije vodilje možemo postavljati interaktivno pomoću Rulera. Kliknemo na i zadržimo na horizontalni (ili vertikalni) lenjir i izvučemo liniju na radnu površinu. Interaktivno postavljanje vodilja omogućava brz rad sa postavljanjem, pomeranjem i brisanjem vodilja, ali ako je potrebno precizno postavljanje linija vodilja koristi se Guidelines Setup. Dobijamo ga klikom na View / Guidelines setup ili sa dva brza klika po postojećoj vodilji. Za preciznost prilikom pomeranja objekata duž linija vodilja ("lepljenje") kliknite na View / Snap To Guidelines. Ako je "lepljenje" uključeno tačka za koju uhvatite objekat, da bi ste ga premestili, će se "lepiti" za linije posotojeće linije vodilje.



## Međusobno navodjenje objekata

Pored linija vodilja postoji i mogućnost da objekti jedni drugima budu vodiči. Ako uključite iz meni linije opciju Layout / Snap to objects. Naime prilikom premeštanja objekta Pick tool-om tačka za koju smo "uhvatili" objekat koji premeštamo će se "lepiti" za jednu od osam tačaka drugog objekta.

## PowerClip

Pomoću Power clip-a moguće je ubaciti jedan ili više objekata kao ispunjenje drugog i tada jedan objekat postaje sadržaj (Contents) drugog objekta (Container). Potrebno je da selektujemo objekat (ili objekte) koji će biti sadržaj, kliknemo mišem u meni liniji na Effects / PowerClip / Place Inside Containeri kada se pojavi

velika crna strelica kliknemo na objekat koji želimo da bude kontejner. Ili kraće odvučemo objekat (ili objekte) koji će biti sadržaj i desnim tasterom ih odnesemo na objekat koji će biti kontejner i u meniju koji se pojavljuje kliknemo na opciju **PowerClip Inside**. Ako naknadno želimo da editujemo sadržaj kliknućemo mišem u meni liniji na **Effects / PowerClip / Edit Contents**. Kada završimo editovanje sadržaja potrebno je da kliknemo mišem u meni liniji na **Effects / PowerClip / Finish Editing This Level**. Moguće je sadržaj trajno izbaciti iz selektovanog kontejnera ako kliknemo mišem u meni liniji na **Effects / PowerClip / Extract Contents**. Ova opcija je, u stvari, suprotna opciji **Place Inside Container**. Opcije za rad sa Power Clip objektom dobijaju se i desnim klikom na selektovani PowerClip objekat i biranjem željene opcije u meniju koji se pojavljuje. Jedna od ovih opcija je i **Lock Contents To PowerClip** koja determiniše da li će se pomeranjem PowerClip objekta pomerati i njegov sadržaj.

## **Kombinovanje, presek, sečenje i stapanje objekata**

### **Kombinovanje (Combine)**

Dva selektovana objekta kombinujemo klikom mišem u meni liniji na **Arrange / Combine** ili klikom na dugmence **Combine** na **Property bar-u**. Novonastali objekat dobija **Fill** i **Outline** zadnjeg selektovanog objekta (ako ste selekciju vršili pomoću tastera **Shift**) ili objekta koji je zadnji (ako ste selekciju vršili razvlačenjem selekcionog pravougaonika). Ako su se pre kombinovanja selektovani objekti delimično preklapali na tom mestu novonastali objekat je šupalj. Ako se objekti pre kombinovanja nisu preklapali onda postaju jedan objekat. U slučaju kombinovanja više objekata na mestima gde se pre kombinovanja preklapao paran broj objekata novonastali objekat je šupalj.

### **Presek (Intersection)**

Presek dva selektovana objekta dobijamo klikom mišem u meni liniji na **Arrange / Shaping / Intersection**. U **Roll up-u** koji se pojavljuje kliknemo na dugmence **Intersected With** i potom velikom crnom strelicom kliknemo na jedan od selektovanih objekata. Novonastali objekat je nastao na mestu gde su se objekti preklapali i dobio je **Fill** i **Outline** objekta koji smo kliknuli velikom crnom strelicom.



### **Sečenje (Trim)**

Sečenje selektovanih objekata vršimo klikom mišem u meni liniji na **Arrange / Shaping / Trim**. U **Roll up-u** koji se pojavljuje kliknemo na dugmence **Trim** i potom velikom crnom strelicom kliknemo na objekat koji želimo da isečemo. Novonastali objekat može biti i jedinstvo više razdvojenih delova. Te razdvojene delove možemo razdvojiti sa **Arrange / Break Apart** ili **Ctrl K**.

### **Stapanje (Weld)**

Stapanje selektovanih objekata vršimo klikom mišem u meni liniji na **Arrange / Shaping / Weld**. U **Roll up-u** koji se pojavljuje kliknemo na dugmence **Weld To** i potom velikom crnom strelicom kliknemo na objekat čiji **Fill** i **Outline** želimo za novonastali objekat.

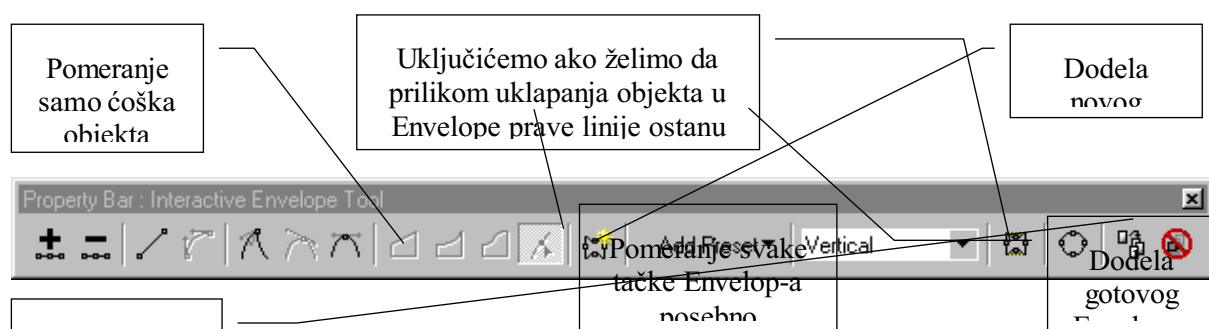
## **Simboli**

Corel Draw poseduje bogatu biblioteku simbola. To su interesantni i korisni gotovi objekti koje ne moramo sami kreirati. **Symbols Roll up** dobijamo klikom mišem u **Property bar-u** na ikonicu  ili **Ctrl+F11**. Postoji više skupova simbola od kojih je  naročito interesantan **Windings**. Željeni simbol dobijamo na radnoj površini klikom i zadržavanjem levog tastera miša na simbolu, odnešenjem na radnu površinu i otpuštanjem levog tastera miša.



## **Interactive Envelope Tool**

Dobijamo ga klikom i držanjem mišem na jedan od interaktivnih alata Corel-a i i klikom na ikonicu ovog alata u meni liniji na **Effects / Envelope Roll up** ili **Ctrl+F7**. Pomoću **Envelope-a** selektovani objekat možemo transformisati ili oblikovati u određene gotove oblike.



## Perspektiva

Selektovanom objektu možemo dodeliti perspektivu klikom mišem u meni liniji na **Effects / Add Perspective**. Na primer, možemo dobiti efekat objekta koji se približava ili udaljava ili objekta kog posmatramo odozgo, odozdo ili sa strane....

## Kopiranje Envelop-a ili perspektive

Selektovanom objektu moguće je dodeliti Envelop ili perspektivu nekog drugog objekta. Potrebno je da kliknemo mišem u meni liniji na **Effects / Copy Effect / Envelope from** (ili **Perspective from**) i potom kliknemo na objekat čiji Envelope (ili perspektivu) želimo da primenimo nad selektovanim objektom.

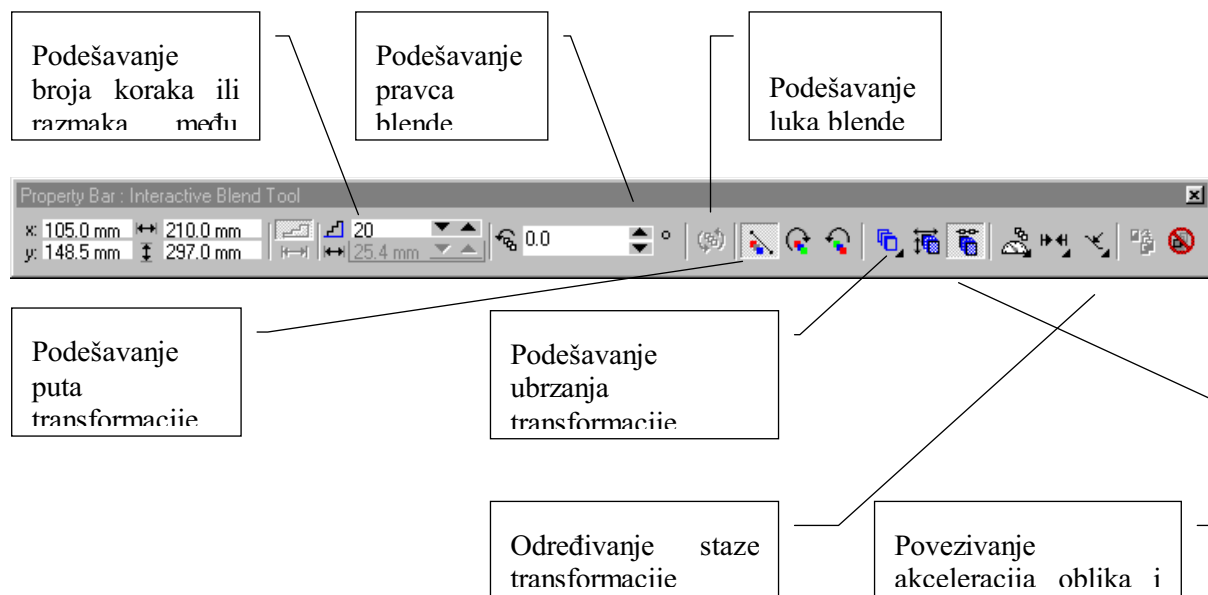
## Interactive Drop Shadow Tool

Ovaj alat toolbox-a koristi se za dodeljivanje senke selektovanom objektu. Potrebno je kliknuti mišem na objekat ili van njega, zadržati levi taster miša pritisnut, povući u nekom pravcu, i otpustiti levi taster miša. Ovaj efekat daje utisak postojanja treće dimenzije...

## Interactive Blend Tool



U Corel-u je moguće postepeno transformisati jedan objekat u drugi. Prvo je potrebno da kreiramo prvi i drugi. Po tom da izaberemo Interactive Blend Tool iz toolbox-a. U Property bar-u se pojavljuju opcije za rad sa ovim alatom.



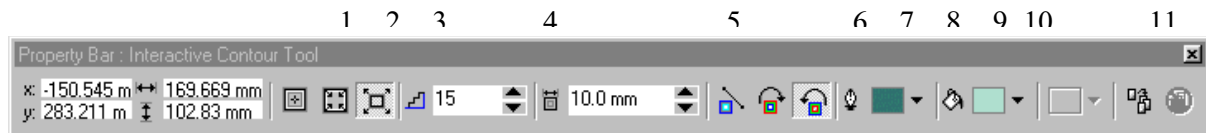
Efekat blende između dva objekta se dobija klikom i zadržavanjem levog tastera miša na početni objekat i odvlačenjem na krajnji objekat, posle čega se otpušta levi taster miša.

Posle blendiranja nastaje kompleksan objekat koji nazivamo *blenda grupa* (Blend group). Sastoji se iz početnog i krajnjeg objekta koji su kontrolni objekti, međuobjekata (koraka) i eventualno staze. Ovaj objekat razdvajamo na početni, krajnji i grupu koraka klikom mišem u meni liniji na **Arrange / Separate**. Blendu razdvajamo na pojedinačne objekte sa **Ungroup**.

## Interactive Conture Tool



Pomoću Interactive Conture tool-a moguće je stvoriti koncentrične oblike, elipse, pravougaonike, ili neke linije. objekat u slične smanjene ili uvećane objekte. Potrebno je da selektujem objekat od koga počinjemo i kliknemo na Interactive Conture Tool koji se nalazi u toolbox-u. Na Property bar-u se pojavljuju opcije vezane za ovaj alat.



Opcije na Property bar-u kada je Contour tool aktivan:

Koncentrični oblici će se pojavljiti do centra početnog objekta.

Koncentrični oblici će se pojavljiti sve do centra početnog objekta, to je jest ka unutra.

Koncentrični oblici će se pojavljiti od centra početnog objekta, to je jest ka spolja.

Podešavanje broja koncentričnih oblika.

Podešavanje razmaka između objekata.


7. 8. Podešavanje smeru transformacije boja.

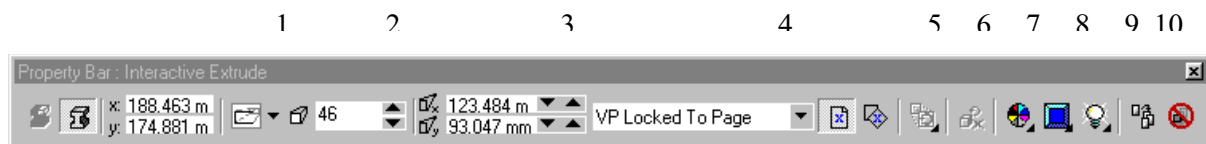
Boja outline-a poslednjeg objekta.

Boja fill-a poslednjeg objekta.

Posle klika na dugmence Apply nastaje kompleksan objekat koji nazivamo *kontur grupa* (Contour Group). Sastoji se iz početnog objekta i sličnih (manjih ili većih). Ovaj objekat razdvajamo na početni i slične klikom mišem u meni liniji na Arrange / Separate. Slične objekte razdvajamo na pojedinačne objekte sa Ungroup.

## Interactive Extrude Tool

 Ekstrudiranje objekta daje treću dimenziju objektu. Potrebno je da selektujemo objekat koji želimo da postane trodimenzionalan, kliknemo na Interactive Extrude Tool. Kliknemo i zadržimo levi taster miša na objekat kome želimo da dodamo 3D dodatak i odvučemo, potom otpustimo levi taster miša. Pojavljuju se na Property bar-u opcije za rad sa ovim alatom:



Opcije na Property bar-u:

podešavanje tipa transformacije objekta u trodimenzionalni objekat

podešavanje dubine transformacije;

podešavanje relativnog položaja težišne tačke;

vezivanje težišne tačke;

izražavanje pozicije težišne tačke relativno u odnosu na lejnire;

izražavanje pozicije težišne tačke relativno u odnosu na centar objekta;

rotacija trodimenzionalnog objekta;

ukidanje rotacije;

boja trodimenzionalnog dodatka;

trodimenzionalno sečenje ivica objekta;

trodimenzionalno osvetljenje objekta;

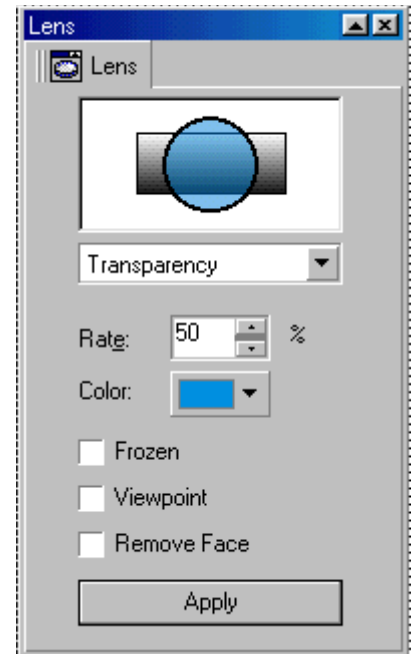
Korišćenjem ovog efekta dobijamo 3D objekat (Extrude Group) koji se sastoji od kontrolnog i 3D dodatka. Komandom Arrange / Separate razdvajamo ga na početni objekat i 3D dodatak (koji kasnije razdvajamo sa Ungroup).

## Lens Roll up

Lens Roll up simulira efekte više vrsta sočiva. Dobijamo ga komandom Effects / Lens ili Ctrl+F3.

### Transparency

Sočivo može biti transparentno (propustljivo). Stepen propustljivosti menjate opcijom **Rate**, a boju opcijom **Color**. Opcijom **Frozen** i klikom na Apply deo objekta koji gledamo kroz sočivo će se duplicirati na sočivo: Novonastalo sočivo (Frozen Lens Group) je grupa duplikata i sočiva. Opcijom **Viewpoint** menja se ugao pod kojim gledamo kroz sočivo. Ako opcija Viewpoint nije uključena objekat gledamo kroz sočivo odozgo pod uglom od 90 stepeni. Ugao pogleda kroz sočivo na objekat menjamo uključivanjem ove opcije klikom na Edit i pomeranjem znaka X. Uključivanjem opcije **Remove Face** sočivo postaje providno na mestima gde gledajući kroz sočivo ne vidimo objekte.



### Magnify

Sočivo može biti i lupa (Magnify). Potrebno je izaberete opciju Magnify. Opcijom **Amaunt** reguliše se stepen uvećanja, a opcija **Frozen** i **Viewpoint** su analogne istim opcijama kod transparentnih sočiva.

### Wireframe

Kroz Wireframe sočivo svi Outline-ovi i Fill-ovi objekata koje gledamo mogu biti određene boje, što podešavamo u opcijama **Outline** i **Fill**. Opcije **Frozen**, **Viewpoint** i **Remove Face** analogne su istim opcijama kod transparentnog sočiva.

### Tinted Grayscale

Ovo sočivo menja boje objekta koji gledamo kroz sočivo u njihove jednobojne (npr. crne ili crvene ili plave ...) ekvivalente. Boja sočiva (opcija **Color**) postaje najtamnija boja od svih boja objekata koje gledamo kroz sočivo. Sve ostale boje postaju svetlije senke ove boje. Ovim efektom možemo napraviti sočivo koje objekte u boji vidi kao crno-bele ako izaberemo crnu boju. Opcije **Frozen**, **Viewpoint** i **Remove Face** analogne su istim opcijama kod transparentnog sočiva.

### Invert

Kroz ovo sočivo kada gledamo objekte dobijamo inverzne boje. Na primer crna postaje bela, žuta postaje plava, zelena roze, itd. Inverzne boje su boje koje se nalaze suprotno jedna od druge na točku boja (to jest simetrične su u donosu na centar tog točka). Opcije **Frozen**, **Viewpoint** i **Remove Face** analogne su istim opcijama kod transparentnog sočiva.

### Fish Eye

Ovim sočivom dobijamo efekat pogleda ribljeg oka. Opcijom **Rate** menjamo stepen deformacije pogleda kroz sočivo. Ovaj parametar može imati vrednost od -1000 do 1000. Opcije **Frozen** i **Viewpoint** su identične kao kod transparentnog sočiva.

### Brighten

Sočivo namenjeno za posvetljavanje objekata koji su ispod sočiva. Opcijom **Rate** menja se stepen posetljavanja. Opcije **Frozen**, **View Point** i **Remove Face** imaju isto značenje kao kod transparentnog sočiva.

## Interactive Transparency Tool

Ovaj alat toolbox-a namenjen je za dodeljivanje transparentnog fountain fill-a. Dovoljno je kliknuti na objekat, zadržati levi taster miša pritisnut, povući u nekom pravcu, pa otpustiti levi taster miša. Ovaj fill se može ukloniti se sa slektovanog objekta klikom na dugme *Remove* na Property bar-u. Ovaj fill se može sačuvati u objektu korišćenjem dugmeta *Freeze*.



## **Kreiranje završetka linije, paterna i simbola**

Corel Draw omogućuje i samostalno kreiranje završetka linije (strelice), paterna (dvobojnog, kolornog ili bitmapiranog) i simbola. Potrebno je u meni liniji izabrati **Tools / Create** i izabrati šta želimo da kreiramo.

### **Kreiranje završetka linije**

Selektujemo objekat koji želimo za završetak linije (strelicu) i izaberemo iz meni linije **Tools/Create/Arrow** i na pitanje da li želimo da od selektovanog objekta kreiramo strelicu odgovorimo **Yes**. U Outline dialog box-u postoji i novokreirana strelica

### **Kreiranje paterna**

Izaberemo iz meni linije **Tools/Create/Pattern** i izaberemo da li želimo dvobojni (Two color fill), kolorni (Full color), ili bitmapirani (Bitmap) patern i kliknemo na **OK**. Potom ukrštenim linijama koje su se pojavile biramo zonu od koje želimo da stvorimo patern i odgovotimo potvrdno da želimo patern od te selektovane zone. Ostaje još da patern imenujemo i sačuvamo. U Pattern dialog box-u postoji i naš novi patern.

### **Kreiranje simbola**

Selektujemo objekat koji želimo za simbol i izaberemo iz meni linije **Tools / Create/Symbol**. Izaberemo skup simbola u koji želimo da ubacimo novi simbol i kliknemo na **OK**. Važno je znati da novi simbol ne možemo ubaciti u neki od skupova simbola koje smo dobili prilikom instalacije Corel Draw-a.

## **Paragraph Text**

Paragraph Text Corel Draw-a simulira rad tekst procesora. Paragraph Text objekat kreiramo ovako: iz Toolbox-a izaberemo ikonicu Text tool-a, na radnoj površini razvučemo jedan ram željene veličine i otkucamo šta želimo.

### **Editovanje Paragraph text-a**

Editovaje Paragraph teksta je isto kao i editovanje Artistic text-a. Selektovani tekst možemo naknadno editovati ako iz meni linije izaberemo **Text / Edit Text** ili **Ctrl+Shift+T**. Editovanje je moguće i neposredno na radnoj površini ako je uključena opcija Edit text on screen do koje dolazimo pomoću meni linije sa **Tools / Options /** jezičak **Text**.

### **Formatiranje Paragraph text-a**

Formatiranje teksta radimo pomoću meni linije: **Text / Format text** ili **Ctrl+T**. Za razliku od Artistic text-a gde su postojala samo tri jezička **Font**, **Align** i **Space**, ovde postoje i jezički **Tabs**, **Frames and Coloumns** i **Effects**.

Jezičak **Align** služi i za uvlačenje pasusa. Pasuse uvlačimo upisujući željene vrednosti u *First line* (za uvlačenje prvog reda), *Left* (za uvlačenje ostalih redova) i *Right* (za uvlačenje pasusa u odnosu na desnu marginu).

Jezičak **Space** pored ranije pomenutih opcija obuhvata i opcije za umetanje razmaka pre (*Before paragraph*) i posle (*After paragraph*) paragrafa, kao i opcija dozvole upotrebe hifenacije (*Use automatic hyphenation*). Hifenacija je rastavljanje reči. Dugmence *Hyphenation Settings* je za podešavanje načina hifenacije.

Jezičak **Tabs** je za podešavanje tabulatora. S leve strane je dat spisak postojećih tabulatora. Novi tabulator kreiramo dugmencetom *New*, postojeći brišemo dugmencetom *Delete*, a sve postojeće tabulatore brišemo dugmencetom *Delete All*. Za izmenu postojećeg tabulatora potrebno je kliknuti u spisak tabulatora na mesto gde želimo da promenimo neki parametar.

Jezičak **Frames and Coloumns** je za regulisanje širine rama i podešavanje broja, širine i razmaka između kolona. Broj kolona regulišemo u opciji *Number of columns*. U pravougaoniku *Column width and gutter* birate koju kolonu setujete (*Column #*), njenu širinu (*Width*) i razmak desno od nje do sledeće kolone (*Gutter*). Ako je uključena opcija *Equal column width* kolone će biti jednakih širina i razmak među kolonama biće jednak. Opcijom *Vertical justification* podešavamo vertikalno ravnjanje teksta – da li će tekst biti uz gornju ivicu rama (*Top*), donju ivicu rama (*Bottom*), centar (*Center*), ili uz gornju i donju ivicu rama (*Full*). Ako je uključena opcija *Maintain current frame width* širina rama selektovanog teksta ne može se menjati, to jest širine kolona i razmaka među njima mora će da se uklapaju u fiksnu širinu rama. Suprotno tome, ako je uključena opcija *Automatically adjust frame width* širina rama će se prilagođavati širini kolona i širini razmaka među njima.



Jezičak **Effects** je za podešavanje nabiranja teksta specijalnim simblom (*Bullet*) ili otpočinjanje pasusa prvi velikim slovom kao u knjigama i časopisima (*Drop cap*).

## Writing tools

U Corel Draw-u postoje alati za pisanje (Writing tools) kao u mnogim tekst procesorima. Postoje četiri alata koje dobijamo odabirom iz meni linije **Text / Writing tools**. To su:

**Spell check** za ispravljanje grešaka u spelovanju engleskog jezika (dobijamo ga i sa Ctrl+F12)

**Grammar check** za ispravljanje gramatičkih grešaka u kucanju engleskog jezika

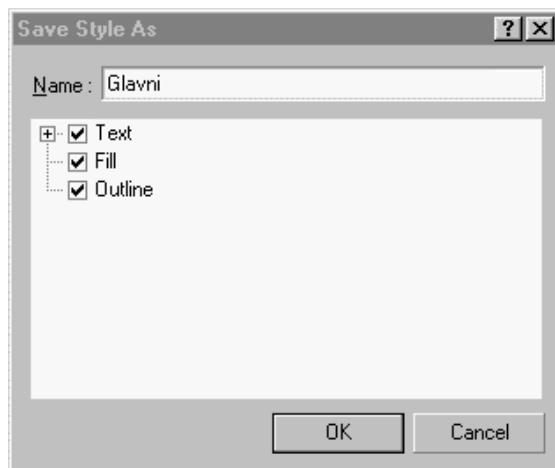
**Thesaurus** za nalaženje sinonima i izdavanje definicija za pojedine reči engleskog jezika (rečnik)

**Type Assyst** za pomoć u kucanju kao što je ispravljanje najčešćih grešaka u kucanju na engleskom jeziku, za ispravljanje početnog velikog slova u rečenici, za ispravku slučajne upotrebe Caps Lock tastera, itd. Za naše srpsko govorno područje korisna je prva pomenuta opcija jer možemo ubaciti mnogo naših reči ili skraćenica. Type Assyst dobijamo i ako iz meni linije izaberemo Tools / Options i izaberemo opciju Workspace / Text / Type Assyst.

## Grafički i tekstualni stilovi

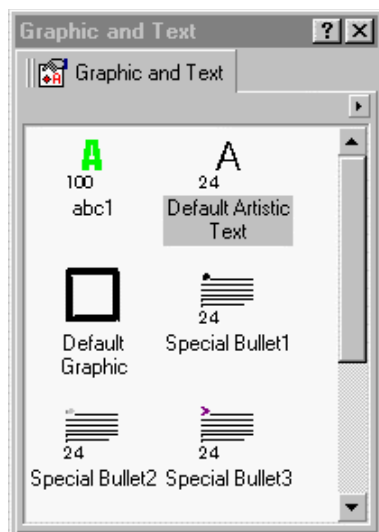
Ako u radu često koristimo objekte određenih karakteristika kao što su font, veličina slova, ukošenost, zamašćenost, podvučenost, fill i outline možemo sačuvati ove osobine objekta kao stil (tekstualni ili grafički) i kasnije svaki put po potrebi nekom objektu dodeliti ovaj stil.

### Kreiranje stila



Kako od željenog objekta kreiramo stil? Kliknemo desnim tasterom miša po objektu izaberemo Styles / Save style properties. Potom u meniju koji se pojavio otkucamo naziv stila koji kreiramo i izjasnimo se koje osobine ovog objekta želimo da ima naš stil. Postoje tri osnovne osobine – fill, outline i text (koji se dalje dele nad podosobine). Zatim kliknemo na OK.

### Dodeljivanje stila objektu



Postoje dva načina za dodeljivanje stila objektu. Prvi način – kliknemo desnim tasterom na objekat izaberemo Styles / Apply i kliknemo na željeni stil. Ako nema željenog stila potrebno je da kliknemo na More styles. Drugi način – otvaramo iz meni linije Tools / Graphic And Text Styles manager ili sa Ctrl+F5. Ako je objekat kome želimo dodeliti neki stil selektovan dovoljno je dva puta brzo kliknuti po ikonici tog stila. Stil možemo dodeliti objektu i tako što ćemo odneti ikonicu stila iz Styles manager-a na objekat.

### Brisanje i preimenovanje stila

Brisanje i preimenovanje stila vršimo klikom na trouglić koji pokazuje udesno u Styles manager-u i biranjem opcije *Delete* ili *Rename*.

### Editovanje postojećeg stila

Editovanje postojećeg stila postizemo klikom na trouglić koji pokazuje udesno u Styles manager-u i biranjem opcije *Properties*. Kada izmenimo parametre koje želimo potrebno je da kliknemo na OK.

## Grid setup

Corel Draw ima mogućnost rada sa pomoćnom mrežom tačkica (Grid) koja može poslužiti za navođenje objekata. Ovu mrežu podešavamo pomoću Grid setup-a. Dobijamo ga biranjem iz meni linije **Tools / Options / Document / Grid** ili desnim klikom miša po jednom lenjiru i biranjem Grid Setup.

Mrežu možemo podešavati pomoću frekvencije (**Frequency**) ili pomoću međurazmaka tačaka (**Spacing**). Opcijama **Horizontal** i **Vertical** podešavaju po vertikali i horizontali učestalost ili razmak između tačaka. Opcijom **Show grid** podešava se hoće li se ili ne tačke videti. Tačke se mogu videti kao tačke (**Show grid as dots**) ili kao linije (**Show grid as lines**). Opcijom **Snap to grid** bira se hoće li se objekti "lepiti" uz tačke mreže. Takođe, ova opcija se može isključivati tokom rada biranjem u meni liniji *Layout / Snap To Grid* ili Ctrl+Y.

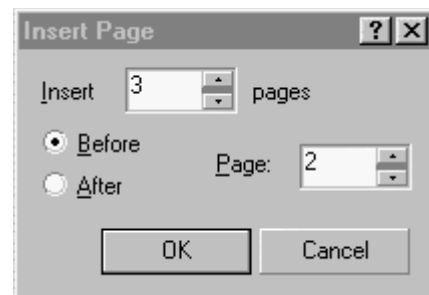
## Ruler setup

Dialog za podešavanje lenjira može se u Corel dobiti na tri načina. Biranjem iz meni linije **Tools / Options / Document / Rulers** ili desnim klikom miša po jednom lenjiru i biranjem Ruler Setup ili dvoklikom po jednom lenjiru. Opcijama **Horizontal** i **Vertical** biraju se merne jedinice za lenjire, a opcijom **Same units for horizontal and vertical rulers** hoće li ili ne biti iste jedinice za horizontalni i vertikalni lenjir. Opcijom **Origin** bira se mesto koordinatnog početka. Ako u poljima *Horizontal origin* i *Vertical origin* stoje nule koordinatni početak biće u donjem levom uglu strane... Opcijom **Show Rulers** bira se hoće li se lenjiri videti ili ne. Tokom rada ovo se podešava biranjem u meni liniji View/Rulers. Opcijom **Show fractions** bira se hoće li se pri većem zumiranju na lenjiru videti razlomci ili decimalni brojevi. Opcijom **Tick divisions** bira se na koliko će podeoka merna jedinica biti podeljena.

## Rad sa više strana

### Umetanje strane

Umetanje strane se postiže klikom na meni liniju *Layout / Insert Page* ili kada se nalazimo na poslednjoj strani dokumenta pritiskom na taster Page Down ili kada se nalazimo na prvoj strani dokumenta pritiskom na taster Page Down. Potrebno je da se izjasnimo koliko strana umećemo (**Insert pages**) i da li pre (**Before**) ili posle (**After**) određene strane (**Page**)



### Menjanje strane

Strana se menja tasterima Page Up i Page Down ili ikonicama koje se nalaze levo od horizontalnog scroll bar-a. Moguće je otići i na tačno određenu stranu dokumenta klikom na *Layout / Go To Page*.



### Brisanje strane

Jednu ili više strana brišemo biranjem iz meni linije *Layout / Delete Page*. Jedno stranu brišemo upisivanjem broja strane koju brišemo na mesto **Delete page**, pri čemu opcija **Thought to page** treba da bude isključena. Više strana brišemo po sistemu OD\_DO - upisivanjem od koje počinjemo (**Delete page**), uključivanjem opcije **Thought to page** i upisivanjem strane kojoj završavamo (**Inclusive**).

### Preimenovanje strane

Selektovanu stranu možemo preimenovati ako u meni liniji kliknemo na *Layout / Rename Page*. Otkucamo novo ime strane i pritisnemo enter.

