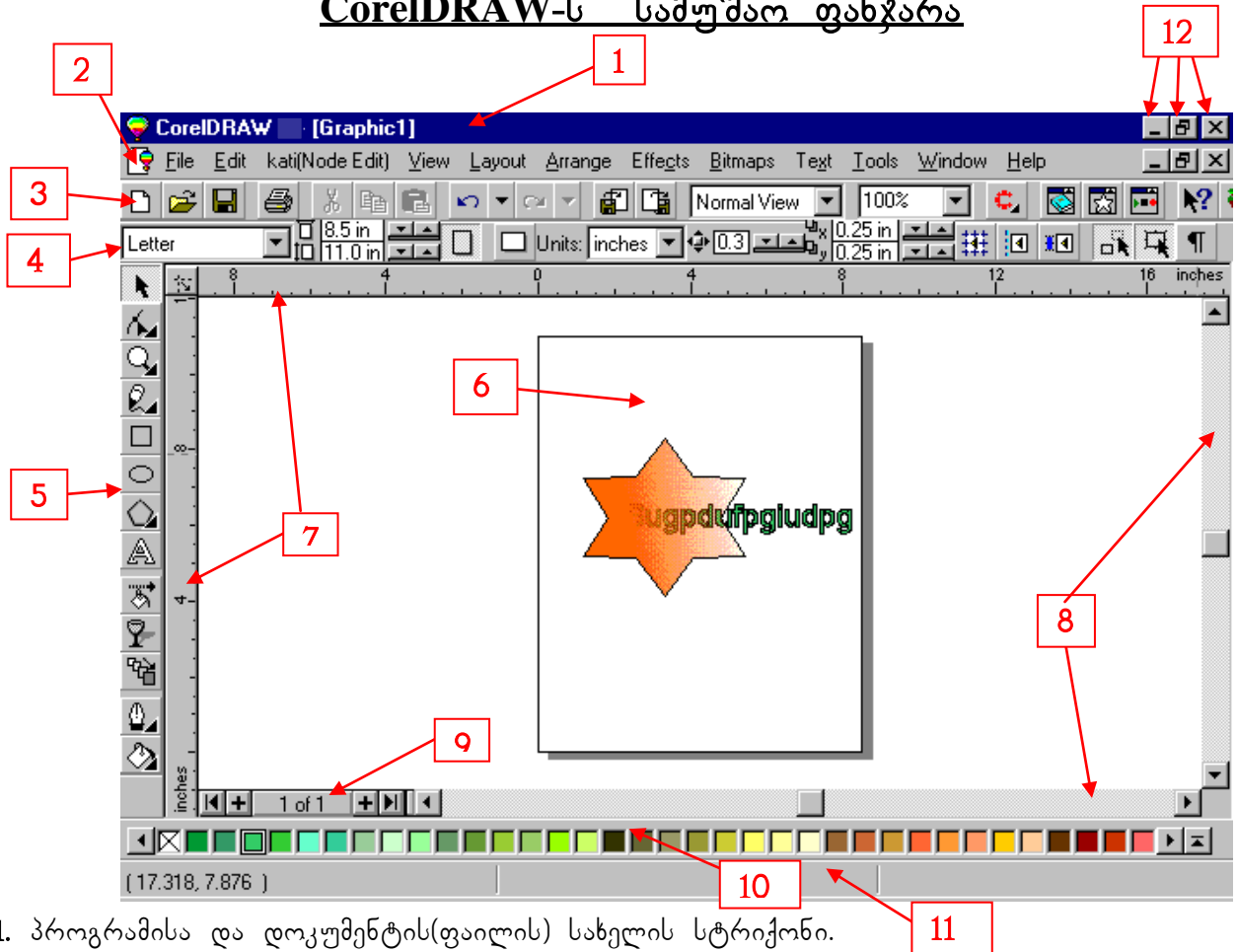


CoreDRAW-ს სამუშაო ფანჯარა



1. პროგრამისა და დოკუმენტის(ფაილის) სახელის სტრიქონი.
2. ძირითადი მენიუ. (Menu Bar)
3. სტანდარტის ინსტრუმენტების პანელი. (Standard)
4. მახასიათებლების ინსტრუმენტების პანელი (Property Bar), იგი იცვლება ყოველი ობიექტისათვის.
5. ინსტრუმენტების პანელების სერვისი (Toolbars).
6. სამუშაო მინდორი. ბეჭდვისას ამოიბეჭდება მხოლოდ ის ობიექტები, რომლებიც მოთავსებული არიან სამუშაო მინდორში.
7. სახაზავები. მათი გადაადგილება შესაძლებელია კურსორით და თან უნდა დავაჭიროთ ხელი ღილაკს-Shift-ს.
8. გადახვევის ხაზები. მათი საშუალებით შეგვიძლია დოკუმენტი გადავაადგილოთ როგორც ვერ-ური, ასევე ჰორ-ური მიმართულებით.
9. ჰორ-ური გადახვევის ხაზის მარცხნივ მოთავსებულია ღილაკები(ნავიგატორი), რომელთაგან + საშუალებას იძლევა დავამატოთ ფურცლები დოკუმენტში,◀ და▶ -ღილაკებით შეგვიძლია გადავიდეთ პირველ და ბოლო ფურცელზე,◀ და▶ -ღილაკებით შეგვიძლია გადავიდეთ წინა და მომდევნო ფურცელზე, შუაში მოთავსებული ღილაკი კი გვიჩვენებს არსებული ფურცლებიდან, რომელზე ვიმყოფებით.
10. პალიტრის პანელი. ▲ - ღილაკით შეგვიძლია ეკრანზე გავხსნათ მთლიანად პალიტრა.
11. მდგომარეობის პანელი. გამოყავს ინფორმაცია არსებული დოკუმენტის შეახებ.(მაგ: გვ-ის №-ი)
12. სახელის სტრიქონში მოთავსებული აღნიშნული ღილაკები ახდენენ შესაბამისად პროგრამის ფანჯრის მინიმიზაციას, აღდგენას და დახურვას. ძირითადი მენიუს მარჯვენა მხარეს იმყოფება იგივე ღილაკები,რომელთა დანიშნულებაც იგივეა, ოღონდ მათი მოქმედებები ხორციელდება მხოლოდ დოკუმენტზე(ფაილზე).

ქეთევან მამათელაშვილი

მდგომარეობის პანელზე თუ დავაჭერთ თავგის მარჯვენა ღილაკს, გამოდის მისი კონტექსტური მენიუ, სადაც ბრძანება:

Show(მდგომარეობის სტრიქონში აჩვენებს ინფორმაციას)-შემდეგი ბრძანებების საშუალებით:

None-ინფორმაციის გარეშე, **Time and Date**-თარიღი და დრო, **Keyboard States**-კლავიატურის

მდგომარეობა, **Mouse Coordinates**-თავგის კოორდინატები, **Snap Constraints**-მდგომარეობის

სტრიქონის სასურველ დანაყოფებში შლის ყველა ინფორმაციას, **Object Information**-გამოდის

აღნიშნულ ობიექტზე ინფორმაცია, **Small Color Swatches**-აჩენს კონტურისა და ფონის ფერებს ცალკ-ცალკე, **Large Color Swatches**-აჩენს კონტურისა და ფონის საერთო ფერს.

Small Status Bar-მცირე ზომის მდგომარეობის სტრიქონის პანელი.

Large Status Bar-დიდი ზომის მდგომარეობის სტრიქონის პანელი.

Place at Top-მდგომარეობის სტრიქონის გადატანა სამუშაო მინდვრის თავში.

Place at Bottom-მდგომარეობის სტრიქონის გადატანა სამუშაო მინდვრის ბოლოში.

Number of Regions-მდგომარეობის სტრიქონის დანაყოფების რაოდენობის შეცვლა.

ძირითადი მენიუს ბრძანებები

File-ფაილების მართვა და ბეჭდვა.

Edit-რედაქტირება, კოპირება და ამოშლა ობიექტების.

View-ეკრანის სახის მართვა.

Layout-ნაკეთობის პაკეტის მართვა.

Effects-ობიექტების დამუშავება.

Bitmaps-რასტრული(ფოტო) და ვექტორული ობიექტების დამუშავება.

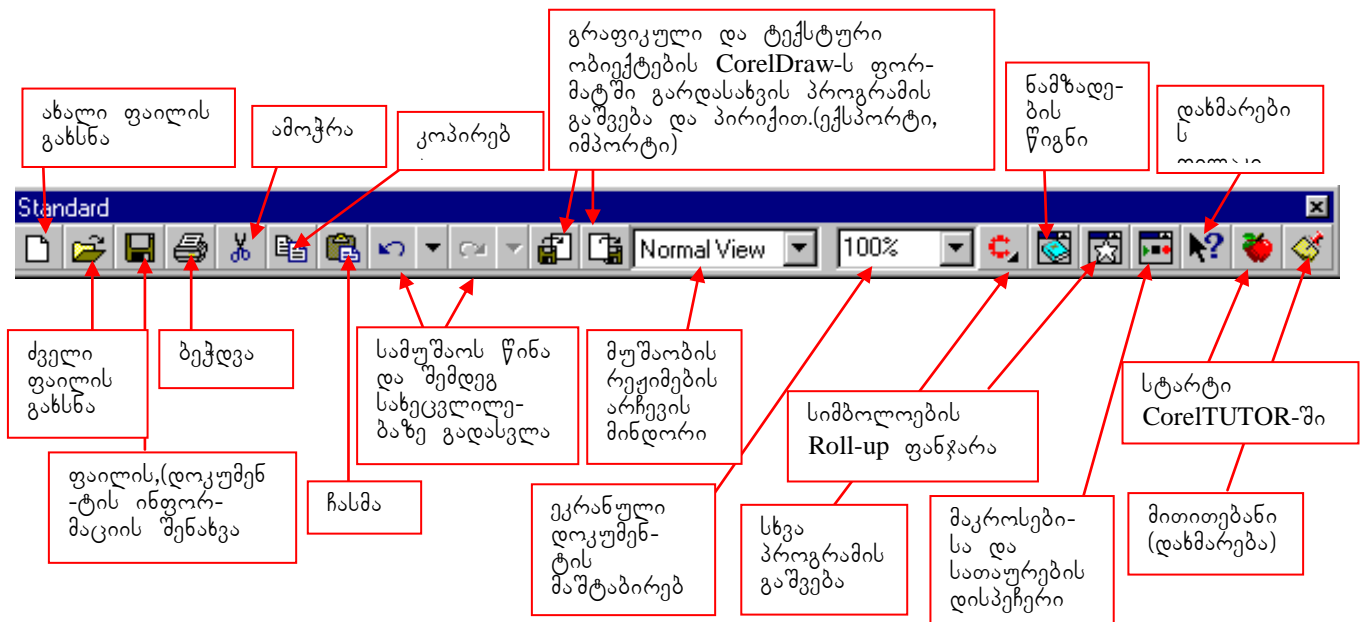
Text-ტექსტის რედაქტირება და გაფორმება.

Tools-სერვისი.

Window-სამუშაო ფანჯრების მართვა.

Help-დახმარება.

სტანდარტის პანელი(Standard)



ძირითადი მენიუს ბრძანება (File)

File♥New(ფაილი♥ახალი)-ახალი დოკუმენტის(ფაილის) გახსნა.

File♥New From Template...(ფაილი♥ახალი დოკუმენტის(ფაილის) გახსნა შაბლონების საშუალებით.

File♥Open...(ფაილი♥გახსნა)-ძველი, უკვე შექმნილი დოკუმენტის(ფაილის) გახსნა.

File♥Close(ფაილი♥დახურვა)-ნებისმიერი გახსნილი დოკუმენტის(ფაილის) დახურვა.

ფაილების შენახვა. (Save)

File♥Save(ფაილი♥შენახვა)-აღნიშნული ბრძანების გამოძახებისას ეკრანზე გამოდის შესაბამისი პანელი-Save Drawing (დოკუმენტის შენახვა), სადაც: მინდორში-Save in (შენახვა--ში)-ვეებზე კატალოგში ადგილს აღნიშნული დოკუმენტის(ფაილის) შესანახად. მინდორში-File Name (ფაილის სახელი)-ვირჩევთ დოკუმენტის(ფაილის) სახელს სურვილის მიხედვით (მითითების გარეშე მას აქვს სახე-Graphic1).

დოკუმენტის(ფაილის) შეგვიძლია მივანიჭოთ-Key words (პაროლი), ჩავწეროთ-Notes (ანოტაცია).

მინდორში-Version (ვერსია) ვირჩევთ აღნიშნული პროგრამის სასურველ ვერსიას.

მინდორში-Save as Type(შენახვისას ხდება დოკუმენტის(ფაილის) ტიპის არჩევა).

Selected only(მხოლოდ მონიშნული)-შენახვა ხდება მხოლოდ მონიშნული ინფორმაციის.

Embed Fonts using TrueDoc(TM)-აღნიშნული პარამეტრის ჩართვისას შესაძლებელი ხდება დოკუმენტთან(ფაილთან) ერთად შევიანახოთ მასში გამოყენებული შრიფტებიც.

Thumbnail(eghjtuyjt bpj,hf;tybt)-მისი დახმარებით შეგვიძლია გამოვიყვანოთ გაადვილებული ობიექტი (მაგ: ნაკლები ფერების გამოყენებით).

File♥Save As...(ფაილი♥შევიანახოთ როგორც...)-აღნიშნული ბრძანების საშუალებით შეგვიძლია შევიანახოთ უკვე შენახული ფაილის კოპიო სხვა სახელით.

File♥Save All(ფაილი♥შევიანახოთ ყველა)-თუ გახსნილია რამდენიმე ახალი ფაილი, მათი ერთდროული შენახვა ხორციელდება აღნიშნული ბრძანებით.

დოკუმენტის(ფაილის) Import-ი და Export-ი

დოკუმენტის(ფაილის) გადაგზავნა ხდება ერთი პროგრამიდან მეორეში და პირიქით, ბრძანებებით Import-ი და Export-ი.

File♥Import(ფაილი♥იმპორტი)-აღნიშნული ბრძანების გამოძახებით იხსნება პანელი-Import-ი, სადაც: მინდორის-Look in-გახსნილ კატალოგებში ვეებზე ჩვენთვის საჭირო ფაილს და მოვნიშნავთ. მინდორში-File Name (ფაილის სახელი)-ჩაჯდება არჩეული ფაილის სახელი. Image size-გვიჩვენებს ფაილში არსებული ობიექტის(ვექტორული ან რასტრული(ფოტო) გამოსახულების) ზომას.

File format-გვიჩვენებს ფაილის ფორმატირების ტიპს. Preview-გვაჩვენებს გამოსახულებას წინასწარ, Maintain Layers and pages-ფენებისა და ფურცლების შენახვა. Files of Type(ფაილის ტიპები-დან)-აღნიშნული მინდორის საშუალებით ვარჩევთ ფაილის ტიპების. ამ მინდორის გასწვრივ

არის მინდორი, რომლის საშუალებითაც ვირჩევთ იმპორტირებული გამოსახულების ზომას: Full Image-მთლიანი გამოსახულება, Crop-ამოჭრილი სურათის ნაწილი, Resample-მამუტაბირება. აღნიშნული ბოლო ორი ბრძანების გამოძახებისას გამოდის შემდეგი პანელები:

Crop Image და Resample Image, რომლებიც შეიცავენ შემდეგ მინდორებსა და ლილაკებს:

Crop Image: Select Area to Crop-გამოსახულების მონიშნული არე, შეიცავს: Top-ახალი გამოსახულების ზედა საზღვარს, Left-მარცხენა საზღვარს, Width-სიგანეს, Height-სიმაღლეს,

Units-გამოსახულების ზომის ერთეული. ლილაკი-**Select all**-გვაძლევს გამოსახულების მთლიანად მონიშვნის საშუალებას. თუ ამ მონიშვნის კუბიკებს გადავაადგილებთ, მაშინ შეგვიძლია სურვილისამებრ ჩამოვკრათ გამოსახულება. **New Image Size**- გვიჩვენებს ახალი გამოსახულების ზომას. **Resample Image: Width**-სიგანეს, **Height**-სიმაღლეს, **Units**-გამოსახულების ზომის ერთეულს, **Maintain aspect ratio**(პროპორციების შენარჩუნება), **Resolution(hfphitybt)**-საშუალებას იძლევა ავირჩიოთ რასტრული წერტილების რაოდენობა დიუმზე, **Identical Values**-პროპორციების შენარჩუნება.

Export-ის დროს **CorelDRAW**-ში შექმნილი გამოსახულება შეგვიძლია გადავგზავნოთ სხვა ფაილ-ში. ეკრანზე გამოსული შესაბამისი პანელი, შეიცავს იგივე ლილაკებს და მინდვრებს, რასაც იმპორტის პანელი.


შენიშვნა. აღნიშნული პანელები გამოდის, როდესაც საქმე გვაქვს გრაფიკულ გამოსახულებას--თან.(მაგ: **BMP, TIF, GPJ** და ა. შ.)

File♥Publish To Internet(ფაილი♥ინტერნეტისთვის მომზადება)-ამზადებს და უშვებს გრაფიკულ ფაილს ინტერნეტში, ამ დროს ობიექტი ინახება **CorelBARISTA**-ში, რომლის ბაზაც არის პროგ-რამული ენა-**JAVA** ან წარმოდგენილია შემდეგი გაფარ-ით: **GIF, JPEG**, ან ფორმატით **HTML**.

File♥Acquire From CorelSCAN(ფაილი♥**CorelSCAN**)-გამოსახულების სკანირების ბრძანება, იძახებს **CorelSCAN**-ს.

File♥e-mail(ფაილი♥გაგზავნა)-მისი საშუალებით შესაძლებელია დოკუმენტის(ფაილის) გაგზავნა **e-mail**-ით. მაგ. ინტერნეტში.

ბეჭდვა (Print)

File♥Print  (ფაილი♥ბეჭდვა)-ეკრანზე გამოდის ბეჭდვის პანელი(მისი ეკრანზე გამოყვანა შეიძლება -ლილაკით, ან ლილაკების კომბინაციით **Ctrl+P**. აღნიშნული ბეჭდვის პანელი შეიცავს შემდეგ პარამეტრებს:

სექცია-Printer(პრინტერები)-სადაც: **Name**-ვირჩევთ პრინტერის დრაივერს სახელს. ლილაკი-**Properties**(მახასიათებლები) იძლევა არჩეული პრინტერის მახასიათებლების რეგულირების საშუალებას. იგი ინდივიდუალურია ყოველი პრინტერისათვის. (მაგ: ავირჩიოთ ქალაქის ზომა, ქალაქის ორიენტაცია, ფერების თანაბარი გარდამავლობა(**Dithering**) და ა. შ.

Print To File(ჩაბეჭდვა ფაილში)-საშუალებას იძლევა მთელი საბეჭდი ინფორმაციის დამახსოვრებისა(მაგ: ტიპოგრაფიისათვის) ფაილში(ორობითი ფორმატით) აღნიშნული პრინტერისათვის, მიუხედავად იმისა, რომ პრინტერი შეიძლება არც გვქონდეს.

სექცია-Print Page-საშუალებას იძლევა ავირჩიოთ დასაბეჭდად შემდეგი დიაპაზონებიდან ერთ-ერთი: **All**-მთლიანად დოკუმენტი, **Selection**-მონიშნული ფრაგმენტი, **Current Page**-მიმდინარე გვერდი, **Pages**-გვერდები(მაგ: 1, 2, 3, 4-7, 8, 9-12 (აღნიშვნა: ბოლოში წერტილი არ არის საჭირო)). **Even Pages**-ლუწი ფურცლები, **Odd Pages**-კენტი ფურცლები.

სექცია-Copies(კოპიოების რაოდენობა)-სადაც, **Number of copies**(კოპიოების რაოდენობა)-საშუალებას იძლევა ავირჩიოთ კოპიოების რაოდენობა, **Collate(hfpjdhfnm)**-ბეჭდვისას ბეჭდავს ჯერ ერთი ნომრის კოპიოებს, შემდეგ მომდევნო ნომრის კოპიოებს და ა. შ.

მინდორში-**Use Color profile(bcgjkmpjdfnm wdtndjq ghjbnkm)**-ბეჭდვისას ფერების გამის კორექციისათვის ირთვება ფერების პროფილი, რომელიც შექმნილია პროგრამით-**Color Manager**-ი. სამუშაოს სხვა პროფილში გასაფილტრად საჭიროა გამოვიდეთ ბეჭდვის პანელიდან და შევქმნათ

ახალი ფერების პროფილი ჩვენი პრინტერისათვის **Tool♥Color Manager**.

ქეთევან მამათელაშვილი

Options(gfhvtnhs gtxanb)-ბეჭდვის პარამეტრების დაყენება. მისი ჩანართების საშუალებით შეგვიძლია შევასრულოთ შემდეგი მოქმედებანი:

ჩანართში-Layout(მაკეტი)-შეგვიძლია ავარჩიოთ სურათის ზომა და მისი ადგილი ქაღალდზე. ამის ნახვა სწრაფად შეიძლება ლილაკით-Preveiw(ghjcvjnh).

Apply settings to all page(ghbvtybnm rj dctv cnhfybwfv)-თუ ის ჩართულია, მაშინ შეგვიძლია დავაყენოთ ყველა ფურცლისთვის ერთნაირი ზომა და სურათის განთავსება, მრავალგვერდიან დოკუმენტში. **Height**-სიმაღლეა, **Widht**-სიგანე, **Top**-ზემოთა საზღვარი, **Left**-მარცხენა საზღვარი, **Maintain aspect ratio**-პროპორციების შენარჩუნება, **Fit to page**-აღნიშნული პარამეტრის ჩართვისას გრაფიკული ობიექტი მაქსიმალურად განთავსდება დასაბეჭდ ფართზე, **Center image**-ობიექტი განთავსდება საბეჭდი ფურცლის ცენტრში, **Print tiled pages(gtxfnm gj xfcnzv)**-პარამეტრის ჩართვისას თუ ობიექტი არ ეტევა ერთ გვერდზე, ის იბეჭდება რამდენიმე ფურცელზე ისე, რომ შემდეგში მათი მიწებებით შესაძლებელი იქნება მთლიანი გამოსახულების აღდგენა, **Blind limit(ds[lj pf rhfq)**-მანძილი რომელიც დასაშვებია, რომ ობიექტი გამოვიდეს საბეჭდი არის საზღვრიდან, **Layout style**(მაკეტის ტიპი)-შეგვიძლია ავარჩიოთ მაკეტის ტიპი, მაგ:**Full page** (მთლი-ანი გვერდი), ანდა შევქმნათ ახალი ტიპი ღილაკით-**Edit**(რედაქტირება). **Positioning**(განთავსება)-მისი და **Edit**-ღილაკის საშუალებით შეგვიძლია შევცვალოთ გამოსახულების განთავსება ფურ-ცელზე ბეჭდვისას. **Separations(wdntjltkybt)**-ფერების დაყოფა კანალებად, ძირითადად არის 4-ი კანალი: **C**(შაბიამ-ნისფერი), **M**(წითელი), **Y**(ყვითელი), **K**(შავი). **Options**(პარამეტრები)-დამატებითი პარამეტრების დაყენება.

ბეჭდვისწინასწარი ნახვის რეჟიმი(Print Preview)

File♥Print Preview(ფაილი♥ბეჭდვისწინასწარი ნახვის რეჟიმი)-აღნიშნული ბრძანების საშუალებით შეგვიძლია გადავიდეთ, ბეჭდვისწინასწარი ნახვის რეჟიმში, მისი საშუალებით შეგვიძლია ვნახოთ, თუ როგორი სახე ექნება დაბეჭდილ გამოსახულებას. აღნიშნულ რეჟიმში შესაძლებელია ობიექტის ზომისა და პოზიციის შეცვლა, მხოლოდ მისი დახურვისას ეს ცვლილებები არ ვრცელდება თვით დოკუმენტზე.

აღნიშნულ რეჟიმს აქვს თავისი მენიუ. განვიხილოთ მისი ძირითადი ბრძანებები:

Preview Type(ბეჭდვისწინასწარი ნახვის რეჟიმის ტიპები)-აჩვენებს გამოსახულებას ფერადად ან სერ ფერში, ან მხოლოდ ფერების დაყოფით მიღებული შედეგის მიხედვით არჩეულ ფერში.

თუ გამოსახულება არის რთული და აღნიშნულ რეჟიმში მისი გადახატვა დიდხანს მიმდინა-რობს, მაშინ ვიყენებთ ბრძანებას-**View♥Image♥Fast(ghjcvjnh♥bpj,hf;tybt♥,bcnhj)** ან

View♥Image♥No Image(ghjcvjnh♥bpj,hf;tybt♥ytn b,jdhf;tybt)-პირველი შემთხვევა გვაჩვენებს შედარებით მარტივ გამოსახულებას, მეორე შემთხვევა კი სწორკუთხედს, რომელიც გამოსახულების ტოლია.

Visual Aids(dcgjvjufntkmyst vtnrb)-საშუალებას იძლევა ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ ბეჭდვის არის საზღვრები-პუნქტირი, **Selection Handles**-ობიექტის მონიშვნა, ფურცელზე დამატებითი ინფორმაციის ჩასაწერად გამოიყენება ჩარჩო-**Bounding Box**, იგი წარმოდგება პუნქტირით და შემთხვევა ფურცლის საზღვარს, მისი გადათრევა შეიძლება თავვით, ამით ვანთავისუფლებთ ფურცლის ნაწილს, სადაც შეიძლება დამატებითი ინფორმაციის ჩაწერა.

ასევე საშუალება გვქვია ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ შემდეგი ოფციები:

Toolbar-ინსტრუმენტების პანელი.

Ruller-სახაზავები.

Prepress Bar-პრეპრესის პანელი.

Status Bar-მდგომარეობის სტრიქონი.

Full Screen-გამოსახულების მთელ ეკრანზე გაშლა.

მოვახდინოთ გამოსახულების მასშტაბირება-**Zoom**.

რომ გადავიდეთ აღნიშნულ რეჟიმში ერთი გვერდიდან მეორეზე ვიყენებთ ბრძანებას-**Go to**. ბრძანება-**Settings**-ის ნებისმიერი ქვებრძანებით შეგვიძლია გამოვიყვანოთ შესაბამისად **Print Options**-პანელის ნებისმიერი ჩანართი.



1 2 3 4 5 6 7 8 9

განვიხილოთ Prepress Bar-პრეპრესის პანელი:

მისი საშუალებით შესაძლებელია გვერდზე ჩავწეროთ შემდეგი დამატებითი ინფორმაცია.

1. მიმდინარე დრო და თარიღი, (ფურცლის ბოლოში) ინფორმაცია ფერების დაყოფის შესახებ(ფურცლის თავში).
2. ფურცლის ნომერი.
3. აღნიშნება ფურცლის ჩამოსაჭრელი კუთხეები ოთხივე მხრიდან.
4. ფერების დაყოფის დროს, საჭიროა დავბეჭდოთ სპეციალური მარკერები, რომლებიც გამოიყენება ლენტის ფურცლების შერწყმისას.
5. აღნიშნული ღილაკის ჩართვისას აბზაცის დასაწყისში იბეჭდება ფერების ზოლები, ბეჭდვისას ფერების ხარისხის კონტროლისათვის.
6. ყოველ ფურცელზე იბეჭდება შკალა ბეჭდვის სიმჭიდროვის დასარეგულირებლად.
7. ამ ღილაკის დანიშნულებაა პოზიტიური ან ნეგატიური ბეჭდვა.
8. ემულსია-არის ლენტის დაფარვა მგრძობიარე მასალით. საერთოდ გამოსახულება იბეჭდება ემულსიით ზემოთ, შეგვიძლია დავბეჭდოთ ემულსიით ქვემოთ(როცა ღილაკი ჩართულია).
9. იმის და მიხედვით რომელი ღილაკია ჩართული ემულსიით ქვემოთ ან პირიქით აღნიშნული ღილაკი იცვლის ფორმას.

რომ შევინახოთ არსებული ბეჭდვის მახასიათებლები სტილის სახით, ამისათვის ვიძახებთ ბრძანებას-File♥Save Print Style as, სადაც გამოდის პანელი-Save Print Style. აღნიშნულ პანელზე შეგვიძლია მივუთითოთ თუ რომელი პარამეტრი უნდა შევინახოთ აღნიშნული სტილით.

File♥Print marge -აღნიშნული ბრძანება იძლევა სპეციალური ტექსტური ფაილისა და CorelDRAW-ს ფაილის კომბინირების საშუალებას CorelDRAW-ს ფაილის ბეჭდვისას.


File♥Print Setup -გამოდის ბეჭდვის დაყენების პანელი, სადაც:

სექციაში-Printer(პრინტერები), მინდორში-Name-ვირჩევთ პრინტერის დრაივერის სახელს.

ღილაკი-Properties(მახასიათებლები) იძლევა არჩეული პრინტერის მახასიათებლების რეგულირების საშუალებას. იგი ინდივიდუალურია ყოველი პრინტერისათვის. (მაგ: შეგვიძლია ავირჩიოთ ქალაქის ზომა, ქალაქის ორიენტაცია, ფერების თანაბარი გარდამავლობა(Dithering) და ა. შ. ღილაკი-Printer Capabilities-იძლევა აღნიშნული ბეჭდვის დრაივერის შესაძლებლობების პანელის გამოყვანის საშუალებას ეკრანზე.

File♥Document Info...-აღნიშნული ბრძანებით ეკრანზე გამოდის აქტიური დოკუმენტის შესახებ ინფორმაცია.

განვიხილოთ ძირითადი მენიუს ბრძანება რედაქტირება (Edit) და მისი ქვებრძანებები

Edit♥Undo...-აღნიშნული ბრძანებით შესაძლებელია დოკუმენტში წინა მოქმედებაზე გადასვლა, ხოლო Edit♥Undo...-ბრძანებით შემდეგზე. აღნიშნულ ბრძანებებს შეესაბამება ღილაკები ინსტრუმენტების პანელზე- 

Edit♥Delete-მონიშნულის წაშლა.

Edit♥Select All-მთელი დოკუმენტის მონიშვნა.

Edit♥Find and Replace-აღნიშნული ბრძანებით შეგვიძლია მოვძებნოთ ნებისმიერი ობიექტი და შევცვალოთ სხვა ობიექტით. (გამოდის შესაბამისი პანელი).

Edit♥Undo Insert New Object-აღნიშნული ბრძანებით ნებისმიერი პროგრამიდან, შესაძლებელია ობიექტის ჩასმა გახსნილ ფაილში.


Edit♥Object-აღნიშნული ბრძანებით ხდება ზედა ბრძანებით გამოძახებული ობიექტის რედაქტირება.

ქეთევან მამათელაშვილი

Edit♥ Links-აღნიშნული ბრძანებით ხდება შერწყმის რედაქტირება. ამასთან გახსნილ ფაილში ობიექტს ვსვავთ ბრძანებით-Insert New Object, სადაც გამოსულ პანელზე უნდა იყოს ჩართული მონდორი-Create From File და მინდორი-Link(შერწყმა). ობიექტის არჩევა ხდება ღილაკით-Browse


განვიხილოთ Toolbox(uhfabrf)-ინსტრუმენტების პანელების სერვისი.

ობიექტის შექმნა(მარტივი ობიექტები: ოთხკუთხედი, წრე, მრავალკუთხედი, სპირალი, გრაფიკული ცხრილი)

სამუშაო მინდვრის მარცხენა მხარეს მდებარეობს ინსტრუმენტების პანელი, რომელიც შეიცავს აღნიშნული ობიექტების შემცველ ლილაკებს. სასურველ ლილაკზე დაჭერით, კურსორის (კურსორი იღებს ფორმას: ) საშუალებით სამუშაო მინდვრზე ვხაზავთ საჭირო ობიექტს, რომელიც მონიშნება 8-ა პატარა კუბიკით(მათი საშუალებით ხდება ობიექტის ვერ-ად და ჰორ-ად გადიდება და დაპატარავება.

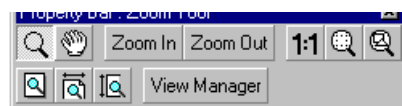


ობიექტის გადატრევა და კოპირება თავის მარჯვენა ლილაკით. კონტურის, შეფერილობის კოპირება. Pen(ghj)

- Edit ♥ Copy Properties From (ghfdrf ♥ rjgbhjdfnm cdjqcndf)
- Move Here (Gthvtcnbnm c.lf)
- Copy Here (rjgbhjdfnm c.lf)
- Copy Fill Here (rjgbhjdfnm pfkbdr c.lf)
- Copy Outline Here (rjgbhjdfnm rjyneh c.lf) - კურსორი იღებს  -ისრის ფორმას.
- Copy All Properties (rjgbhjdfnm dct cdjbycndf)
- PowerClip Inside (abuehyfz j,htprf dyenhb) - (hfpvtoftn jlby j,]trn (cj]th;bvjt) dyenhb lheujdj (rjyntqythf) &


შენიშვნა. ისრის ფორმიანი კურსორი მიგვყავს იმ ობიექტთან, საიდანაც ვაკოპირებთ მახასიათებლებს).

გამოსახულების ეკრანზე გაშლა, მაშტაბირება.



- View ♥ Full-Screen Preview (dbl ♥ dj dtcm trhfy)
- Preview Selected Only (მხოლოდ მონიშნულის ჩვენება ეკრანზე).
- Zoom To Page (cnhfybwf wtkbrjv)
- Zoom To width (cnhfybwf gj ibhbyt)
- Zoom To Height (cnhfybwf gj dscjnt)
- Zoom To Selected (dsltktyst) (,bcnhsq cgjcl, edtkbxybz dsltktyyuj j,mtnf bkb uheggs j,mtrnjd)
- Zoom To Fit (dct jd,]trns), Zoom To All objects
- Zoom To Actual Size - [1:1]
- Zoom Out (evtyibnm)
- Zoom In (edtkbxbnm)

View Manager-(Vtytl;th j,pjhjd)-
როდესაც ნახატის რედაქტირებისას შეგვიძლია შევინახოთ ნახატის სახეები სხვადასხვა მაშტაბში, ამასთან "ლუპის,, ჩართვა-გამორთვისას ობიექტის სახე გამოჩნდება ან აღნიშნული მაშტაბით ან აქტიური სახის მაშტაბით. "ფურცლის" ჩართვა-გამორთვისას ხდება ობიექტის მიმაგრება ან მოხსნა ფურცელზე. "+"-ემატება ახალი მაშტაბური სახე,(იგივეა რაც **New**-კონტექსტური მენიუდან). "-"-**Delete**-იშლება, ერთი

→ სახიდან მეორეზე გადასასვლელად, ამ სახის სახელს ვაჭერთ ორჯერ სწრაფად, იგივეა რაც **Swich to View**, ხოლო **Rename** -ხდება სახე-ლის შეცვლა,  კონტექსტური მენიუ გამოღის ლილაკით- . . „ხელის“ ჩართვისას კურსორი იღებს ფორმას, მისი საშუალებით შეიძლება სამუშაო ფურცლის ეკრანზე გადაადგილება.

ქეთევან მამათელაშვილი

მაშტაბის პანელის გამოცხება შეიძლება ლილაკით-F2.

ხაზების ხატვა

Toolbars♥Toolbox♥Freehand tool ინსტრუმენტების პანელზე **(1)** Freehand (j,sxyst rhdst), **(2)**Bezier Tool (c bcgjkmpjdfybtv rhbds[,tpmt)



1 2 3 4 5

(3)Natural Pen Tool (tcntcndtyyjt gthj)

Fixed Width Pen Type (tcntcndtyyjt gthj abrcbhjdfyyjq ibhbys).

Pressure Natural Pen Type (lfdzott tcntcndtyyjt gthj)

Calligraphic Natural Pen Type (rfkbuhfabxtcrjt tcntcndtyyjt gthj)

Preset Natural Pen Type (pfufnjdrf tcntcndtyyjuj gthf)(არსებული ნამუშევარის შესაბამისი სისქის გამოყენება)

Natural Pen Nib Angle-კალმისტრის წვერის დახრის კუთხე.

(4)Dimension Tool აღნიშნული ბრძანების გამოძახება შეიძლება ძირითადი მენიუს ბრძანებიდან: Tool♥Dimension(სერვისი♥ ათობითი ერთეული).

Decimal (lrcznbxyst), Flactional(lhj,yst), U.S. Engineering(nt[ybrf CIF), U.S. Architecture

(fh[bntrnehf CIF), [“mm]- ლილაკის ჩართვისას სახელი(ზომის) ემატება რიცხვის შემდეგ.

Prefix (gthgbrc)(ემატება სახელი რიცხვის წინ), Suffix (ceaabrc) (ემატება სახელი რიცხვის შემდეგ).

Dinamic (lbyfvbxtcrb)(ავტომატურად აღიდებს ან აპატარავენს ყველა ზომის ხაზებს)

[xx] – ლილაკით ვირჩევთ ზომის ხაზებზე რიცხვის დაწერის სტილს.

(5)Connector Line Tool [↗]-ლილაკი საშუალებას გვაძლევს დავამყაროთ კავშირი (მიერთება) ორ ობიექტს შორის, ამასთან ლილაკი-lock To Connector Node – უნდა იყოს ჩართული.

ობიექტებზე ზოგიერთი მოქმედებანი

[Ctrl]-ლილაკზე დაჭერისას ობიექტის კურსორით გადაადგილება ხდება მკაცრად ვერტიკალურად ან ჰორიზონტალურად.

[Ctrl]-ლილაკზე დაჭერისას თუ ობიექტს ვხატავთ, მიიღება სიმეტრიული ობიექტები (მაგ: წრე, კვადრატი და ა.შ.)

[Shift]-ლილაკზე დაჭერისას თუ ობიექტს მონიშვნის კუთხის ოთხკუთხედით ვადიდებთ (ვაპატარავენთ), ის სიმეტრიულად იცვლება ცენტრის მიმართ. (თუ ობიექტს მონიშვნის ჰორიზონტალური(ვერტიკალური) ოთხკუთხედით ვადიდებთ(ვაპატარავენთ), მაშინ მისი ზომა შესაბამისად სიმეტრიულად იცვლება ცენტრის მიმართ ჰორიზონტალურად(ვერტიკალურად).

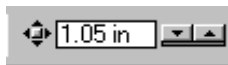


-ლილაკი გახსნილი ელიფსის უხილავ ნაწილს ხდის ხილულს და პირიქით.

Edit♥Repeat(ghfdrf♥gjdnhbnm)-საშუალებას გვაძლევს გადავიტანოთ ნებისმიერ ობიექტზე შესრულებული ბოლო ოპერაცია სხვა ობიექტზე.


ობიექტების მოსანიშნად ვაჭერთ ხელს ლილაკს-[Shift] და სათითაოდ თაგვით მოვნიშნავთ თითოეულ ობიექტს, ამის მერე ვიღებთ ხელს ლილაკიდან. გარდა ამისა თაგვის საშუალებით (პუნქტირით) ლილაკი-Alt-ის დაჭერით, ავტომატურად მონიშნება ყველა ის ობიექტი, რომლებიც ის თუნდაც ერთი წერტილი მოხვდება პუნქტირის შიგნით.

[Tab]-ლილაკის საშუალებით ხდება მონიშვნის გადატანა ერთი ობიექტიდან მომდევნო ობიექტზე, ხოლო წინა ობიექტზე ლილაკით-[Shft+Tab].



-ლილაკით(Nudge Offset)(ifu gthvtotybz) შეგვიძლია დავაყენოთ ობიექტის გადაადგილების (ლილაკების ←↑→↓ გამოყენებით) ბიჯი.

ობიექტის კოპირება, დაჯგუფება და დაშლა.

ობიექტის კოპიოს მიღება შეიძლება მისი გადათრევისას თავის მარჯვენა ღილაკზე დაჭერით ან კლავიატურაზე მარჯვენა მხარეს არსებულ  ღილაკზე დაჭერით.

ობიექტის კოპირება შეიძლება ასევე ბრძანებით:

Edit♥Duplicate (ghfdfr♥le,kbrfn) (ამ შემთხვევაში მიიღება დამოუკიდებელი კოპიო) ან

Edit♥Clone (ghfdfr♥rkjybhjdfnm) (ამ შემთხვევაში მიიღება დამოკიდებული კოპიო, ე. ი. თუ ორიგინალს შევცვლით, შეიცვლება შესაბამისად მისი კოპიოც). კოპიოს მიღება შეიძლება ასევე გაცვლის ბუფერის საშუალებით.

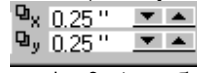
Edit♥Copy♥Paste (ამ შემთხვევაში ხდება ობიექტის კოპიოს ჩასმა ორიგინალის შენარჩუნებით)


Edit♥Cut♥Paste (ამ შემთხვევაში ხდება ობიექტის კოპიოს ჩასმა ორიგინალის შენარჩუნების გარეშე)

Edi♥Paste Special(ამ შემთხვევაში შესაძლებელია სხვა პროგრამის ფაილის შიგთავსის გადმო-კოპირება).

Edit♥Duplicate (ghfdfr♥le,kbrfn) ამ შემთხვევაში შეიძლება ობიექტის ჩრდილის მიღება, ამისათვის ვაძლევთ დუბლიკატს გადაადგილებს ბიჯს(XდაY ღირებების მიმართ) ინსტრუმენტების

პანელზე: **Property Bar: no selection**-მინდორში




კლონირების დროს, რომ გავიგოთ თუ  რომელი ობიექტი არის კოპიო და რომელია ორიგინალი, ამისათვის ვიძახებთ თავის მარჯვენა ღილაკით ობიექტზე კონტექსტურ მენიუს. თუ მასში არის პარამეტრი **Select Clones**, მაშინ ეს ობიექტი არის ორიგინალი და, ამ ბრძანების დაჭერისას მონიშნება კოპიო, ხოლო თუ არის პარამეტრი **Select Master**, მაშინ ამ ბრძანებით მონიშნება ორიგინალი.

Arrange♥Group(მონტაჟი ♥დაჯგუფება), **Ungrup**(დაშლა) ან **Ungrup All** (დაშლა მთლიანად ობიექტის) დაჯგუფებული ობიექტებიდან ერთ-ერთი ობიექტის გამოსაყოფად საჭიროა მისი მონიშვნა კურსორით და თან ვაჭერთ ღილაკს **Ctrl**-ს ხელს.

რამდენიმე ობიექტის ერთ ობიექტად გადაქცევა

Arrange♥Combine(მონტაჟი ♥ობიექტების კომბინირება)

Arrange♥Break Apart(მონტაჟი ♥კომბინირებულ ობიექტში შემავალი ობიექტების აღდგენა)

Combine (შეერთება)-ამ ბრძანებით შეიძლება რამდენიმე ობიექტის ერთ ობიექტად გადაქცევა, ის განსხვავდება დაჯგუფებისაგან იმით, რომ მასში არ ხდება ცალკეულ ობიექტზე მოქმედება. კომბინირებული ობიექტების დაშლა ხდება ღილაკით  -(Break Apart), ან იგივე ბრძანებით ობიექტის კონტექსტური მენიუდან.

ლოგიკური ოპერაციები Intesection, Trim, Weld.

Arrange♥Intesection (gthtctxybt) –გადაკვეთა.



1. **Intesection** (gthtctxybt)-იქმნება ახალი ობიექტი საერთო ფართით და იმ ობექტის ფართით, რომელზეც მიეთითება კურსორის ისარი.

2. **Trim** (bcrk.xtybt)-მიიღება ახალი ობიექტი ისრით მითითებული ობიექტისაგან, საიდანაც ამოიჭრება მეორე ობიექტი მთლიანად, საერთო ნაწილთან ერთად.

3. **Weld** (j,]tlbytybt)-იქმნება ახალი ობიექტი საერთო გარე კონტურით და იმ ობიექტის ფერით, რომელზეც მიეთითება კურსორის ისარი.

იგივე ბრძანებები გამოდის **Roll-up** ფანჯრით, სადაც სექტორში **Leave Original** (ორიგინალის შენახვა)-შეიძლება ობიექტების ორიგინალების შენარჩუნება, ოპციით **Target Object-**

ქეთევან მამათელაშვილი

მიუთითებუი, მიზნობრივი ობიექტის, ხოლო პარამეტრი **Other Object**-მიუთითებს ორივე ობიექტის ორიგინალის შენახვაზე, ამასთან კურსორი ღებულობს ისრის ფორმას.

ობიექტების განლაგება ერთმანეთის მიმართ

Arrange♥Order (მონტაჟი♥დალაგება)

To Front (წინა პლანზე გადატანა)

To Back (უკანა პლანზე გადატანა)

Forward one (წინ ერთი ობიექტით)

Back one (უკან ერთი ობიექტით)

In Front of (ობიექტის წინ) —————> ამ ორ შემთხვევაში ჩნდება მითითების

Behind (ობიექტის უკან) —————> ისარი. 

Reverse Order (უკუ დალაგება)-ამ შემთხვევაში ყველა ობიექტი უნდა იყოს მონიშნული.

ობიექტის გათანაბრება ერთმანეთის მიმართ

Arrange♥Align & Distribute (მონტაჟი♥გათანაბრება და გადანაწილება)

Right (მარჯვენა მხარე), Center (ცენტრალიზებული), Top(თავეში), Bottom-(ბოლოში), Left (მარცხენა ნაპირები)-განისაზღვრება მარცხენა ობიექტის მარჯვენა ნაპირის და მარჯვენა ობიექტის მარცხენა ნაპირის გათანაბრებით.

Align to (dshjdybdfnm gj)(სექტორი- გათანაბრება ... მიმართ)

Extent of selection(hfcghtmlktybt jnvtxtys[j,]trnjd), Extent of Page (გადაანაწილებს სამუშაო ფურცელზე)

Edge of selection(gj uhfybwt ds,hfyjyuj o,]trnf)

Edge of Page(gj uhfybwt cnhfybws)(ფურცლის ნაპირის მიმართ)

Center of Page(gj wtynhe cnhfybws)(ფურცლის ცენტრის მიმართ)

Align to Grid(dshjdyznm gj ctnrt)(მიმაგრება ბადეზე)

Reset (ჩამოგდება-c,hjc)

Distribure (გადაანაწილება-hfcghtmlkbnm)

Spacing (თანასწორი გადანაწილება)

Extent of Selection (აღნიშნულის საზღვრებში)

Extent of page (ფურცლის საზღვრებში)

ობიექტის მიმაგრება ობიექტზე, ბადეზე, მმართველი ხაზებზე

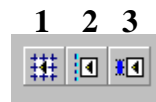
Layout♥Snap To (vfhrrh♥ghbdzpfnm r)

1. Layout♥Snap To Grid (მარკერი♥მიმაგრება ბადეზე)

2. Layout♥Snap To Gridlines (მარკერი♥მიმაგრება მმართველ ხაზებზე)

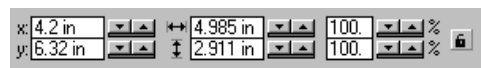
3. Layout♥Snap To Objects (მარკერი♥მიმაგრება ობიექტზე)-ნებისმიერი ობიექტი შექმნილი

მმართველ ფენაზე Gridlines (yfgfhdkz.obt) წამოადგენენ მმართველებს. ყოველ ობიექტს აქვს მიერთების წერტილები. მაგალითად, ოთხკუთხედს აქვს მიერთების წერტილები იქ, სადაც იმყოფება მონიშვნის კვადრატები და ცენტრი.



ობიექტის ზომის შეცვლა

თუ დავხაზავთ რაიმე ობიექტს, მაგ: სწორკუთხედს.



ქეთევან მამათელაშვილი

ეკრანზე გამოდის ინსტრუმენტების პანელი: **Property**
Bar: Rectangle(სწორკუთხედი), სადაც

ქეთევან მამათელაშვილი

1. მინდორში შეიძლება ობიექტის პოზიციის შეცვლა.
2. მინდორში შეიძლება ობიექტის ზომის შეცვლა.
3. მინდორში შეიძლება ობიექტის ზომის შეცვლა პროცენტულად. (ობიექტის ნატურალური ზომა 100%-ია).

ზემოთ აღნიშნული მოქმედებანი შეიძლება მოვახდინოთ ძირითადი მენიუდანაც:

Arreinge♥Transform♥Size-(მონტაჟი♥ გარდასახვა♥ზომა)

Arreinge♥Transform♥Position-(მონტაჟი♥ გარდასახვა♥პოზიცია)

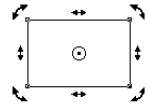
ობიექტის მობრუნება და გადახრა



მაგ: Property Bar: Rectangle(სწორკუთხედი), სადაც:

1. ღილაკით შეიძლება მოვაბრუნოთ ობიექტი. ასევე მონიშნულ ობიექტზე თუ ისევ დავაჭერთ თავის მარცხენა ღილაკს, გაჩნდება ობიექტის გარშემო მობრუნების ისრები, რომლის საშუალებითაც შეგვიძლია თავვით მოვაბრუნოთ ობიექტი.

ზემოთ აღნიშნული მოქმედება შეიძლება მოვახდინოთ ძირითადი მენიუდანაც:



Arrange♥Transform♥Rotate-(მონტაჟი♥ გარდასახვა♥მობრუნება)

Angle(მობრუნების კუთხე), Use Anchor Point-დახრილობა არჩეული ცენტრის მიმართ.


Relative Center (H-ჰორიზონტალური და V-ვერტიკალური კოორდინატები არის ნულოვანი.

ამასთან მათი შეცვლა შესაძლებელია)

Apply To Duplicate(ghbvtynm r le,kbrfne)-დუბლიკატზე ზემოქმედებისათვის.

Apply(ghbvtynm)-თვით ობიექტზე ზემოქმედებისათვის.

შენიშვნა. ზემოთაღნიშნული და სხვა მსგავსი ბრძანებების გამოძახებისას ეკრანზე გამოდის ე.წ. **Roll-Up-ფანჯარა**. (აღნიშნული ფანჯრის გამოძახება ხდება ღილაკებით **Alt+F8**)

 -აღნიშნული ღილაკით იხსნება დამატებითი მენიუ, სადაც მიეთითება ობიექტის მობრუნების ცენტრი. წინააღმდეგ შემთხვევაში ობიექტის მობრუნება ხდება მისივე ცენტრის მიმართ.

პანელი Skew (crjc)

Arreinge♥Transform♥Skew-(მონტაჟი♥ გარდასახვა♥გადახრა)-საშუალებას იძლევა თვით ობიექტის დასახრელად. იგი აკეთებს დაახლოებით იგივე მოქმედებას, რასაც აკეთებს პარამეტრი Rotate-(მობრუნება). Usa Anchor Point (გადახრის ცენტრის წერტილის არჩევის მენიუ) მისი **Roll-Up-ფანჯარა** გამოძახება ხდება ღილაკებით **Alt+F11**.

მაშტაბირება და სარკული ანარეკლი (Scall & Mirror)

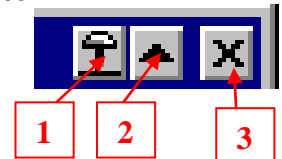
Arreinge♥Transform♥Scale and Mirror-(მონტაჟი♥ გარდასახვა♥მაშტაბი და სარკული ანარეკლი)-აკეთებს ობიექტის მაშტაბირებას და სარკისებული კოპიოს ასახვას ეკრანზე, როგორც ჰორიზონტალურად, ასევე ვერტიკალურად, ამასთან ეკრანზე გამოდის ე.წ. **Roll-Up-ფანჯარა**. (აღნიშნული ფანჯრის გამოძახება ხდება ღილაკებით **Alt+F9**).

შენიშვნა. Arreinge♥Clear Transformations(მონტაჟი♥ გარდასახვის წაშლა)-ბრძანების საშუალებით ხდება სხვდასხვა გარდასახვის ეფექტების წაშლა. Proportional (ამ მინდვრის ჩართვისას ჰორიზონტალური და ვერტიკალური მონაცემები იცვლება სიმეტრიულად)

შენიშვნა. ყოველ **Roll-Up-ფანჯარას** სათაურის სტრიქონში აქვს ღილაკები:

1. არეგულირებს Roll-up პანელის დახურვას ან ეკრანზე დატოვებას მოქმედების შესრულებისთანავე.

2. ისრის მიმართულების ცვლილების მიხედვით შეგვიძლია დავკეცოთ ან

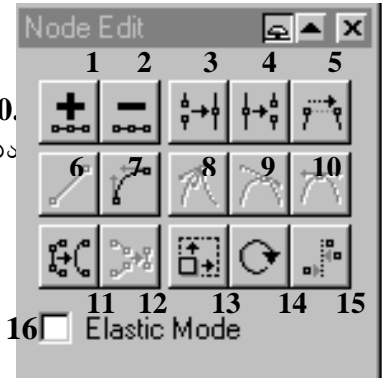


ქეთევან მამათელაშვილი
გავხსნათ აღნიშნული პანელი. 3. პანელის დახურვის ღილაკი.

ობიექტის კვანძებთან მუშაობა (Node Edit)



- ლილაკით ხდება სხვადასხვა ობიექტის კვანძებთან მუშაობა. მისი Roll-Up-ფანჯარა Node Edit (htlfrnjh ep-



kjd) გამოიძახება შემდეგი ლილაკების კომბინაციით Ctrl+F10.

თავის მარჯვენა ლილაკზე დაჭერით მონიშნულ კვანძზე შეიძლება გამოვიყვანოთ მისი კონტექსტური მენიუ, სადაც:

(1)Add (Node(s))-მრულზე კვანძის დამატება.

(2)Delete (Node(s))-კვანძის ამოშლა.

(3)Join-ორი კვანძის შეერთება.

(4)Break Apart(hfpmtdlbybnm)-ერთი კვანძიდან ორი კვანძის მიღება მრუდის გახლეჩვით.

მანიპულატორებ

(11)Auto-Reduce-(fdnjevtyitybt)-კვანძების ამოშლა მრუდის ძირითადი ფორმის შეცვლის გარეშე (გავითვალისწინოთ ბაზიეს ლილაკის მახასიათებლებში(Properties)-Auto-Reduce-ას მნიშვნელობის დაყენება, რომელიც გამოდის აღნიშნულ ლილაკზე თავის მარჯვენა ლილაკზე დაჭერით).

(6)To Line-ირიბის სწორ ხაზად გადაქცევა.

(7)To Curve-სწორი ხაზის ირიბად გადაქცევა.

(8)Cusp-ირიბზე არსებული წვეროს რედაქტირება, როდესაც მანიპულატორები არ მდებარეობენ ერთ ხაზზე.

(9)Smooth (ukflrbq)-ირიბზე არსებული წვეროს რედაქტირება, როდესაც მანიპულატორები მდებარეობენ ერთ ხაზზე და არ არიან სიმეტრიულნი.

(10)Symmetrical(cbvtnhbxysq)-ირიბზე არსებული წვეროს რედაქტირება, როდესაც მანიპულატორები მდებარეობენ ერთ ხაზზე და არიან სიმეტრიულნი.

(16)Elastic Mode(Ht;bv ub,rjuj cldbuf)-როდესაც მოვნიშნავთ რამდენიმე კვანძს და გადაავადგილებთ მათ, აღნიშნული პარამეტრის ჩართვისას ელასტიკური ხდება ამ კვანძებს შორის არსებული ხაზები(ისინი შესაბამისად იცვლიან ფორმას).

(5)Auto-close(ავტომატური ჩაკეტვა)-აერთებს ირიბი ხაზის ბოლო კვანძებს.

(15)Node Align(Dshfdybdybt epkjd).

Align Vertical(dshfdyznm gj dthnbrfkb).

(13)Strech And Scale Nodes-მონიშნული კვანძების დაგრძელება და მაშტაბირება.

(14)Rotate And Skew Nodes-მონიშნული კვანძების მობრუნება და გადახრა.

(12)Extract Subpath-თუ მრუდს რამდენიმე კვანძში გავხლეჩავთ, აღნიშნული ბრძანებით მიიღება რამდენიმე ერთმანეთისაგან დამოუკიდებელი ობიექტი.(მათი ერთ ობიექტად გადაქცევა შეიძლება ბრძანებით-Combine-კომბინირება).

აღნიშნული ბრძანებების გამოძახება შეგვიძლია ინსტრუმენტების პანელიდანაც (Property Bar: Edit Curve, polygon & envelope), რომელიც ავტომატურად გამოდის ეკრანზე, ირიბ ხაზზე კვანძების გააქტიურების შემთხვევაში.

ობიექტის გაჭრა





1. Knife Tool-ობიექტის გაჭრა. შესაბამისი კონტექსტური მენიუდან გამოდის პარამეტრი ProperTies-სადაც: Automatically close object-ხდება გაჭრილი ობიექტის ნაწილების ავტომატური შეკვრა, Leave as one object-გაჭრილი ობიექტი რჩება, როგორც ერთი მთლიანი ობიექტი.

2. ობიექტიდან მისი ნაწილების ამოშლა-Eraser Tool. მის კონტექსტურ მენიუში პარამეტრი-

ქეთევან მამათელაშვილი

Auto-Reduce nodes of resulting objects-საშუალებას იძლევა ობიექტიდან მისი ნაწილის ამოშლისას შეამციროს კვანძების რაოდენობა.

კონტურის დამუშავება(Outline Tool)

სამუშაო ეკრანის ქვეშ მოთავსებულია ფერების პალიტრა, საიდანაც მონიშნულ ობიექტზე შეიძლება გადავართოთ თავგის მარცხენა ღილაკით კონტურის ფერი, ან ფართის ფერი, ამასთან კურსორი იცვლის ფორმას:  -კონტურის,  -ფართის. (გარდა აღნიშნულისა ფერის შეცვლა შესაძლებელია კიდევ პალიტრის სასურველ ფერზე თავგის მარჯვენა(ფართი) ან მარცხენა

(კონტური) ღილაკზე თითის დაჭერით. (ამ დროს ობიექტი უნდა იყოს მონიშნული).

გარდა ამისა ობიექტის კონტურზე შეიძლება ვიმუშაოთ ინსტრუმენტების პანელიდან ToolBox ღილაკი-Outline Tool-ის საშუალებით ვიძახებთ ქვემენიუს, რომლის მეშვეობითაც ეკრანზე გამოგვაქვს შესაბამისი სამუშაო პანელები:



Outline Pen Dialog (gthj lkz rjynehjd)-(ღილაკით გამოდის

პანელი, სადაც ვირჩევთ:Color-ხაზის ფერს, Width-ხაზის სიგანეს.

Corners-კუთხის სახეები, Line Caps-მონაკვეთის ბოლოების სახეები.

Arrows-ისრის წვეროს არჩევის და კორექტირების სექტორი.

Options: Non-არა, Swap-ისრის წვეროს გადატანა მონაკვეთის ერთი ბოლოდან მეორეში,

Edit-ისრის წვერის რედაქტირება, New-ახალი ისრის შექმნა, Delete-წაშლა, Calligraphy-კალიგრაფია.

Stretch-პროცენტულად ხაზის გასქელება(„ნაჟიმკა,,).

Angle-კალმის წვერის დახრის კუთხე.

Default-სტანდარტის აღდგენა.


Behind Fill(pfkbdrf dsit rjynehf)-გადააქვს ობიექტის კონტურის ნახევარი მისი ფართის ქვეშ.


Scale with Image (cj[hfyznm ghjgjhwb)-კონტური მასშტაბირდება ობიექტთან ერთად.

Outline Color dialog-(ღილაკი)გამოყავს კონტურის შესაფერადებლად ფერების პანელი.

Pen Roll-up(Attributes)-(Fnhbdens rjynehf)-გამოყავს ორი ქვემენიუ:



Pen-ხაზის რედაქტირება:სისქე, ისრის ფორმა, ხაზის სტილი, ფერი. ღილაკი  საშუალებას


იძლევა (ამ დროს კურსორი იცვლის ფორმას, ხდება  -ი) თვით ნახაზიდან გადავიტანოთ ფორმატის მახასიათებლები პანელზე, ღილაკი Edit-იძლევა ხაზის რედაქტირების საშუალებას.

Apply-საშუალებით მიღებული შედეგები გადადის მონიშნულ ობიექტზე.

Special Fill-სპეციალური ჩასხმა, სადაც ზემოთ აღნიშნულ ოფციებს ემატება ერთი პარამეტრი-Tile (“მოზაიკის“რედაქტირება).

ობიექტის შეფერვა(Interactive Fill Tool)




აღნიშნული პარამეტრი იხსნება ღილაკით  -(Interactive Fill Tool)- ამასთან ეკრანზე გამოდის ინსტრუმენტების პანელი(Interactive ... Fill), სადაც:

ღილაკი-Edit-გვაძლევს არჩეული ფერის ტიპის რედაქტირების საშუალებას.

ღილაკით-Fill Type-ვირჩევთ ფერის ტიპს:

No Fill-ობიექტი არ არის შევსებული.

Uniform Fill-(jlyfhjlyfz pfkbdrf)-ერთიფეროვანი ჩასხმა.

Reference Color(bc[jlysq wdt)-საწყისი ფერი, ღილაკი-  საშუალებას გვაძლევს ახალი ფერი ჩავასხათ საწყის ფერად.

ქეთევან მამათელაშვილი

Referense Color(cjdvotybt wdnjd)-ფერების შერწყმა.


New Color(yjdsq wdn)-ახალი ფერის ჩასმა პალიტრიდან.

Model(vjltkm)-ფერის მოდელის არჩევა.

Search(gjbcr)-ფერის მოძებნა მისი სახელის მიხედვით.

Name(bvz)-ფერზე სახელის მინიჭება. მოდელის ეკრანული სახიდან ფერის არჩევის შემდეგ, სანამ დავამატებთ პალიტრაში ფერს, სახელის მინდორში ვწერთ სახელს, რის შემდეგაც ამ ფერს ავტომატურად ენიჭება ჩვენს მიერ არჩეული სახელი.

Costom Palett-(yfcnhfbdfvz gfkbnhf)-აღნიშნულ პალიტრაში ემატება ჩვენს მიერ არჩეული ფერი.

აღნიშნულ პანელზე გვაქვს ორი  -ლილაკი, რომელთაგანაც ზემოთა(Color Option)-ლილაკს გამოყავს შემდეგი მენიუ:

Color Model-ფერების მოდელის არჩევა. (როცა ჩართულია აღნიშნული მენიუს ქვეშ არსებული ლილაკებიდან პირველი-Color Models)

Add Color to Palette-აღნიშნული ბრძანების საშუალებით, Costom Palett-პალიტრაში ვამატებთ ფერს.

Swap Color-ბრძანების საშუალებით ცვლიან ადგილებს Referense Color და New Color ოფციებში არსებული ფერები.

Gamut Alorm-Measure From- }

პარამეტრი მოქმედებს განსაზღვრული ფერთა სისტემისთვის დოკუმენტის ბეჭდვასას, შემდეგი გამოყენებულიმებული მოწყობილობებისთვის:

ქვემოთა ლილაკს-Palette Options გამოყავს შემდეგი მენიუ:

Rename Color-პალიტრაში ფერის სახელის შეცვლა.(მონიშნული ფერს, სახელს ვშლით მინდორში Name და ვწერთ ახალს, ამის მერე ვიძახებთ ზემოთ აღნიშნულ პარამეტრის.

Delete Color-მონიშნული ფერის ამოშლა პალიტრიდან.

New Palette-ახალი პალიტრის შექმნა.

Open Palette-შექმნილი პალიტრის გახსნა.

Save Palette-გახსნილ პალიტრაში დამატებული ფერების შენახვა.

Save As-გახსნილი პალიტრის ახალი სახელით შენახვა.

გარდა ზემოთ აღნიშნული ლილაკებისა, პანელის მარჯვენა მხარეს მდებარეობს კიდევ ოთხი ლილაკი:

1 Color Models-ლილაკის საშუალებით შეგვიძლია ავარჩიოთ ჩვენთვის სასურველი ფერების მოდელი.

2 Pelettes-(შპალიერი)-მისი საშუალებითაც შეგვიძლია ჩავატაროთ ფერებზე ყველა ის მოქმედება, რაც ზემოთ განვიხილეთ. გარდა ამისა მენიუში(Color Option)-ზე დამატებულია

პარამეტრი-Show Color Names(gjrfpsdfnm bvtvf wdtjnd), რომელსაც ეკრანზე გამოყავს ფერები თავისი სახელებით.

3 Color Blender-(ფერების გარდამავლობა)-მისი საშუალებითაც შეგვიძლია ჩავატაროთ ფერებზე ყველა ის მოქმედება, რაც ზემოთ განვიხილეთ. გარდა ამისა მენიუში(Color Option)-ს დამატებულია ბრძანებები:Add All Grid Colors to Palette(ეკრანული პალიტრიდან ყველა ფერის ჩასმა ძირითად პალიტრაში.

Grid Size-ეკრანული პალიტრის ფერთა ბადის უჯრედების ზომის არჩევა.

Auto-Blend(fdnjgthtntfybt)-ეკრანულ პალიტრაზე ოთხივე კუთხეებში მდებარე ფერების გარდამავლობის დაყენება.

4 Mixing Area(ფერების შერევის არე)-მისი საშუალებითაც შეგვიძლია ჩავატაროთ ფერებზე ყველა ის მოქმედება, რაც ზემოთ განვიხილეთ. გარდა ამისა მენიუში(Color Option)-ზე

დამატებულია შემდეგი ბრძანებები:



Brush Size(hfpvth rbcnb)-ფუნჯის წვერის ზომის არჩევა.

Brush Type(nbh rbcnb)-ფუნჯის ტიპის არჩევა.

Load Bitmap(pfuhepbnm hbceyjr)-(მაგ: პროგრამა-Paint-ის ფაილი) BMP-გაფართოების მქონე ფაილის გახსნა, საიდანაც შეიძლება ფერების ამოღება.

Save Bitmap(cj[hfybnm hbceyjr)-ეკრანული პალიტრის(ნახატის) შენახვა.



Clear Bitmap(jxbcnbnm hbceyjr)-ეკრანული პალიტრის(ნახატის) წაშლა.

Blend-ფუნჯით ფერის ჩასხმისას ფერის ინტენსივობა.

1 2

1 Paint(ფუნჯი)-ამ ლილაკის საშუალებით კურსორი ღებულობს ფუნჯის ფორმას, რომლითაც ხდება ძირითადი პალიტრიდან ფერის გადატანა ეკრანულ პალიტრაზე.

2 Pick color(“პიპეტკა,,)-ამ ლილაკის საშუალებით კურსორი ღებულობს “პიპეტკის,, ფორმას. რომლითაც ეკრანული პალიტრიდან ფერი გადაგვაქვს New Color-ის მინდორში.

Fountain Fill(uhflbtynyfz pfkbrf)-გრადიენტული შევსება.

მინდორში-Type-ვირჩევთ ფერების გარდამავლობის ტიპს. იგი 4-ი სახისაა:

Linear-სწორხაზობრივი, Radial-რადიალური ანუ სხივური, Conical-კონუსური, Square-კვადრატული.

Center offset-მინდორის საშუალებით შეგვიძლია განვახორციელოთ ზემოთ აღნიშნული ფერების (გარდამავლობის ტიპებიდან ბოლო სამ შემთხვევაში) გარდამავლობის ცენტრის ჰორიზ-ური და ვერტ-ური გადაადგილება.

Options-მინდორში შეიძლება ვარეგულიროთ შემდეგი პარამეტრები:

Angle-აღნიშნული პარამეტრის ცვლილებით შეგვიძლია გარდამავლობის მობრუნება საათის ისრის მიმართულებით ან მის საწინააღმდეგოდ.

Steps-აღნიშნული პარამეტრის საშუალებით შეგვიძლია გარდამავლობის ბიჯის რეგულირება. (რაც მეტია ეს ციფრი, (მაქს.-256) მით უფრო „გლუვია,, გარდამავლობა). ლილაკის-

Edge pad-აღნიშნული პარამეტრის საშუალებით შეგვიძლია ვცვალოთ გარდამავლობის საერთო ზომა. (რაც მეტია ეს ციფრი, მით უფრო პატარაა გარდამავლობის ზომა).

Color Blend (wdtndjq gtht[j])-მინდორი, რომელშიც შეგვიძლია მივუთითოდ ფერების გარდამავლობის დიაპაზონი.

Two Color-ორი ფერის გარდამავლობის არჩევა. (From(დან)---To(მდე))

Mid-Point-გარდამავლობის ინტენსივობა.(თუ მცოცავი დგას შუაში ორივე ფერი ეთნაირი რა-ოდენობით ავსებს ობიექტს).

Custom (yfcnjqdftvfz)-აღნიშნული მინდორის ჩართვისას შეგვიძლია ავარჩიოთ ჩვენთვის

სასურველი ფერების რაოდენობა, სადაც: Current-მიმდინარე ფერია(მითითების გარაშე ის ორია. ისინი წარმოდგენილია ფერების დიაპაზონის კუთხეებში ორი პატარა კუბიკით, რომელთა მონიშვნით შეგვიძლია მიმდინარე ფერების შეცვლა პალიტრიდან). აღნიშნულ ორ მიმდინარე ფერების შორის ახალი ფერის ჩასამატებლად, საჭიროა აღნიშნულ ორი პატარა კუბიკს შორის დავაჭიროთ თავის მარცხენა ლილაკი(რის შედეგადაც ამ ადგილას გაჩნდება პატარა სამკუთხედი(პოზიციის მარკერი), რომელიც მიგვითითებს ჩასამატებელი ფერის პოზიციას მინდორში-(Position) და შემდეგ ასევე თავით პალიტრიდან ვირჩევთ სასურველ ფერს. (ფერის ამოშლა ხდება ასევე აღნიშნულ სამკუთხედზე(პოზიციის მარკერი) თავის ლილაკის ორჯერ დაჭერით).

Presents (pfufnjdrb)-მინდორში შეგვიძლია ავარჩიოთ



გამზადებული ფერთა გარდამავლობა, ან შევქმნათ

ახალი(ახალის შესაქმნელად ახალი სახელი შეგვყავს აღნიშნულ მინდორში და შემდეგ ვაჭერთ

+ ლილაკს. აღნიშნულ ფერთა გარდამავლობა აღმოჩნდება სიაში. რომ ამოვშალოთ სიიდან

ფერთა გარდამავლობა, ამისათვის სიაში მოვნიშნავთ მას და ვაჭერთ ხელს - ლილაკს.

Pattern Fill(epjh)-უზორით შეფერვა.

2-Color (Full Color, Bitmap)-ორფერიანი უზორის არჩევა. Load(pfuhepbnm)-უზორის იმპორტირება ფაილიდან (მაგ: BMP-გაფართოების ფაილიდან). Delete-უზორის ამოშლა უზორთა სიიდან. Create-უზორის შექმნა, სადაც Bitmap size-ვირჩევთ უჯრების ზომას, რის მიხედვითაც იგება უზორი, ხოლო Pen size-ში ვირჩევთ ფანქრის წვერის ზომას, რომლითაც იხატება უზორი.

Tile(hfpvth zxttr)-აღნიშნულ მინდორში ვირჩევთ უჯრის ზომას: Small(პატარა), Medium(საშუალო), Large(დიდი). (Width(სიგანე), Height(სიმაღლე))-აღნიშნული მონაცემების ცვლილებით იცვლება უზორის სიგანე და სიმაღლე.

Tiling(pfgjkytbt)-სადაც: First Tile offset(cldbu gthdjq zxtqrb)-ოფციის საშუალებით ხდება უზორის პირველი უჯრის დაძვრა (X და Y ღერძების მიმართ). Row/Column offset(cldbu cnhjr/cnjkwjd)-სტრიქონების/სვეტების დაძვრა ერთმანეთის მიმართ.

Scale Pattern with object(vfcinf,bhjdfrm dvtcnt c j,mtrnjv)-ოპციის ჩართვისას ობიექტის გადიდება/დაპატარავებისას უზორიც მასთან ერთად მაშტაბირდება. იგივე მოქმედებას აკეთებს ღილაკი-

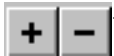


Seamless Tiling(cjplfrm jlyjhjlysq epjh).

Texture Fill(pfkbdfr ntrcnehjq)-(ტექსტურით შევსება)

Texture library-ტექსტურის ბიბლიოთეკა.

Texture list-ბიბლიოთეკაში შემავალი, მონიშნული ტექსტური კატალოგის სია.



-აღნიშნული ღილაკებიდან პირველი ამატებს ბიბლიოთეკაში-მონიშნული ტექსტურს სიაში ახალ ტექსტურას, ხოლო მეორე შლის სიიდან მონიშნულ ტექსტურას.

Style Name(სტილის სახელი)-აღნიშნულ მინდორში ვაყენებთ იმ ეფექტებს, რომლებიც განსაზღვრულია აღნიშნული ტექსტურისათვის(მაგ: ნახატის ან ფონის ფერის შეცვლა, ნახატის ინტენ-

სივობის შეცვლა, პოლუსური ჩრდილების მიცემა და სხვა.)

Preview-ზემოთ აღნიშნული ეფექტების დაყენების შემდეგ შედეგის სანახავად ვაჭერთ ხელს აღნიშნულ ღილაკს.

Options (yfcnhjqwrf)-პარამეტრის საშუალებით გამოდის პანელი, სადაც:

Bitmap resolution-წერტილოვანი სიმკვეთრე დიუიმებში,

Maximum tile width-რასტრული წერტილების მაქსიმალური ზომა პიქსელებში.

Postscript Fill-ბრძანებით გამოდის პანელი-Postscript Texture(ntrcnehf Post Script)

აღნიშნული შევსების დროს უზორის სანახავად ჩართული უნდა იყოს მინდორი-Preview Fill, წინააღმდეგ შემთხვევაში, უზორი გამოჩნდება მხოლოდ დაბეჭდვისას.

მარჯვენა მხარეს არსებულ მინდორში მოცემულია აღნიშნული ტექსტურის სია სახელის მიხედვით.

Parameters-მინდორში ხდება შემდეგი პარამეტრების ცვლილებები:

Frequency-სიხშირე.

Line width-ხაზის სიგანე.

Foreground gray-ტექსტურის ხაზის სერი ფერის სიმკვეთრის რეგულირება.

Background gray-ტექსტურის ფონის სერი ფერის რეგულირება.

Refresh-ღილაკის საშუალებით შეგვიძლია ვნახოთ შეტანილი ცვლილება ტექსტურაში.

Fill Tool (1)-ღილაკის საშუალებით გამოდის ღილაკების მენიუ სადაც:



(2) Fill Color Dialog-გამოდის ერთფეროვანი შევსების

1 2 3 4 5 6 7 8 9

ქეთევან მამათელაშვილი

დიალოგის პანელი.

(3) Fountain Fill Dialog-გამოდის გრადიენტული შევსების დიალოგის პანელი.

(4) Pattern Fill Dialog-გამოდის უზორით შევსების დიალოგის პანელი.

(5) Texture Fill Dialog-გამოდის ტექსტურით შევსების დიალოგის პანელი.

(6) Post Script Fill Dialog-გამოდის Post Script-ის ტექსტურით შევსების დიალოგის პანელი.

(7) No Fill-ობიექტი არ არის შევსებული.

(8) Color Roll-up-გამოდის კონტურისა და შევსების Roll-up პანელი, რომელიც წარმოადგენს ზემოთ აღნიშნულ ეფექტებზე (კონტური და შევსება) წრაფი გადასვლის საშუალებას. ამასთან, ღილაკი „პიპეტის“ საშუალებით შესაძლებელია ობიექტის (კონტურის და შევსების) ეფექტები გადავიტანოთ პანელზე.

(9) Special Fill Roll-up-ამ პანელის საშუალებით შესაძლებელია გრადიენტული, უზორით(Tile-ლილაკის საშუალებით ხდება უზორის მამუტაბირება), ტექსტურით შევსება და მათი რედაქტირება. აღნიშნული პანელის გამოყვანა შეიძლება ღილაკების კომბინაციით-Ctrl+F

შენიშვნა. ზემოთ აღნიშნულ ყველა პანელს(ასევე Roll-up პანელებსაც), რომელიც გამოდის ეკრანზე შეესაბამება ინსტრუმენტების პანელები, რომლებიც წარმოადგენენ კიდევ ერთ გზას გრაფიკულ ობიექტზე მსგავსი მოქმედებების ჩასატარებლად.

გრაფიკული ობიექტის რედაქტირება, ღილაკი-

ობიექტის მონიშვნა ხდება ჯერ აღნიშნული ღილაკზე დაჭერით და შემდეგ ობიექტზე დაჭერით(ობიექტი მონიშნება 8-ა პატარა კუბიკით). ობიექტის გადათრევა ხდება თავის მარცხენა ღილაკით, ამასთან გადასატანი ობიექტი წარმოგვდგება პუნქტირით. ობიექტიდან ობიექტზე მონიშვნის გადატანა ხდება ღილაკების კომბინაციით (Shift+Tab).

თუ აღნიშნულ ღილაკზე დავაჭერთ თავის მარჯვენა ღილაკს, გამოვა კონტექსტური მენიუ სადაც გამოდის პარამეტრი ProperTies-მისი გახსნისას გამოდის პანელი-Options-სადაც განვიხილავთ ჩანართს Toolbox-(აღნიშნული ჩანართი ყოველი ღილაკისთვის არის სხვადასხვა, ხოლო დანარჩენი ერთნაირია), სადაც:

სექციაში-Pick tool defaults-cross hair cursor-ცვლის კურსორის ფორმას საკოორდინატო ხაზებით. Treat all objects as filled-აღნიშნული მინდორი თუ არის ჩართული, მაშინ ცარიელი ობიექტის გადათრევა შესაძლებელია მასზე ნებისმიერ ადგილზე მოკიდებით, წინააღმდეგ შემთხვევაში მისი გადათრევა ხდება კონტურით.

Draw objects when moving or transforming-აღნიშნული მინდორის ჩართვისას, ობიექტის გადათრევის დროს პუნქტირის შიგნით ჩანს თვით ობიექტიც, წინააღმდეგ შემთხვევაში ის არ ჩანს.

Ctrl and Shift keys-აღნიშნული მინდორი აკონტროლებს აღნიშნული ღილაკების მოქმედებებს.

Toolbox-ის ღილაკების კონტექსტური მენიუს ბრძანების Proferties მახასიათებლების დაყენება (Default)

Zoom, Pan Tool-მამუტაბირება და „კალმისტარი“, სადაც:

Default action-ჩვეულებრივი რეჟიმი-აღნიშნულ შემთხვევაში თავის მარცხენა ღილაკით ვაღიღებთ მამუტაბურად ობიექტს, ხოლო მარჯვენათი გამოდის მამუტაბირების მენიუ.

Zoom out-მამუტაბური შემცირება-აღნიშნულ შემთხვევაში თავის მარცხენა ღილაკით ვაღიღებთ მამუტაბურად ობიექტს, ხოლო მარჯვენათი ვამცირებთ.

Use traditional zoom flyout-გამოდის მამუტაბირების ღილაკების ტრადიციული მენიუ.

zoom relative 1:1-აღნიშნულ შემთხვევაში საშუალება გვეძლევა, რათა calibrate rulers-(rfkbdhjdrf kbyttt)-ის საშუალებით ეკრანის ერთი სანტიმეტრი(ე. ი. რეალური ზომა) ტოლი იყოს სახაზავის ერთი სანტიმეტრის CorelDRAW-ში.

ქეთევან მამათელაშვილი

Free hand / Bezier Tool-თავისუფალი ხატვა და „ბაზიე“, სადაც:

Freehand tracking(njxyjcnm hbcjdfybz)-აყენებს დასახაზი ირიბის ხატვისას შესაბამისობის ხარისხს კურსორის მოძრაობასთან.

Autotrace tracking-ვექტორიზაციის სიზუსტე. მოქმედებს რასტრული გამისახულების ვექტორულად გარდასახვის ხარისხზე.

Strait line threshold(gjhju ghbfvjq kbybb)-მართავს სწორი დაირიბი ხაზების შექმნას.

Corner threhold(gjhju eukf)-გავლენას ახდენს დახაზული ირიბების გლუვ გადასვლებზე.

Auto-join(fdnjj,]ltybt epkjd)-განსაზღვრავს მანძილს მათი ავტომატური შეერთებისათვის.

Natural Pen Tool-ნატურალური „კალმისტარი“, სადაც ვირჩევთ რეჟიმს მითითების გარეშე:

Fixed(abrcbhjdfyysq)

Pressure(yf;bv)

Calligraphy(rfkkbuhfabz)

Presets (pfufnjdrb)

Maximum width(vfrc& ibhbyf)-ხაზის სიგანე.

Angle(eujk)-ხაზის დახრის კუთხე.

Dimension Tool და angular Dimension Tool-ობიექტის ზომის და კუთხის ხაზები, სადაც:

Style-ვირჩევთ ზომის ერთეულის სტილს.

Precision(njxyjcnm)-ვარეგულირებთ სიზუსტეს ან ნიშნების რაოდენობას მძიმის შემდეგ.

Units(ზომის ერთეული)-ვირჩევთ ზომის ერთეულს.

Prefix(პრეფიქსი), Suffix(სუფიქსი)-საშუალებას იძლევიან ჩავსვათ სიმბოლოები ზომის ერთეულის წინ ან შემდეგ.

Connector Tool-იძლევა ორ ობიექტს შორის შემაერთებელი ხაზის მიერთების არჩევის საშუალებას, სადაც: Snap to closest nide(Ghbdzprf r ,kb;fqitve epke)

Lock to connector node(ghbdzprf r bc[jlysv epkfv)

Rectangle Tool და Ellipse Tool-სწორკუთხედისა და ელიფსის მახასიათებლების დაყენება მითითების გარეშე: Corner roundness-სწორკუთხედის კუთხეების სიმრგვალის ხარისხი.

Ellipse-ელიფსი, Pie-სექტორი, Arc-რკალური სეგმენტი, Starting angle-საწყისი კვანძი, Ending angle-ბოლო კუთხე, Ciocckwisე-საათის ისრის მიმართულებით, Counter-Ciocckwise-საათის ისრის საწინააღმდეგო მიმართულებით.

Polygon Tool-მრავალკუთხედი, სადაც შეგვიძლია ავარჩიოთ მისი სახე:

Polygon-პოლიგონი, Star-ვარსკვლავი, Polygon as ster-პოლიგონი, როგორც ვარსკვლავი, Number of points\sides-წვერების ან კუთხეების რაოდენობა, Sharpness-წვერის სიგლუვის რეგულირება (jcnhjn).

Spiral Tool-სპირალი, სადაც, მისი სახე შეიძლება იყოს: Symmetrical-სიმეტრიული ან Logarithmic-ლოგარითმული, Number of revolutions-სპირალის ხაზების რაოდენობა, Expansion-გაგანიერების ხარისხი.

Graph Paper Tool-ბადე, სადაც: Number of cells wide-ვაყენებთ უჯრების რაოდენობას სიგანეში, Number of cells high-უჯრების რაოდენობას სიმაღლეში.


Text Tool-ტექსტის შესაყვანად მახასიათებლების დაყენება მითითების გარეშე, სადაც:

Artistic text-გრაფიკული ტექსტი, Paragraph text-ჩვეულებრივი ტექსტი, All text-ყველა სახის ტექსტი.

ქეთევან მამათელაშვილი

Format Text-მისი საშუალებით ვირჩევთ მახასიათებლების მეტ რაოდენობას მითითების გარეშე.

Outline Tool და Fill Tool-საშუალებით ვირჩევთ კონტურის და შევსების პარამეტრებს მითითების გარეშე, სადაც:

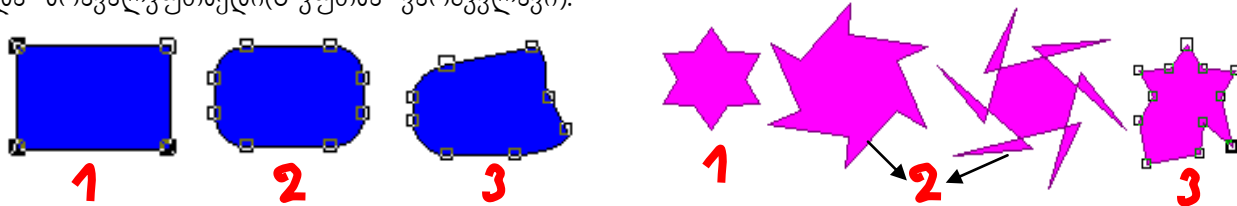
Graphics-გრაფიკა, Artistic text-გრაფიკული ტექსტი, Paragraph text-ჩვეულებრივი ტექსტი, All objects-ყველა ობიექტი, No outline-კონტურის გარეშე,(შევსების გარეშე ღილაკი (ბოლო ორი ოპციის ჩართვის შემთხვევაში ყველა ობიექტი დაიხაზება კონტურის (ან შევსების) გარეშე. 

შენიშვნა. ფერების პალიტრის არჩევა შეიძლება ასევე ძირითადი მენიუს ბრძანებიდან View♥Color Palette (dbl♥gfkbnhf wdtnjd). მოცემულია ფერთა სისტემები, რომელთაც შესაბამისი არჩევა აუმჯობესებს შესაბამისობას ეკრანზე და ქაღალდზე მიღებულ გამოსახულებას შორის.

ფერების ზოგიერთი მოდელი:
RGB-ფერები, რომლებიც გამოიყენება ტელევიზორსა და კომპიუტერის მონიტორებში.
YIQ-ამერიკული ვიდეოსტანდარტი-NTSC და ა. შ.

კვანძების სიმეტრიულად გადაადგილების გარდაქმნა არასიმეტრიულად (Convert To Curves)

პარამეტრი- Arreinge♥Convert To Curves (ghtj,hfpjdfnm d rhndst(,tpmt)-საშუალებას იძლევა მარტივი ობიექტების კვანძები გარდაქმნათ არასიმეტრიულად. მაგ: განვიხილოთ ოთხკუთხედი და მრავალკუთხედი(6-კუთხა ვარსკვლავი):



ორივე შემთხვევაში პირველი ობიექტი არის საწყისი, მეორე ობიექტი(ვარსკვლავის შემთხვევაში მესამეც შეიძლება იყოს) მიღება მხოლოდ მარცხენა ინსტრუმენტების პანელზე „ბაზიეს,, ღილაკზე დაჭერით. ამ დროს კვანძების კუბიკები გადათრევით გადაადგილდებიან სიმეტრიულად. ბოლო მესამე შემთხვევაში არსებული ობიექტი მიიღება შემდეგი ბრძანებების გამოყენებით: ჯერ ვიძახებთ ბრძანებას-Convert To Curves, და მხოლოდ შემდეგ ვაჭერთ მარცხენა ინსტრუმენტების პანელზე „ბაზიეს,, ღილაკს ხელს. ამ შემთხვევაში გადათრევისას ყოველი კვანძი დამოუკიდებლად გადაადგილდება. გადათრევისას აღნიშნული ბრძანების გამოძახება შეიძლება ობიექტის კონტექსტური მენიუდანაც.

ობიექტის ნახვის რეჟიმები

View♥Simple Wireframe (სახე♥მარტივი კონტური)-ეკრანზე გამოდის მხოლოდ ნახატის კონტურები.

View♥Wirefram- (dbl♥ rfhrc)(სახე♥კონტური)

View♥Draft -შავი(dbl♥xthyjdj), View♥Normal-ნორმალური(dbl♥j,sxysq), View♥Enhanced- გაუმჯობესებული(dbl♥ekexityysq)-ეს რეჟიმი მიიღწევა, როცა ჩართულია პარამეტრი-Tools♥Options ♥ Display ♥nable Enhanced View while editing.

ქეთევან მამათელაშვილი

განვიხილოთ ძირითადი მენიუს ბრძანება სახის(View) დანარჩენი ბრძანებები

View♥Color Correction-სახე♥ფერთაგამყოფი კორექტურა.

View♥ToolBars (სახე♥ინსტრუმენტების პანელების სერვისი)-გამოდის პანელი, რომლიდანაც შეგვიძლია ავარჩიოთ, ჩვენთვის სასურველი ინსტრუმენტების პანელი.

Button-ლილაკის ზომების დაყენება, Border-საზღვრების დაყენება(დიდი(Large)---პატარა(Small))
Show titles on floating toolbars-ინსტრუმენტების პანელის სახელის დამალვა. Reset-აღდგენა.

View♥Status Bar (სახე♥მდგომარეობის სტრიქონი)-რთავს ან თიშავს სამუშაო მინდვრის ქვეშ არსებულ მდგომარეობის სტრიქონს.

View♥Property Bar (სახე♥მახასიათებლების ინსტრუმენტების პანელი)-რთავს ან თიშავს მახასიათებლების ინსტრუმენტების პანელს.

View♥Color Palette (სახე♥ფერთა პალიტრა)-ვახდენთ ფერთა პალიტრის არჩევას.

View♥Rulers (სახე♥სახაზავები)-აღნიშნული ბრძანებით შეგვიძლია ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ სახაზავები.

View♥Grid (სახე♥ბადე)-აღნიშნული ბრძანებით შეგვიძლია ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ დამხმარე ბადე.

View♥Printable Area (სახე♥ბეჭდვის არე)-აღნიშნული ბრძანებით შეგვიძლია ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ დასაბეჭდიარის შემომსაზღვრელი პუნქტირი.

View♥Roll-Ups(სახე♥Roll-Up-პანელები)-აღნიშნული ბრძანებით შეგვიძლია ეკრანზე გამოვიტანოთ Roll-Up-პანელების სია.

View♥Properties(სახე♥მახასიათებლები)-აღნიშნული ბრძანებით შეგვიძლია ეკრანზე გამოვიტანოთ ობიექტის მახასიათებლების და სტილის პანელები.

განვიხილოთ ძირითადი მენიუს ბრძანება მარკერი (Layout)

Layout♥Insert Page (მარკერი♥ფურცლის ჩამატება)-გამოდის შესაბამისი პანელი, სადაც ვუთითებთ ფურცლის ჩაყენების ადგილს.

Layout♥Delete Page (მარკერი♥ფურცლის ამოშლა)-გამოდის შესაბამისი პანელი, სადაც შეგვიძლია მივუთითოთ ამოსაშლელი ფურცლის ნომერი-მინდორში-Delete Page, ან ფურცლების რაოდენობა, თუ ჩართულია მინდორი-Though to page-აღნიშნულ ფურცლამდე, და Inclusive-აღნიშნული ფურცლის ჩათვლით.

Layout♥Go to Page (მარკერი♥ფურცლზე გადასვლა)-შესაბამის პანელზე მივუთითებთ გვერდის ნომერს. თანხმობის შემთხვევაში გადავალთ აღნიშნულ გვერდზე.

Layout♥Page Setup(მარკერი♥ფურცლის დაყენება)(vfrtn♥vfrtn cnhfybws)-გამოდის შესაბამისი პანელი, სადაც: სექციაში-Page Size(ფურცლის ზომა)-ვაყენებთ შემდეგ ოფციებს:

Paper-ქალაქის ფორმატი, Portrait-ფურცლის დაყენება ვერტიკალურად, Landscape-ფურცლის დაყენება ჰორიზონტალურად, Width-სიგანე, Height-სიმაღლე, ლილაკით-Set From Printer-ხდება არსებული პრინტერისათვის სიმაღლის და სიგანის ავტომატური დაყენება.

მინდორი-Show Page border-ის საშუალებით შეგვიძლია ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ საბეჭდი არის საზღვრები. მინდორში – Facing page(gjrfrpsdfnm hfpdjhjn)- გამოდის ერთდროულად ორი მეზობელი გვერდი, რომელთა სახის დათვალიერება შეიძლება იმის მიხედვით, თუ მინდორში-Start on (yfxbyfnm c), რომელი გვერდია ეკრანზე გამოტანილი: Left side (ktdjq cnjhjys)მარცხენა, თუ მარჯვენა Right Side (ghfdjq cnjhjys). ლილაკი-Add Page Fram-საშუალებას იძლევა დასაბეჭდი არე ჩავსვათ ჩარჩოში. მინდორში-Paper Color-შეგვიძლია ავარჩიოთ გვერდის ფერი.

მინდორში-Layout-(მარკერი♥გეგმა)-ვირჩევთ თუ როგორი სახის უნდა იყოს ჩვენი დოკუმენტი: Full Page-მთლიანი გვერდი, Book-წიგნი, Booklet-ბუკლეტი და ა. შ.

Layout♥Layers Manager(მარკერი♥ფენების მენეჯერი)-აღნიშნული ბრძანების საშუალებით ეკრანზე გამოდის Roll-up პანელი-ფენების მენეჯერი, რომლის საშუალებითაც შესაძლებელია რთული სახის გრაფიკული ობიექტების ნაწილები განვალაგოთ სხვადასხვა ფენებზე(შრეებზე), რომელთაგან ზოგოერთი ფენა შეგვიძლია დავმალოთ ან გამოვაჩინოთ მუშაობის პროცესში აუცილებლობის მიხედვით, ასევე შეგვიძლია ზოგოერთი ფენა დავბეჭდოთ ან არ დავბეჭდოთ სურვილის მიხედვით. განვიხილოთ აღნიშნული პანელის პარამეტრები:

ძირითადად არის 4-ი ფენა: Grid-საკოორდინატო ბადე, Guides-დამხმარე ხაზები, Desktop-ბაზური ფენა და daLayer-1-ლი ფენა.

პარამეტრი-Current Layer-მიუთითებს აქტიურ ფენაზე.

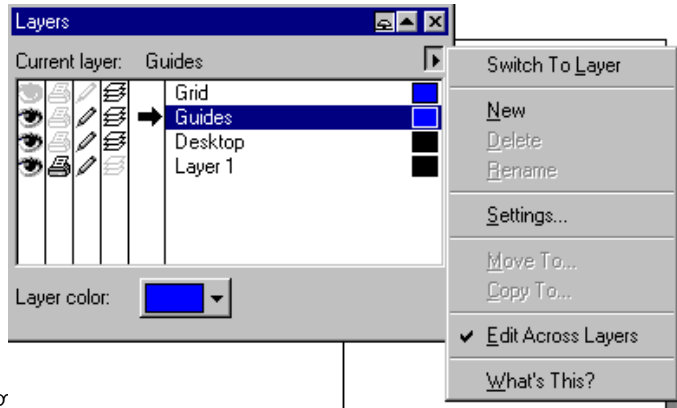
პარამეტრი-Visible(„თვალი,„) საშუალებას იძლევა ვიზუალურად ჩავრთოთ ან გამოვრთოთ რომელიმე ფენა.

პარამეტრი-Printable(„პრინტერი,„)-საშუალებას იძლევა დავბეჭდოთ ან არ დავბეჭდოთ სასურველი ფენა.

პარამეტრი-Editable(„ფანქარი,„)-საშუალებას არ იძლევა ობიექტის რედაქტირებისა შესაბამის ფენაზე, თუ მას გამოვრთავთ

პარამეტრი-Master Layer(„ფენები,„)-საშუალებას იძლევა მაკეტის ყველა ფენაზე ავსახოთ გამოსახულების ყველა ფრაგმენტი. ამის მაგალითია კოლონტიტულები.

შავი ისარი ➡ მიუთითებს აქტიურ ფენაზე.



Grid-საკოორდინატო ბადის ფენაზე ობიექტი არ ჯდება, იგი განკუთვნილია მხოლოდ ბადისათვის.

Guides-დამხმარე ხაზების ფენაზე ობიექტი ჯდება, როგორც დამხმარე კონტური და მას აქვს ლურჯი პუნქტირის ფორმა. ასევე მასზე გამოდის დამხმარე ხაზები.

Desktop-ბაზურ და daLayer-1-ლ ფენაზე შეიძლება ნებისმიერი ობიექტის დახაზვა.

თუ გამოვიძახებთ პანელზე ლილაკით [X] შესაბამის ქვემენიუს, გაიხსნება ბრძანებები, რომელთა საშუალებით შესაძლებელია: Cwich to Layer-მონიშნული ფენის გააქტიურება, New-ფენების დამატება, Delete-მონიშნული ფენის წაშლა, Settings-ფენის რეგულირების პარამეტრების პანელის გამოყვანა, სადაც მიეთითება ფენის სახელი-Layer name, ჩაირთვება ან გამოირთვება შემდეგი პარამეტრები: Visible, PrinTable, Editable, Master Layer. მინდორში-Layer Color-ვარჩევთ ფენის ფერს. Overrde full Color view-აღნიშნული პარამეტრის ჩართვისას აქტიური ფენის ყველა ობიექტი წარმოდგება აქტიური ფენის ფერის კონტურით, Apply layer changes to the current page only-ფენის ცვლილებები ხდება მხოლოდ აქტიურ ფურცელზე. Move To, Copy To-აღნიშნული პარამეტრების საშუალებით ხდება ობიექტის გადატანა ან გადაკოპირება შავი ისრით ერთი ფენიდან მეორეზე. Edit Across Layers-აღნიშნული ბრძანებით ვერცერთ ობიექტს ვერ მოვნიშნავთ.

თვითონ ფენების გადაადგილება შესაძლებელია თავის მარჯვენა ლილაკის გადათრევით.

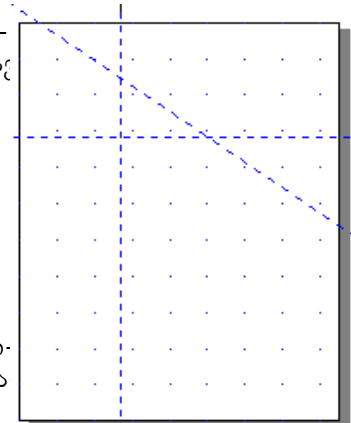
Layout♥Object Manager(მარკერი♥ობიექტის მენეჯერი)-მისი საშუალებით შესაძლებელია ერთდროულად ეკრანზე გამოვიტანოთ როგორც ობიექტი(ცალკე ფანჯრით), ასევე ფენების კატალოგი, სადაც შეგვიძლია ფენების დამატება/ამოშლა, ობიექტის ერთი ფენიდან მეორეზე გადატანა ან გადაკოპირება და ა. შ.

Layout♥Craphic and Text Styles(მარკერი♥გრაფიკებისა და ტექსტის სტილი)-აღნიშნული ბრძანებით ეკრანზე გამოდის გრაფიკებისა და ტექსტის სტილის Roll-up-პანელი, რომელიც საშუალებას გვაძლევს ავარჩიოთ შესაბამისი სტილი პანელიდან და თავის საშუალებით გადავიტანოთ აღნიშნულ ობიექტზე.

Layout♥Color Styles(მარკერი♥ფერის სტილი)-აღნიშნულ Roll-up პანელზე შეგვიძლია შევქმნათ ფონის და კონტურის ფერების სტილი და ისევ თავის მარჯვენა ღილაკის გადათრევით შევცვალოთ სასურველი ობიექტის ფონისა და ხაზის ფერი.

საკოორდინატო ბადის, სახაზავებისა და დამხმარე ხაზების დაყენება (Grid and Ruler Setup) (Guidelines Setup)

Layout♥Grid and Ruler Setup(მარკერი♥საკოორდინატო ბადის და სახაზავების დაყენება)-აღნიშნული ბრძანების საშუალებით ეკრანზე გამოდის საკოორდინატო ბადის და სახაზავების დასაყენებელი პანელი. მისი გამოძახება შეიძლება ასევე სახაზავზე თავის ორჯერ დაჭერით, ან ისევ სახაზავზე თავის მარჯვენა ღილაკით გამოსული კონტექსტური მენიუს საშუალებით. აღნიშნული ბრძანება გამოიყენება, როგორც ობიექტების, ასევე ობიექტებს შორის არსებული მანძილის მაშტაბირებისათვის.



სექცია-Units(ერთეული)-საშუალებას იძლევა ავირჩიოთ სახაზავის ერთეული როგორც ვერტიკალურად(V), ასევე ჰორიზონტალურად(H). მაგ: მილიმეტრები, ინჩები და ა. შ. Same units for H.. and V... rulers-ბრძანება საშუალებას იძლევა ერთეულის ერთნაირი ტიპი ავირჩიოთ როგორც ვერტიკალური, ასევე ჰორიზონტალური სახაზავებისათვის.

სექცია-Origin(კოორდინატების საწყისი)-საშუალებას იძლევა მივუთითოთ საწყისი წერტილის (ფურცლის ქვედა მარცხენა კუთხის მიმართ) H და V კოორდინატებზე.

ღილაკით-Edit Scale(მაშტაბის რედაქტირება)-ვხსნით პანელს-Drawing Scale(დოკუმენტის მაშტაბირება), სადაც მინდორში-Typical scale(ტიპური მაშტაბი)-ხდება მაშტაბის არჩევა 1:1 დან Custom-მდე. ვახდენთ შეთანხმებას სურათის კოორდინატების(Page Distance) ერთეულსა და მსოფლიო კოორდინატთა სისტემას(World Distance) შორის.

მინდორში-Tick Divisions(დაყოფა)-შეგვიძლია ავირჩიოთ დანაყოფების რაოდენობა სახაზავის ერთეულზე, ხოლო მინდორში-Show Fractions-აღნიშნავს დანაყოფებზე მონაცემების ჩვენებას წილადის სახით.

იგივე პანელის მეორე ჩანართი წარმოადგენს საკოორდინატო ბადის-Grid პანელს. იგი შეიცავს შემდეგ პარამეტრებს:

Frequency-(სიხშირე)-იგი განსაზღვრავს საკოორდინატო ბადის სიხშირეს(მეცხემა ბიჯი) როგორც ვერტიკალურად(V), ასევე ჰორიზონტალურად(H).

Spasing(ინტერვალი)-განსაზღვრავს საკოორდინატო ბადის წერტილებს შორის მანძილს, როგორც ვერტიკალურად(V), ასევე ჰორიზონტალურად(H).

მინდორს-Show grid-გამოყავს ეკრანზე საკოორდინატო ბადე.

მინდორში-Snap to grid-ამაგრებს ობიექტს საკოორდინატო ბადეზე.

დამხმარე ხაზების დაყენება (Guidelines Setup)

Layout♥Guidelines Setup(მარკერი♥საკოორდინატო ხაზების დაყენება)-ეკრანზე გამოგვეყავს აღნიშ-


ნული ბრძანებით შესაბამისი პანელი-Guidelines Setup(აღნიშნული პანელის გამოყვანა შესაძლებელია ასევე თვითონ ხაზზე თავის ღილაკის ორჯერ დაჭერით), სადაც გვაქვს სამი ჩანართი: ჰორიზონტალურად(H...) და ვერტიკალურად(V...)-მათი პარამეტრებია: საკოორდინატო მინდორი,

ქეთევან მამათელაშვილი

სადაც შეგვყავს კოორდინატი. Add-ლილაკის საშუალებით შეტანილი კოორდინატის მიხედვით

ქეთევან მამათელაშვილი

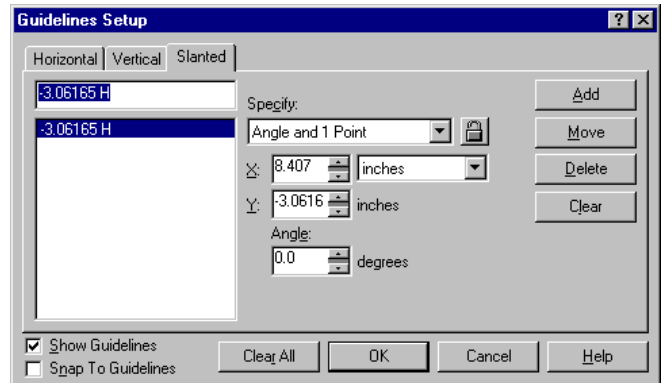
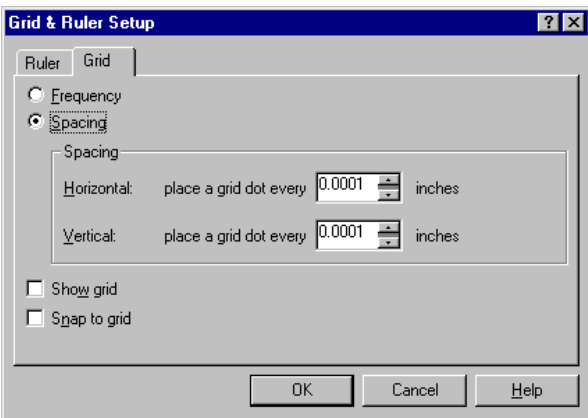
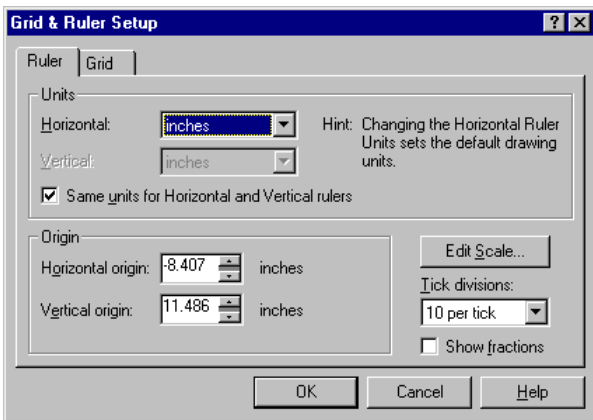
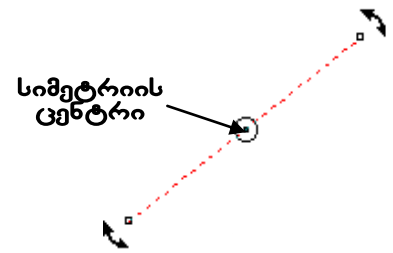
ეკრანზე ჩნდება დამხმარე ხაზი. Move-არსებული ხაზის კოორდინატის შეცვლის შემთხვევაში თუ აღნიშნულ ბრძანებას გამოვიყენებთ, ხაზი შესაბამისად გადაადგილდება(ხაზის გამოყვანა ასევე შესაძლებელია სახაზავიდან თავის გადათრევის საშუალებით). Delete-ხაზის ამოშლა, Clear(Clear All)-შლის მთელ კოორდინატებს.

დახრილი(Slanted)-ხაზს ვლებულობთ პორიზონტალური ან ვერტიკალური ხაზების თავი ან ბოლო ნაწილების კურსორით დაადგილებისას(ამ დროს კურსორის ფორმა ასეთია ). მისი გამოტანა ეკრანზე ასევე შესაძლებელია აღნიშნული პანელის საკოორდინატო მინდორში კოორდინატის შეტანით და Add-ბრძანების მოქმედებით. გარდა ზემოთ აღნიშნული პარამეტრებისა, აქ გვაქვს შემდეგი პარამეტრები: Specify-დახრილი ხაზის მიღების ვარიანტები, რომელიც შეიცავს ორ შემთხვევას: 1. Angle and 1 Point-დახრილი ხაზი მიიღება ერთი წერტილითა და დახრის კუთხით(რომლებსაც მივუთითებთ შესაბამის მინდვრებში). 2. 2 Point-ორი წერტილის საშუალებით. ღილაკი-„ურდულის“-ჩართვისას ხაზს ვერ გადავადგილებთ.

Show Guidelines-მისი საშუალებით ეკრანზე ჩნდება დახრილი ხაზი.

Snap to Guidelines-მისი საშუალებით შესაძლებელია საკოორდინატო ხაზზე ობიექტის მიმაგრება.

შენიშვნა. 8-ე ვერსიაში საკოორდინატო ხაზის მობრუნება ხდება, ისე, როგორც ობიექტის მობრუნება, ასევე შევვიძლია გადავადგილოთ მობრუნების სიმეტრიის ცენტრი



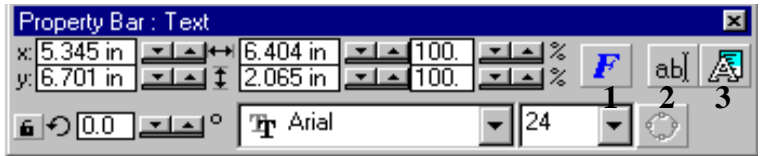
ტექსტის შეყვანა და მისი რედაქტირება (Edit Text) (ლილაკი-)

ტექსტი აღნიშნული პროგრამის საშუალებით შეიძლება წარმოვადგინოთ ორი სახით:

- ა. გრაფიკული, რომელზეც შეიძლება ვიმოქმედოთ ისე, როგორც ჩვეულებრივ ნახატზე.
- ბ. ტექსტური, რომელზეც შეგვიძლია ჩავატაროთ ნებისმიერი ტექსტური მოქმედებები (მაგ: მოვნიშნოთ კურსორით და ამოვშალოთ, გადავათრიოთ სიტყვა ან სიტყვის ნაწილი ერთი ადგილიდან მეორეზე და ა. შ. ამასთან ტექსტი მოთავსებულია ოთხკუთხედ ჩარჩოში, რომელშიც შეიძლება ჩავწეროთ 32 000 სიმბოლო).

აღნიშნულ ლილაკზე ხელის დაჭერით ეკრანზე გამოდის ინსტრუმენტების პანელი: (ბ.)

Property Bar: Editing Text. სადაც პანელის მარცხენა მხარეს ხდება შრიფტის არჩევა.



1. ლილაკს-Format Text-

გამოყავს ტექსტის რედაქტირების პანელი. მისი შესაბამისი ჩანართები შეიცავენ შემდეგ ბრძანებებს:

ჩანართი-Font(შრიფტი), სადაც:

Size-შრიფტის ზომის არჩევა.

Weight-შრიფტზე დახრილობის ან სისქის მიცემა(იგი ყველა შრიფტზე არ ირთვება.)

Underline-ტექსტის ქვეშ ხაზის გასმა.

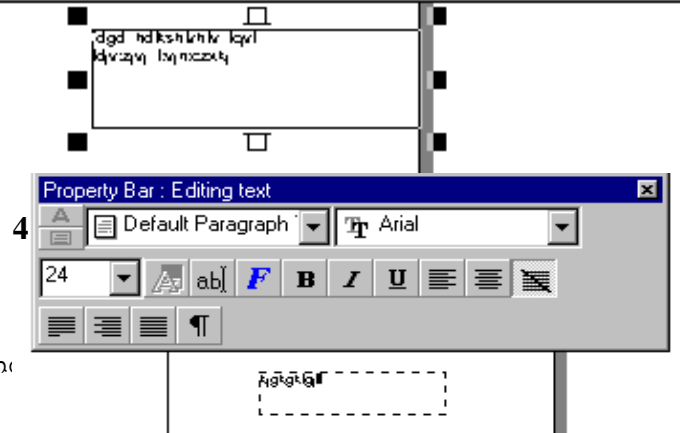
Overline-ტექსტის ზემოდან ხაზის გასმა.

Strikeout-ტექსტზე ხაზის გასმა.

Effect(ეფექტები)-ყველა ასო შეიძლება გავხადოთ ერთი სიმალლის ან პირიქით და ა. შ.

Edit-ტექსტზე გასმული ხაზების რედაქტირება.

Placement-ტექსტის ხარისხად ან ინდექსად გადატანა.



ჩანართი-Spasing(bynthdfks), სადაც: მინდორში-Character-შეგვიძლია ვარეგულიროთ მანძილი ასოებს შორის.

მინდორში-Word-შეგვიძლია ვარეგულიროთ მანძილი სიტყვებს შორის.(იგი აიღება ერთი პრაბელის სიგანიდან პროცენტის სახით).

მინდორში-Line-შეგვიძლია ვარეგულიროთ მანძილი სტრიქონებს შორის. (ამასთან მის გვერძე არსებულ მინდორში შეგვიძლია ავარჩიოთ ერთეული)

მინდორში-Before Paragraph-სტრიქონის(აბზაცის) წინ შეგვიძლია ვარეგულიროთ მანძილი.

მინდორში-After Paragraph-სტრიქონის(აბზაცის) შემდეგ შეგვიძლია ვარეგულიროთ მანძილი.

აღნიშნულ ბოლო ორ შემთხვევაში მოქმედებები ვრცელდება მთლიან ტექსტზე, თუ ტექსტი არ გვაქვს მონიშნული. წინააღმდეგ შემთხვევაში ეს მოქმედებები ვრცელდება მხოლოდ მონიშნულ ტექსტზე.

სექციაში-Alignment(გასწორება), გვეძლევა ტექსტის გასწორების საშუალება:

None-არა, Full justify-სიტყვის ავტომატური გადატანისას დარჩენილ ადგილებს ავსებს სტრიქონის სიტყვების გადანაწილებით, Force justify-მთლიანი ტექსტის ყველა სტრიქონის სიტყვებს ანაწილებს სტრიქონების ბოლომდე შესავსებად. Left-ტექსტს ასწორებს მარცხენა მხრიდან,

Right-ტექსტს ასწორებს მრჯვენა მხრიდან, Center-ტექსტს ასწორებს მისი სიმეტრიის ღერძის მიმართ. Hyphenation-ავტომატური გადატანა.(setting-ში განისაზღვრება მაგ: სიტყვის მინიმალური სიგრძე(Min. word lenght), სიტყვის მინიმალური ზომა გადატანის სიმბოლოს წინ (min. charcters before), სიტყვის მინიმალური ზომა გადატანის სიმბოლოს შემდეგ(min. charcters after).

ქეთევან მამათელაშვილი

Full justify-და Force justify-ის დროს ირთვება მინდვრები:

Max. Wold spacing, Min. Wold spacing, Max. cher. spacing. ისინი გვიჩვენებენ სიტყვებს შორის მაქსიმალურ და მინიმალურ დაცილებებს.

თუ მონიშნულია ტექსტის რაიმე ნაწილი, მაშინ ირთვება კიდევ ერთი სექცია-Character Shift-სადაც: მონიშნული ტექსტი შეიძლება გადავაადგილოთ ჰორიზონტალურად(Horizontal), ვერტიკალურად(Vertical) ან მოვაბრუნოთ(Rotation).

ჩანართი-**Tabs & Indents**(ტაბულაცია და აბზაცის ინტერვალი), სადაც:

Apply Tabs Every-აღნიშნული ღლაკის მარჯვნივ მდებარე მინდორში ტაბულაციის ბიჯის შეცვლის შემდეგ აღნიშნულ ღლაკზე ხელის დაჭერისას ყველგან ჯდება შესაბამისი რიცხვი. არსებული ტაბულაციები იცვლება ბიჯის მიხედვით.

New-ახალი ტაბულაციის შექმნა, Delete-აღნიშნული ტაბულაციის წაშლა, Delete all-მთელი ტაბულაციის წაშლა. Leabers-თუ აღნიშნულ პარამეტრში ჩართულია რომელიმე ტაბულაცია, ის წარმოადგენს ძირითადს.

სექციაში-**Indents(jncnags)**-ვახდენთ საზღვრიდან დაცილების დაყენებას: პირველი სტრიქონის-**First Line**, დანარჩენი სტრიქონების-**Rest of Lines** და მარჯვენა საზღვრის-**Right margin**.

ჩანართი-**Frams & columns**-ჩარჩოები და სვეტები. სადაც:

Number of columns-ვაყენებთ სვეტების რაოდენობას.

Width-სვეტის სიგანე, Gutter-მანძილი სვეტებს შორის, Column #-სვეტების რაოდენობა.

Equal column width-აღნიშნული პარამეტრის ჩართვისას ყველა სვეტების სიგანე ერთნაირია.


Vertical justification-აღნიშნული პარამეტრის საშუალებით შეგვიძლია ავარჩიოთ სვეტის დაწყების პოზიცია: მაგ: თავში-Tob, შუაში-Center, და ა.შ.


Maintain current frame width-პარამეტრი საშუალებას იძლევა შევინარჩუნოთ ჩარჩოს სიგანე მიუხედავად სვეტების სიგანის ცვლილებისა.

Automatically abjust frame width-პარამეტრი საშუალებას იძლევა შევცვალოთ ჩარჩოს სიგანე სვეტების სიგანის ცვლილების შესაბამისად.

ჩანართი-**Effects**, სადაც: **No effect**-ეფექტის გარეშე, **Bullet**-სტრიქონების დანომვრა ხდება სიმბოლოებით, **Bullet size**-სიმბოლოს ზომა, **Bullet indent**-სიმბოლოს დაცილების მანძილი ჩარჩოდან, **Baseline Shift**-საბაზო ხაზიდან სიმბოლოს აწევა ან ჩამოწევა, **Placement**-სიმბოლოების განლაგების არჩევა. **Drop cap**-ტექსტის პირველი ასოს გაფორმება, **Dropped lines**-განსაზღვრავს ასოს სიმაღლეს სტრიქონების რაოდენობის მიხედვით, **Distance from Text**-ტექსტიდან ასოს დაცილების მანძილი. **Placement**-სიმბოლოების განლაგების არჩევა.

შენიშვნა. აქამდე ჩვენ განვიხილავდით არა გრაფიკულ, არამედ ჩვეულებრივ ტექსტს, რომელიც იწერება ჩარჩოში. ჩარჩო იხაზება კურსორით ინსტრუმენტების პანელზე A ღლაკზე დაჭერის შემდეგ. იგი წარმოგვიდგება პუნქტირიანი ხაზით. ამ შემთხვევაში თუ დავაჭერთ თავის მონიშნის ღლაკს ინსტრუმენტების პანელზე, ჩარჩო მიიღებს სხვა სახეს და ის წარმოგვიდგება ჩვეულებრივი ოთხკუთხედის სახით, რომელის გარშემოც იმყოფება 8-ა პატარა კუბიკი. მათი დანიშნულება ისეთივეა, როგორც გრაფიკულ ობიექტებისთვის. ასეთ ჩარჩოს რომ მივცეთ ისევ პუნქტირის სახე, ამისათვის ინსტრუმენტების პანელზე ვაჭერთ A ღლაკს ხელს.

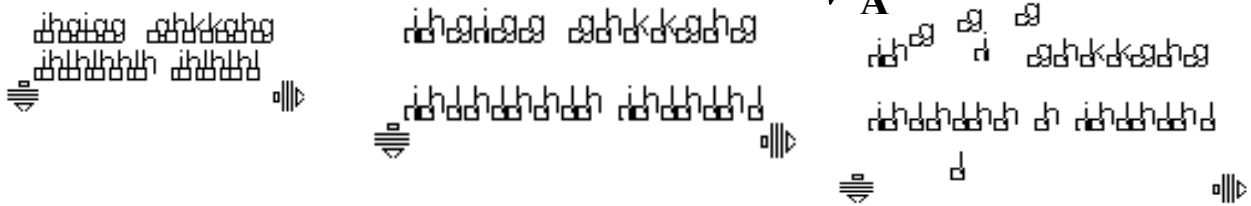
8-ა კუბიკიდან ვერტიკალური და ჰორიზონტალური კუბიკები თეთრი ფერის არიან, თუ რომელიმე მათგანზე მივიტანთ კურსორს და დავაჭერთ ღლაკს ხელს, კურსორი შეიცვლის ფორმას,  ამასთან თუ ამ დროს დავხაზავთ ჩარჩოს, ის იქნება პირველ ჩარჩოზე დამოკი-

ლებული. ტექსტი, რომელიც ვერ მოთავსდება პირველ ჩარჩოში გადმოვა მორგეში. როცა ტექსტი არ მოთავსდება ჩარჩოში ქვედა კუბიკში გაჩნდება ისარ 

2. ღილაკს-Edit Text-გამოყავს ტექსტის რედაქტირების პანელი.

3. ან 4-ე ღილაკს საშუალებით შეიძლება ჩვეულებრივი ტექსტი გარდაქმნათ გრაფიკულად.

(ა.)-გრაფიკული სახით ტექსტი წარმოგვიდგება ობიექტად, რომლის გარშემოც იმყოფება 8-ა პატარა კუბიკი. ასევე ყველა ასოს აქვს მარჯვენა მხარეს (დაბლა) თითო კუბიკი, რომლის საშუალებითაც, როცა ჩართულია ღილაკი „ბაზიე“, შეგვიძლია ყოველი ასოს გადაადგილება სურვილის მიხედვით. ასევე შეგვიძლია მთლიანი სიტყვების ან სტრიქონების გაშლა შესაბამისი ისრების საშუალებით. ამასთან კურსორი იცვლის ფორმას



ზემოთ აღნიშნული ყველა მოქმედების შესრულება შეიძლება ასევე ძირითადი მენიუს ბრძანების Text-ის ქვებრძანებებით:

Format Text-ტექსტის ფორმატირება (გამოდის ფორმატირების პანელი)

Edit Text-ტექსტის რედაქტირება (გამოდის რედაქტირების პანელი)

Fit text To Path-ტექსტის განლაგება ირიბი ხაზის გასწვრივ (გამოდის Roll-up ფანჯარა)

Align To Baseline-საბაზო ხაზზე ალაგებს ყველა ასოს, რომლებიც გადატანილია „ბაზიეს“ ისრით.

Straighten Text-საბაზო ხაზზე დალაგებულ ყველა ასოს, რომლებიც არა სტანდარტული მანძილით არიან ერთმანეთისაგან დაცილებულები, ალაგებს ერთმანეთის გვერდით. აღნიშნული ბოლო ორი ბრძანება მოქმედია, როდესაც ტექსტი გრაფიკულად არის მონიშნული.

Writing Tool-მართლწერის საკითხები: Spell Check-Grammar check-შეეხება გრამატიკულ ნაწილს, Thesaurus(ntpfehc)-ლექსიკონის სინონიმების ჩატვირთვა, Type Assist-ასრულებს ავტოკორექტირებას.

Change case-რეგისტრის ცვლილება (დიდი და პატარა ასოები).

Convert-გარდაქმნის გრაფიკულ ტექსტს ჩვეულებრივად და პირიქით.

Show Non-Printing Characters-აჩვენებს დამალული ტექსტის, ტაბულაციის სიმბოლოებს, აბზაცის მარკერებს ტექსტურ რეჟიმში.

Text Statistics-გამოყავს პანელი ჩვენი ტექსტის სტატისტიკური მონაცემებით: მაგ: სიმბოლოების რაოდენობა(Character), სიტყვების რაოდენობა და ა.შ.

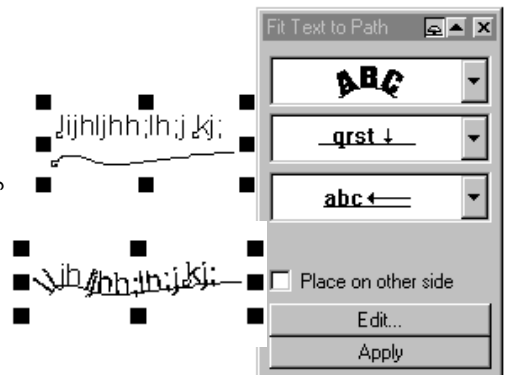
Extract-ინახავს უკვე შენახულ ფაილს ტექსტურ ფაილად (ფორმატში ASCII Text).

Merge Back-თუ ჩვენს ფაილში შევიტანთ ტექსტში ცვლილებას, მისი აღდგენა შეიძლება აღნიშნული ბრძანებით, თუ ჩვენ ცვლილებამდე ის შევინახეთ ტექსტურ ფაილში ბრძანებით-Extract.

ტექსტის განლაგება ირიბი ხაზის გასწვრივ (Fit text To Path)

რათა მოვახდინოთ ტექსტის განლაგება ირიბი ხაზის გასწვრივ ამისთვის უნდა გვქონდეს გრაფიკული ტექსტი და გზა-(ირიბი ხაზი) ერთად მონიშნული. ამის მერე ვიძახებთ შესაბამის Roll-up ფანჯარას, ვირჩევთ სასურველ ტექსტის მდებარეობას და ვაჭერთ ღილაკს-Apply ხელს. ჩვენი ტექსტი განლაგდება ირიბი ხაზის გასწვრივ.


ღილაკი-Edit-ით, შეგვიძლია ვარეგულიროთ პორიზონტალ რად და ვერტიკალურად ტექსტის მდებარეობა ირიბი ხაზის მიმართ. ხოლო თუ ჩავრთავთ მინდორს-Place on

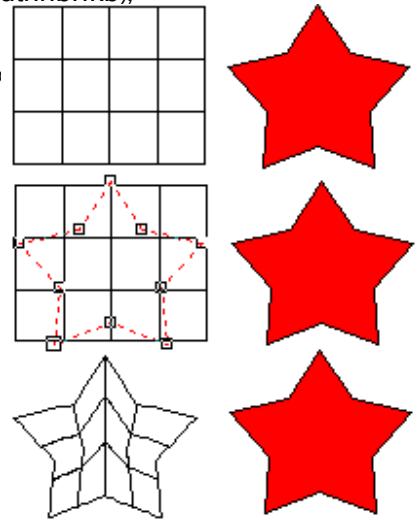


აღნიშნული ღილაკის ქვეშ მოთავსებულია კიდევ 4-ი ღილაკი, რომელთაგანაც პირველი 3-ი წარმოადგენს განსაზღვრული სახის ფორმას, ხოლო მეოთხე ირთვება თავისუფალი ფორმის არჩევის დროს.

შემდეგ მინდორში მოცემულია სია ობიექტის ფორმის განლაგებისა:

Original(gj eukfv), Putty(gj rcfntkmysv)-ელასტიკური, Vertical(gj dthnbrfkb), Horizontal(gj ujhbpyfnfb).

ვიღებთ ორ ობიექტს საწყისი ობიექტი(ცხრილი) და ობიექტი რომელსაც ვიყენებთ საწყისი ობიექტის გარდასახვისათვის (ვარსკვლავი). მოვნიშნავთ საწყის ობიექტს(ცხრილი) და ვრთავთ პანელზე ღილაკს „პიპეტკა“, კურსორი მიიღებს ფორმას:  ამის შემდეგ ამ ისრით მივუთითებთ იმ ობიექტზე, რომელსაც ვიყენებთ საწყისი ობიექტის გარდასახვისათვის (ვარსკვლავი). საწყის ობიექტზე აისახება პუნქტირით მისი კონტური. ამის მერე ვაჭერთ ღილაკს-Apply, რის შემდეგაც საწყისი ობიექტი მიიღებს ამ შემთხვევაში“ვარსკვლავის ფორმას Keep Lines(cj[hfyznm ghbzvt).



ერთი ობიექტის გარდამავლობა მეორეში (Blend)



Effects♥Blend-ორი ობიექტის გარდამავლობა.

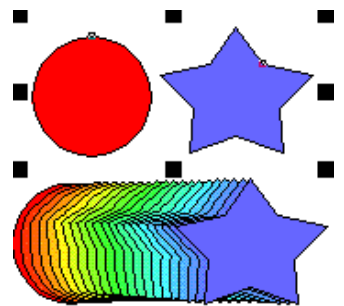
(1. ჩანართი)ორი ობიექტის გარდამავლობა, როგორც ფორმით, ასევე ფერით. ამისთვის ორივე ობიექტს მოვნიშნავთ ერთად და ვაჭერთ ხელს ღილაკს-Apply.

Number of Steps-აღნიშნავს გარდამავლობის ბიჯს,

ანუ გარდამავალ ობიექტთა რაოდენობის რიცხვი. Rotate-გარდამავლობის მობრუნების კუთხე, Loop- თუ ჩავრთავთ აღნიშნულ მინდორს, გარდამავლობის მობრუნებისას იქმნება „პეტლი“. შემდეგი ღილაკები(ისრები) გამოიყენება:

Start button და End button-საწყისი და ბოლო ობიექტების

შესაცვლელად. Parth button-ღილაკით (ამასთან კურსორი იცვლის ფორმას ) მიეთითება გარდამავლობის გზა (ირიბი ხაზი ან  კონტური). აღნიშნული ღილაკით იხსნება



მენიუ, სადაც: New Path-მიუთითებს გარდამავლობის ახალ გზას, Show path-აჩვენებს გზას,

Detach From Path-საშუალებას გვაძლევს გამოვყოთ გარდამავლობა გზიდან.

Fixed spacing-ერთეულის ზომა(ბიჯი). ის აქტიურია, როდესაც გარდამავლობას აქვს გზა.

Blend along full path-საშუალებას იძლევა გარდამავლობა გადაანაწილოს მთელს გზაზე.

Rotate all objects-ყველა ობიექტის მობრუნება.

(2. ჩანართი) Accelerate fills/out lines-ფერების გარდამავლობის სიმეტრიულობის რეგულირება.

Accelerate objects-გარდამავლობის ობიექტების სიხშირის სიმეტრიულობის რეგულირება.

Apply to Sizing-გარდამავლობას ობიექტების ზომის მიხედვით უფრო აჩქარებს.



Link accelerations-Accelerate fills/out lines და Accelerate objects აერთიანებს (ერთნაირად სწრაფად ცვლის).

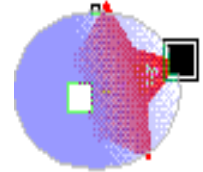
(3. ჩანართი) არეგულირებს ფერების გადასვლის არჩევას.

(4. ჩანართი) Map Nodes(ds,hfnm epks)-ცვლის კვანძების მონიშვნას საწყის და ბოლო ობიექტს შორის. Split-ხლიჩავს გარდამავლობას იმ გარდამავლობის ობიექტზე, რომელსაც მივუთითებთ. ასე შეიძლება რამდენიმე ადგილას გავხლიჩოთ გარდამავლობა, მივიღებთ ტეხილს. გარდამავლობის აღსადგენად ვაჭერთ ხელს ღილაკ-Ctrl-ს და პარალელურად მოვნიშნავთ ტეხილი

ქეთევან მამათელაშვილი

გარდამავლობის ნაწილს, ამით ჩაირთვება ბრძანებები, რომლებიც ზემოთ განვიხილეთ და კიდევ ბრძანება Fuse End ან Fuse Start. ერთერთზე დაჭერით აღსდგება გარდამავლობა.

ორი მონიშნული ობიექტით გარდამავლობის მიღება შეიძლება ღილაკით:  . ხოლო ფერების გამჭირვლების მიღება შეიძლება ღილაკით-Interactive Transparency Tool  . შედეგად მიღებული ისრის თავში და ბოლოში არსებული კუბიკების გადაადგილებით შეგვიძლია ვცვალოთ გამჭირვალობის სიდიდე.



მოცულობითი ობიექტის შექმნა Extrude(მოცულობა)

Effects♥Extrude(ეფექტები♥მოცულობა)

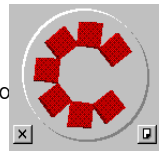
(1. ჩანართი) მონიშნულ ობიექტზე მოცულობის ტიპის არჩევა ხდება მინდორში: სადაც, თვით ობიექტი მდებარეობს მოცულობის სხვადასხვა მხარეს, (ყოველივე ეს აისახება Roll-up პანელზე) Front(წინ), Back(უკან), Depth(სიღრმე). აქვე არის მინდორი, სადაც შეგვიძლია ავირჩიოთ საწყისი წერტილის-Njxrf C[jlf-X მიმაგრების 4-ი ვარიანტი:

- VP Locked to object(ghbdzprf NC r j,]trne),
- VP Locked to Page(ghbdzprf NC r cnhfybwt),
- Copy VP From (rjgbhjdfrm NC jn),
- Shared Vanishing Point(j,ifz njxrf c[jlf).

თუ დავაჭერთ ხელს მარჯვენა მხარეს მდებარე პატარა ღილაკს(მას ფურცლის ფორმა აქვს) გამოდის მონაცემთა მინდვრები, რომელთა საშუალებითაც შეგვიძლია ვცვალოთ მოცულობითი ობიექტის ცენტრის ადგილი H(ჰორიზონტალურად), V(ვერტიკალურად), Measured From (jncxtn jn), Page Origin(yxfkf cnhfybws), Object Center(wtynh j,]trnf).

(2. ჩანართი) Rotated Extrusion (მოცულობითი ობიექტის მობრუნება).

იმის და მიხედვით ობიექტისთვის თუ როგორი მოცულობის ტიპს ავარჩევთ, დამოკიდებულია ჩაირთვება თუ არა მობრუნების პარამეტრი. ასევე თუ დავაჭერთ ხელს მარჯვენა მხარეს მდებარე პატარა ღილაკს(მას ფურცლის ფორმა აქვს) გამოდის მონაცემთა მინდვრები, რომელთა საშუალებითაც შეგვიძლია ვცვალოთ მოცულობითი ობიექტის მობრუნების კოორდინატები.



მარცხენა მხარეს მდებარეობს ღილაკი Delete, რომელიც აღადგენს ობიექტის მდებარეობას. არასასურველი მობრუნების შემთხვევაში. შუაში მოთავსებული მრგვალი ღილაკის საშუალებით თუ მასზე მივიტანთ კურსორს (იგი მიიღებს ხელის ფორმას) და თავის ღილაკზე დაჭერით მოვაბრუნებთ მას, ობიექტიც მობრუნდება apply-ღილაკზე დაჭერის შემდეგ.

(3. ჩანართი) მოცულობითი ობიექტის განათება. Intensity(ინტენსივობა, სინათლის წყარო).

აღნიშნული პარამეტრი წარმოგვიდგება სამი ნათურის სახით, რომელთა ჩართვისას პირობით ნახაზზე პირობითად აღინიშნებიან ციფრებით 1,2,3. მათი გადაადგილება ხდება კურსორის საშუალებით. მინდვრის Use full color range disable-ჩართვისას ობიექტის ჩრდილები უფრო მკვეთრი ხდება. ყველა ჩანართში ღილაკი-Edit იძლევა შესაბამისი პარამეტრის რედაქტირების საშუალებას. Apply-ღილაკით კი სრულდება რეალურად ობიექტზე ჩვენს მიერ ჩატარებული მოქმედებანი.

(4. ჩანართი) მოცულობითი ობიექტის შევსება და ჩრდილის მიცემა.

Use Object Fill(pfgjkytybt wdtjv bc[jlyjy j,]trnf). Solid Fill(hjdyjvthyjt pfgjkytybt). Shade-(gkfdysq gtht[j])ჩრდილი. Drape fills-j,]tlbybnm dct uhfyb, Uze Extrude Fill for Bevel (bcgjkpjdfnm pfkudre lkz rhftd).

(5. ჩანართი) მოცულობითი ობიექტის ნაპირების შევიწროვება.

Use Bevel(bcjkpjdfrm cntcsdfybt), Bevel Depth(uke,byf cntcbdfybz), Bevel Angle (eujk cntcbdfybz), Show Bevel only(gjrfpfnm njkmrj rhfz).

შენიშვნა. მოცულობითი ობიექტის დაშლა შესაძლებელია მასზე თავის მარჯვენა ღილაკზე დაჭერით გამოსული კონტექსტური მენიუს ბრძანებით-Separate. ან ძირითადი მენიუს ბრძანებიდან: Arrange♥Separate(vjynf;♥hfp]tlbybnm)

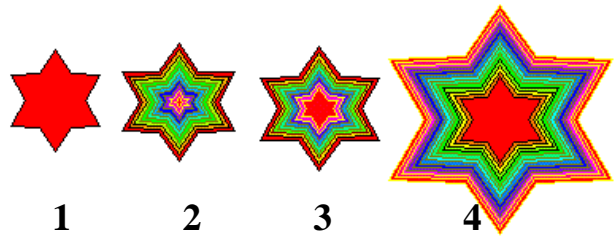
მრავალკონტურიანი ობიექტის შექმნა (gjlj,bt)

Contour

Effects♥Contour (აათრნს♥gjlj,bt), მრავალ კონტურიანი ობიექტის შექმნა. ეკრანზე გამოდის

Roll-up პანელი, სადაც: კონტურები შეგვიძლია განვალაგოთ შემდეგნაირად:


1. ძირითადი ობიექტი.
2. To Center(ცენტრისკენ).
3. Inside(ობიექტის შიგნით).
4. Outside(ობიექტის გარეთ).



steps-მინდორი აღნიშნავს კონტურების რაოდენობას, ხოლო მინდორი-Offset-ბიჯს.

ლინზა (Lens)

მთავარი მენიუდან ვხსნით ბრძანებას Effects♥Lens(ეფექტები♥ლინზა), გამოდის შესაბამისი Roll-up პანელი. აღნიშნული პანელის ფუნქცია, არის ის რომ ჩვენთვის საინტერესო ობიექტი, შეგვიძლია წარმოვადგინოთ როგორც ლინზაში დანახული ობიექტი. (აღნიშნული ეფექტს იგივე შედეგი აქვს, რაც ფოტოაპარატის ფილტრს). მისი პარამეტრებია:

Frozen(pfvjhj;tyyfz)-ობიექტის ლინზურ ანარეკლს ამაგრებს ლინზაზე და შეიძლება მისი ლინზასთან ერთად გადაადგილება. (იგივეა ღილაკი  ინსტრუმენტების პანელიდან Interactive Transparency Tool).

Viewpoint(njxrf j,pjhf)-რედაქტირების ღილაკის ჩართვის საშუალებით შეგვიძლია ობიექტის ადგილზე დატოვება და ობიექტის ლინზაში ანარეკლის გადაადგილება ხედვის წერტილის გადაადგილებით(X).

Remove Face(elfkbnm gjdth[yjcnm)-ლინზური ეფექტების ზოგიერთი ოფციის ჩართვისას ლინზას ხსნის ფერს, თუ ის შევსებულია.

Rate(ehjdy)-ეფექტის დონე.

Amount(rhfnjcnm)-ქმნის გამადიდებელი შუშის ილუზიას.

Transparency(ghjphfxyjcnm)-გამჭირვალეობა.

ლინზა-გადიდება-Magnify(edtkbxybt)-ლინზაში ადიდება ანარეკლს.

ლინზა-ფერადი ფილტრი-Color Limit(wdtnyjq abkmnh)-ლინზის ფართზე ჩანს მხოლოდ ლინზის ფერი და შავი ფერი ანუ მოქმედებს, ისე, როგორც ობიექტივის ფერადი ფილტრი.

ლინზა-ფერების დამატება-Color Add(ckj;tybt wdtjnd)-ლინზის ქვეშ მოთავსებული ობიექტების ფერები ემატება ლინზის ფერს ისე, თითქოს ვარეგულირებთ ამ ობიექტების განათებას. ამ ეფექტის დანახვისათვის ობიექტის და ფონის ფერი არ უნდა იყოს თეთრი.

ლინზა-გადიანება-Brighten(jcdtnktybt)-ამატებს კონტრასტს ან ამუქებს ლინზის ქვეშ მდებარე ობიექტებს.

ქეთევან მამათელაშვილი

ლინზა-ინვერსია-Invert($j, hfotybt\ bkb\ bydthcbz$)-ინვერსირებას უკეთებს ლიზის ქვეშ მდებარე ობიექტების ფერს. თუ ამშემთხვევაში გამოვიყენებთ რასტრულ ობიექტს(ფოტოსურათს), მივიღებთ მის ნეგატივს.

ლინზა-ერთფეროვანი-Tinted Grayscale (jnnyrb jlyuj wdnf)-ლინზის ქვეშ მდებარე ობიექტების ფერები გადაყავს სხვადასხვა ტონალობის ერთ ფერში. ამ დროს ფერადი რასტრული გამოსახულება ეკრანზე გამოდის თეთრ-შავ ფერებით.(ამ ფერის შეცვლა შეიძლება თუ ავარჩევთ პალი-ტრიდან ჩვენთვის სასურველ ფერს. მაგ: თეთრი-ლურჯი და ა. შ.)

ლინზა-გამოსხივების სპექტრი-Heat Map(cgrnh bpkextybz)-ლინზის ქვეშ მოთავსებული ობიექტი(რასტრული სურათი) ღებულობს ისეთ ფერს, თითქოს ინფრაწითელ განათებაშია მოხვედრილი. მისი სხვადასხვა ფერების სპექტრში გატარება ხდება მინდორში **Palette Rotation**.

ლინზა-ფერთა რუქა-Costom Color map-მიიღება რასტრული გამოსახულებიდან ნეგატიური გამოსახულება რამდენიმე ფერში.


ლინზა-Wireframe-ლინზის ქვეშ არსებული გრაფიკული ობიექტის ფონისა და კონტურის შესვლა ხდება ჩვენი არჩევით პანელიდან.

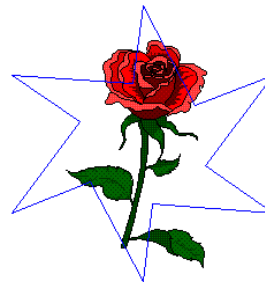
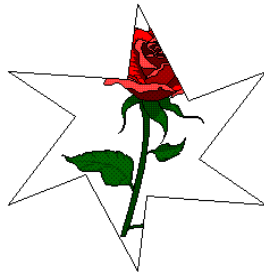
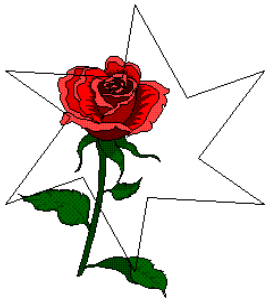
ლინზა-თევზის თვალი-Fish eye (hs,bq ukfp)-ლინზის ქვეშ არსებულ გრაფიკულ ობიექტს აქვს ისეთი ფორმა, თითქოს დიდ გამადიდებელ შუშაში ვიხედებით.

No Lins Effect-მოხსნილია ყველა ლინზის ეფექტი.

ფიგურული ამოჭრა (Power Clip)

ძირითადი მენიუს ბრძანებით **Effects♥PowerClip♥Place inside(əatrnš♥abuehyfz j,htprf♥**

gvjtcnbnm d rjyntqyth), ხორციელდება ერთი ობიექტის მოთავსება მეორე ობიექტის (კონტეინერი) შიგნით, ამასთან მოქმედების შესრულებისას კონტეინერზე მიეთითება შავი ისრით: 



განვიხილოთ მაგალითი: გვაქვს ორი ობიექტი: ყვავილი და ვარსკვლავი, სადაც ვარსკვლავი არის კონტეინერი. ვიძახებთ აღნიშნულ ბრძანებას და შავი ისრით მივმართავთ კონტეინერს ამის მერე ყვავილი ჯდება ვარსკვლავის შიგნით. ობიექტის რედაქტირებისათვის ვიძახებთ ბრძანებას-**Edit Contents**(შიგთავსის რედაქტირება). ამ დროს კონტეინერიდან გამოიყოფა მასში მოთავსებული ობიექტი და მონიშნება პატარა კუბიკებით, ხოლო კონტეინერის კონტურის აღნიშვნა ლურჯი ფერით. ვახდენათ ობიექტის რედაქტირებას და ბრძანებით-**Finish Editing This Level** (რე-დაქტირების დამთავრება) ვაბრუნებთ რედაქტირებულ ობიექტს კონტეინერში. ბრძანებით-

Extraqt Qortents (ობიექტის გამოყოფა კონტეინერიდან) ვანთავისუფლებთ ობიექტს კონტეინერი-საგან.

აღნიშნული ბრძანებების უმეტესობა შეგვიძლია გამოვიძახოთ კონტეინერში ჩასმულ ობიექტზე მარჯვენა ღილაკით გამოძახებული კონტექსტური მენიუდან. მასში არის კიდევ ერთი ბრძანება-**Loc contents to Power Clip (ghbdzpfm cjlt;bvjt r rjyntqythe)**-რომელიც ახდენს კონტეინერზე ობიექტის მიმაგრებას, წინააღმდეგ შემთხვევაში კონტეინერის გადაადგილებისას ობიექტი რჩება ადვილზე.

შენიშვნა. კონტეინერში მოთავსებული ობიექტის რედაქტირებისას წარმოიქმნება დროებითი ფენები: **Power Clip Container**(ფიგურული ამონაჭერის კონტეინერი) და **Power Clip Contents** (ფიგურული ამონაჭერის შიგთავსი). მითითებული ფენები აისახება **roll-up** პანელზე, რომელიც

ქეთევან მამათელაშვილი

გამოდის ეკრანზე ბრძანებით-Layer Manager(ფენების მენეჯერი).
კონტეინერში შეგვიძლია ჩავსვათ რასტრული გამოსახულებაც.

ბრძანება-Color Adjustment(ფერების რეგულირება)-მასში შემავალი ბრძანებების საშუალებით შეგვიძლია დავარეგულიროთ როგორც ჩვეულებრივი გრაფიკული, ასევე რასტრული გამოსახულების ფერები, სიმკვეთრე, ნეგატივობა და ა. შ.

ბრძანება-Clear Effect(ეფექტის წაშლა)-აღნიშნული ბრძანება იცვლება იმის და მიხედვით თუ რა ეფექტი შევასრულეთ ობიექტზე და მისი საშუალებით შეიძლება ამ ეფექტის წაშლა.

ბრძანება-Copy(კოპირება)-აღნიშნული ბრძანებით ერთი ობიექტიდან, რომელზეც გვაქვს შესრულებული ზემოთ აღნიშნული ეფექტებიდან ნებისმიერი, შეგვიძლია გადავაკოპიროთ აღნიშნული ეფექტი მეორე ობიექტზე.

ბრძანება-Clone(კოპირება დამოკიდებულებით)-ხდება ობიექტებზე შესრულებული ეფექტების Blend, Contour და Extrude-კოპირება სხვა ობიექტებზე ისე რომ, ამ ეფექტების კოპირების შემდეგ,

თუ შევცვლით გადმოსაკოპირებელ ობიექტებზე რამეს, იგივე ცვლილება მოხდება იმ ობიექტებზე, რომელზეც გადმოვაკოპირეთ ეფექტი.

რასტრული(Bitmaps) გამოსახულებები და მათზე მოქმედებანი

რათა ვექტორული ანუ ჩვეულებრივი გრაფიკული ობიექტი გარდაქმნოთ რასტრულად(ფოტო-

გამოსახულება), ამისათვის ვიყენებთ ძირითადი მენიუს ბრძანებას-Bitmaps და მის ქვემენიუს:

Bitmaps ♥ Convert to Bitmap(hfcnh ♥ ghtj, hfpjdfnm d hfcnh)-ამ ბრძანების გამოძახებისას იხსნება პანელი, სადაც: სექტორში-Colors(ფერები) ვარეგულირებთ: Dithered(cvtibdfybt)-შეგვას, Transparent Back-ground(ghfphfysq ajy)-გამჭირვალე ფონს.

მინდორი-Resolution(hfphtitybt)-საშუალებას იძლევა ავირჩიოთ რასტრული წერტილების რაოდენობა დიუმზე.


სექტორში-Anti-aliasing(cukf; bdfybt)-ხდება გრაფიკული ობიექტის გარდაქმნისას ფერების გადასვლის სიწმინდის რეგულირება: None-არა, Normal-ნორმალური, Super-sampling-(cdth[rfxtcndtyjt)-აძლიერებს ზემოთ აღნიშნულ რეჟიმს.

ბრძანებით-Edit Bipmap(რასტრული გამოსახულების რედაქტირება)-თუ სისტემაში ჩაწერილია პროგრამა-Corel PHOTO-PAINT-გამოდის ეკრანზე და იძლევა რასტრული გამოსახულების რედაქტირების შესაძლებლობას.

ბრძანებით-Resample(bpvtybnm hfphtitybt)-გამოდის პანელი, რომლის საშუალებითაც შესაძლებელია როგორც გამოსახულების ზომის შეცვლა, ასევე გამოსახულების ფერების გარდამავლობის შეცვლა რასტრული წერტილების რაოდენობის ცვლილებით დიუმზე. Image size-გამოსახულების ზომაა, Maintain aspect ratio(შევიწინარჩუნოთ პროპორციები).

ბრძანებით-Convert to(ghtj, hfpjdfnm d)-საშუალება გვძლევს რასტრული ფერადი გამოსახულება გარდაქმნა მაგ: შავ-თეთრ გამოსახულებად და ა. შ. (განვიხილოთ აღნიშნული ბრძანების ქვე ბრძანებები).

ბრძანებით-Bitmap Color Mask(wdtnfdz vfcf)-საშუალება გვძლევს რასტრული გამოსახულებიდან ამოვავდოთ ჩვენთვის სასურველი ფერები. ისინი შესაბამისად გადაგვაქვს ფერთა ნილაბზე


„პიპეტის“ საშუალებით. ასევე ეს ფერები შეგვიძლია გამოვაჩინოთ ან დავმალოთ ბრძანებებით: Hide Colors და Show Colors, ბრძანებით-Apply სრულდება აღნიშნული მოქმედება. შესაძლებელია ფერების ნილაბის შენახვა გარე მენიუს რედაქტირებაში, ფერების რედაქტირება და შენახული ფერების ნილაბის გახსნა ქვემენიუს შესაბამისი ბრძანებებით, რომლებიც შეგვიძლია გავხსნათ პანელზე დილაკით: 

ქეთევან მამათელაშვილი

მოქმედებაში შეგვიძლია განვიხილოთ შემდეგი ეფექტები: 2D Effects, 3D Effects, Blur, Noise, Sharpness, Artistic, Color Transform.

ძირითადი მენიუს ბრძანება სერვისი(Tools)

Tools♥Settings for New Documents (cthdhc♥Yfchnjq rb lkz yjds[ljrevtynjd)-გამოდის პანელი, საიდანაც ვირჩევთ არსებული განაწყობთაგან, რომლები უნდა გამოვიყენოთ ყოველი ახალი დოკუმენტებისათვის.

Tools♥Browse(სერვისი♥დათვალიერება)-ეკრანზე გამოდის Roll-up ფანჯარა-Scrapbook (იგივეა, რაც ლილაკი- ). მისი პირველი ჩანართი.

Tools♥Clipart(სერვისი♥ნახატების გაღერება)-ფანჯარა-Scrapbook, მისი მეორე ჩანართი.

Tools♥Photos(სერვისი♥ფოტო სურათები)-ფანჯარა-Scrapbook, მისი მესამე ჩანართი.

Tools♥Favorite fills and outlines(სერვისი♥ფონისა და კონტურის პარამეტრები)-ფანჯარა-Scrapbook, მისი მეოთხე ჩანართი.

Tools♥Symbols..(სერვისი♥სიმბოლოები)-გამოდის სიმბოლოების Roll-up-ფანჯარა-Symbols.

Tools♥Createt...(სერვისი♥შექმნა)-მისი საშუალებით შეგვიძლია შევქმნათ არსებული ობიექტის საშუალებით: Arrow-ისრის წვერი, Pattern-პალიტრის ფერი, Symbol-სიმბოლო. აღნიშნული ობიექტების შექმნის შემდეგ, შედეგი უნდა მოვინახოთ შესაბამის პანელზე.

Tools♥Object Data(სერვისი♥ობიექტის მონაცემები)-გამოდის Roll-up-ფანჯარა-Object Data, რომელშიც შეგვიძლია შევინახოთ ინფორმაცია ჩვენს მიერ შექმნილი ობიექტების შესახებ.

Tools♥Scripts(სერვისი♥ხელნაწერები)-გამოდის Roll-up ფანჯარა-Script and preset-სადაც შეგვიძლია მოვახდინოთ სასურველი არჩევანი.

ძირითადი მენიუს ბრძანება (Customise)

Tools♥Customize (cthdhc ♥ Yfchnjbrf) - აღნიშნული ბრძანების საშუალებით ეკრანზე გამოდის შესაბამისი პანელი, სადაც გვაქვს 5-თი ჩანართი:

1. **Keyboard**(კლავიატურა)-მისი დანიშნულებაა ძველი „ცხელი ლილაკების,, მოხსნა და ახლის დაყენება. დაყენებისას მოვნიშნავთ მარცხენა მხარეს არსებულ მინდორში

Commands(ბრძანებები) სასურველ ბრძანებას, შემდეგ ვსვავთ კურსორს მინდორში-**Press new Shortcut key**(ლილაკების ახალი კომბინაცია) და ვირჩევთ ლილაკების კომბინაციას, ვაჭერთ ხელს ლილაკს-**Assign**(მინიჭება)

ამის შემდეგ აღნიშნული ლილაკების კომბინაციით შეგვიძლია გამოვიძახოთ შესაბამისი ბრძანება.

Go to Conflict to Assign-მინდორი საშუალებას იძლევა ავიცილოთ კონფლიქტი ძველ და ახალ „ცხელ,, ლილაკებს შორის. ლილაკით-**Delete**-შეგვიძლია „ცხელი ლილაკების,, წაშლა. ლილაკით-**Reset**-შეგვიძლია აღვადგინოთ წაშლილი ლილაკები, ან პირიქით. ლილაკებით-**Save As**(შევინახოთ როგორც) და **Load**(ჩატვირთვა) შეგვიძლია დავიმახსოვროთ ფაილის სახით და გადავიტანოთ სხვა კომპიუტერში.

2. **Manu**(ძირითადი მენიუ)-აღნიშნული ჩანართის საშუალებით შეგვიძლია შევცვალოთ ადგილი და დასახელება ძირითადი მენიუს ბრძანებებისა. მინდორში **Commands**(ბრძანებები) ვირჩევთ სასურველ ბრძანებას, ასევე **Manu**(ძირითად მენიუ)-შიც ვირჩევთ ბრძანებას, რომელშიც უნდა ჩავსვათ **Commands**-მინდორში არჩეული ბრძანება. ამის მერე ვაჭერთ ხელს ლილაკს-**Add**(დავა-მატოთ). აღნიშნული ბრძანება აღმოჩნდება ჩვენთვის სასურველ ადგილას. ამოსაშლისას **Manu** (ძირითად მენიუ)-ში მოვნიშნავთ ბრძანებას, რომელიც არ გვჭირდება და ვაჭერთ ხელს ლილაკს-**Remove**(ამოშლა). ლილაკით-**Separator**(გამყოფი)-ხდება მენიუს ბრძანებებს შორის გამყოფი ხაზის ჩასმა. ლილაკით-**Add Menu**(მენიუში დამატება)-შეგვიძლია ჩავსვათ(შევქმნათ) კონტექსტური მენიუ-

უს ბრძანება ან ქვებრძანება. ძირითადი მენიუს ბრძანებები შეგვიძლია გადავაადგილოთ, როგორც თავის, ასევე ბრძანებების: **Move Up**(ზემოთ) და **Move Down**(ქვემოთ)-ის საშუალებით. ძირითადი მენიუს ბრძანების სახელის შეცვლა შეგვიძლია მასზე გამოძახებული კონტექსტური

მენიუს ბრძანებით-Rename.

3. Toolbars(Yfchnjbrf)(ინსტრუმენტების პანელი)-ჩანართის საშუალებით შეგვიძლია ინსტრუმენტების პანელზე დავამატოთ ან ამოვშალოთ სასურველი ლილაკი. ამისათვის მარცხენა მინდორში-Command categories(ბრძანებების კატეგორია)-მოვნიშნავთ სასურველ ბრძანებების კატეგორიას, ამასთან მარჯვენა მხარეს გაჩნდება შესაბამისი ლილაკების გამოსახულებანი და თავვით(მარჯვენა ლილაკით) გადავათრევთ სასურველ ლილაკს ინსტრუმენტების პანელზე. მინდორში-Property Bars-ვირჩევთ ინსტრუმენტების პანელს, რომელშიც უნდა ჩავსვათ თავვით გადათრეული ლილაკი.

შენიშვნა. სრულიად ახალი, საკუთარი ლილაკის შექმნა ინსტრუმენტების პანელზე ხდება ძირითადი მენიუს ბრძანებიდან: View♥Toolbars♥New.

ლილაკის ნახატის შეცვლა ხდება თავვის მარჯვენა ლილაკის დაჭერით რომელიმე შესაცვლელ ლილაკზე (ამასთან პანელი-Customize-უნდა იყოს გახსნილი) გამოდის ბრძანება properties, მისი გახსნისას გამოდის დიალოგის ფანჯარა, სადაც: button properties (cdjbcndf ryjrb).

Show text (gjrfpsdfnm ntrcn).

Restore defaults (djcnfyjdbnm bc[jlysq db]).

Show Imsge-სექცია იძლევა ნახატის რედაქტირების საშუალებას.

4. Roll-up-აღნიშნულ ჩანართზე არის ორი სია, მარჯვენა Roll-up-პანელები და მარცხენა Roll-up-პანელები, რომელთაგან სასურველი შეგვიძლია გადავაადგილოთ ერთი სიიდან მეორეში ან თავვის საშუალებით ან ბრძანებით-Move. ასევე შეგვიძლია ახალი ჯგუფის შექმნა, რომ შემდეგ მასში გადავიტანოთ საჭირო Roll-up-პანელების სახელები.

5. Color Palette(ფერების პალიტრა)-სადაც:

Use 3D Wells-ფერების პალიტრაში ყოველი კუბიკი სამგანზომილებიანია.

Large Swatches-ფერთა პალიტრის კუბიკების გაზრდა.

Show `No Color` well-ფერთა პალიტრაზე აჩვენებს/არ აჩვენებს ცარიელი ფერის კუბიკს.

Maximum number of rows while docked-მაქსიმალური ფერების სტრიქონის ჩვენება პალიტრიდან.

Display pop-up menu-პალიტრის ფერზე თავვის მარჯვენა ლილაკის დაჭერისას გამოდის კონტექსტური მენიუ ან Set outline Color-ცვლის ობიექტის კონტურის ფერს.

დოკუმენტის ფანჯრების მართვა.

ძირითადი მენიუდან ბრძანება-Window-ფანჯარა(jryj)-შეიცავს შემდეგ ბრძანებებს:

New Window (yjdjt jryj)-ხსნის აქტიური დოკუმენტის ვიზუალურ კოპიოს (დოკუმენტის სხვადასხვა ფრაგმენტის ერთდროულად სანახავად), Title Horizonttaly (cdth[e dybp)-გახსნილ დოკუმენტებს ალაგებს ჰორიზონტალურად, Title Vertikally (cktdf yfghfdj)-ვერტ-ად, Cascade (rfcrfljv) -კას-ად ^ Arrange icons (egjhzljxbrn pyjxrb)-მინიმზირებული დოკუმენტების პიკტოგრამების დალაგება. (Alt+Tab)-Windows 95-ის ამოცანებს შორის გადასვლა.

პარამეტრები (Options)

ძირითადი ანაწყოები(yfchnjqr) მოთავსებულია დიალოგის ფანჯარაში, ომელიც გამოდის ძირითადი მენიუს ბრძანების ქვებრძანებით: Tools♥Options(სერვისი♥პარამეტრები). განვიხილოთ მისი პარამეტრები:

1. General(საერთო), სადაც:

სექციაში-Duplicate placement and nudge(ერთმანეთის მიმართ ობიექტების და დუბლიკატების გადაადგილება) იმყოფება მონაცემები, რომლის მიხედვითაც განისაზღვრება გადაადგილების მანძილი

ქეთევან მამათელაშვილი

დუბლიკატს, კლონებსა და ძირითად ობიექტებს შორის, როგორც ვერტ-ად(V), ისე ჰორიზ-
ად(H)

ქეთევან მამათელაშვილი

კლავიატურის საშუალებით ობიექტის გადაადგილების ბიჯი განისაზღვრება მინდორით-Nudge (ბიჯი). მინდორში-Super Nudge(სუპერ ბიჯი) შეიცავს კოეფიციენტს, რომელიც მრავლდება ბიჯის მნიშვნელობაზე. ასეთი ბიჯი გამოიყენება ობიექტის გადაადგილებისათვის გადაადგილების კლავი-შებისა და Ctrl-ლილაკის გამოყენებით.

მინდორში-Units(ერთეულები)-ვირჩევთ გადაადგილების ერთეულს.

თუ ჩავრთავთ მინდორს-Save with document only(მხოლოდ მიმდინარე დოკუმენტისათვის) აღნიშნული ანაწყობები შეინახება მხოლოდ მიმდინარე დოკუმენტისათვის. სხვა დოკუმენტისათვის იქნება სხვა.

მინდორში-Constrain angle(კუთხური ბიჯი) მიეთითება თავგით ობიექტის მობრუნების ბიჯი. ამასთან ვაჭერთ Ctrl-ლილაკს ხელს.

Drawing precision(ხატვის სიზუსტე)-აღნიშნავს მდგომარეობის სტრიქონში მიმდინარე კოორდინატის ათეულების რიცხვების რაოდენობას მძიმის შემდეგ.

სექციაში-Undo levels(დონეების ცვლილების რიცხვი), შეგვიძლია მივუთითოთ ბრძანებების მაქსიმალური რაოდენობა, რომელიც მიიღება მუშაობის ბოლო მდგომარეობისათვის.

Regular-ჩვეულებრივი ბრძანებები, Bitmap effects(რასტრული გამოსახულების ეფექტები).


Center dialog boxes when displayed-მისი ჩართვისას ყველა დიალოგის ფანჯარა გამოდის სამუშაო ფურცლის ცენტრში).

მითითების გარეშე პროგრამის გაშვებისას ეკრანზე გამოდის პანელი-Welcome Screen, რომელიც ლილაკების არჩევანის საშუალებას გვაძლევს.

On Core!DRAW!start-up-აღნიშნული პარამეტრის სიის მიხედვით(თუ რას მოვნიშნავთ), პროგრამის გაშვებისას შეგვიძლია მაშინვე გავხსნათ დიალოგის ფანჯარა ფაილის გასახსნელად, ახალი ფაილის შესაქმნელად, შაბლონის ასარჩევად და ა.შ.

მინდორში-Current units(მიმდინარე ზომის ერთეული)-ირჩევა ყველა სახის გაზომვებისათვის ერთი ტიპის ზომის ერთეული.

მინდორში-Current Scale(მიმდინარე მაშტაბი)-აისახება გამოსახულების მიმდინარე მაშტაბი.

(ეს არის თვით გამოსახულების მაშტაბი, და არა მაშტაბი, რომელიც გამოდის ლლაკით- ლილაკით-Change Drawing units(ზომის ერთეულის ცვლილება)-შეგვიძლია დავაყენოთ ახალი მაშტაბი და ზომის ერთეული.

2. Display(ეკრანი), სადაც:

Preview fountain Steps(გრადიენტული შევსების ზოლების რიცხვი ნახვის რეჟიმში)-გამოსახულების ეკრანზე ასახვისას გრადიენტული შევსების ზოლების რიცხვია.

Corel dithering(შერევა corel)-პროგრამა თვითონ აყენებს ფერს, რომელიც მას არ აქვს სხვა ფერების შერევით, ან იგივეს აკეთებს ოპერატიული სისტემა-Windows dithering(შერევა Windows).

Interruptible refresh-საშუალებას იძლევა შეწყვიტოს ეკრანის გადახატვა.

Manual refresh-იძლევა ეკრანის იძულებითი გადახატვის საშუალებას. იგივეს ასრულებს ბრძანება Window♥Refresh Window(ფანჯარა♥ფანჯრის განახლება), ან თავის ორმაგი დაჭერა გადახვევის მცოცავზე.

Auto-panning(ავტოგადახვევა)-ობიექტის, ან ტექსტის ფურცლის საზღვარზე გარეთ გადასვლის შემთხვევაში, ფურცელი ავტომატურად იწყებს გადახვევას.

Show Tooltips(რჩევები)-გამოდის, როდესაც თავის მაჩვენებელს დავაყვევებთ რომელიმე ინსტრუმენტზე.

Show Snap location marks(მიერთების მარკები)-მიერთების რეჟიმის ჩართვისას, საშუალება გვაქვს

გამოვყოთ მიერთების წერტილი, რომელზეც ხდება ობიექტის მიერთება.

დოკუმენტის ასახვის პარამეტრების ცვლილების ორი მინდორი:

Enable Enhanced View editing(რედაქტირებისას ხარისხიანი ნახვის რეჟიმი);

ქეთევან მამათელაშვილი

Show Post-Script fills in enhanced view-(Post-Script-ტექსტურის ასახვა ხარისხიანი ნახვის რეჟიმის დროს);

ქეთევან მამათელაშვილი

Miter Limit(კუთხეების უფრო დამრგვალება)-ნებისმიერი კუთხე, რომელიც აღნიშნულ მინდორში არსებულ მაჩვენებელზე მცირეა, ეკრანზე ჩანს მომრგვალებული.

Minimum extrude facet size(მინიმალური ბიჯი საზღვრის გასწვრივ)-მოცულობითი ობიექტის საზღვრის გასწვრივ ეძლევა გრადიენტული შევსების ბიჯი ფერებს შორის.

Save face size with document(შევინახოთ ბიჯი საზღვრის გასწვრივ დოკუმენტთან ერთად).

Full-screen Preview(მთლიან ეკრანზე ნახვის რეჟიმი).

Use enhanced view(ხარისხიანი ნახვის რეჟიმის გამოყენება).

Use normal view(ნორმალური ნახვის რეჟიმის გამოყენება).

Show page border(ფურცლის საზღვრების ჩვენება).

3. **Advanced**(დამატებითი)-სადაც:

Auto-Backup-მიმდინარე ფაილის სარეზერვო კოპიოს შექმნა(მითითების გარეშე ყოველ 10წთ-ში)

Save back-up to same folder as the CDR file-სარეზერვო ფაილი შეინახება იგივე საქალაქო ფაილში, რომელშიც ინახება ძირითადი ფაილი.

Always back-up to-შეგვიძლია ავარიის შემთხვევაში აღნიშნული პარამეტრის გამოყენებით შენახული ფაილი(ნებისმიერ კატალოგში-**Browse**) გავხსნათ და გავაგრძელოთ მუშაობა.

Make back-up on save-ფაილის შენახვისას ინახება მისი სარეზერვო კოპიოც.

Enable multitasking-აღნიშნული პარამეტრის ჩართვისას შეიძლება რამდენიმე დოკუმენტზე ერთდროულად ვიმუშაოთ, მაგ: ერთი დავბეჭდოთ, მეორეში ვაწარმოოთ რედაქტირება.

Auto-execute single item pop-up menus-აღნიშნული პარამეტრის საშუალებით გამოდის კონტექსტური მენიუ, რომელიც შეიცავს ერთ ბრძანებას და რომელიც სრულდება ავტომატურად.

Auto-center new PowerClip contents-ობიექტს ათავსებს კონტენერის შიგნით ცენტრში.

Plug-in directories-აღნიშნული პარამეტრის საშუალებით შეგვიძლია გავზარდოთ ან შევამციროთ რასტრული ფილტრების რაოდენობა.

Print Preview mode-წინასწარი ნახვის რეჟიმის მსგავსი.

4. **Font**(შრიფტი), სადაც:

სექცია-Font list contents(შრიფტების სიის შემადგენლობა)-არჩეული შრიფტების დასახელება მითითებული იქნება ტექსტის პანელზე და მდგომარეობის სტრიქონში:

Show True Type fonts-True Type შრიფტის ჩვენება.

Show True 1 fonts- Type 1 შრიფტის ჩვენება.

Show True Type symbols-True Type სიმბოლოების ჩვენება.

Show True 1 symbols- Type 1 სიმბოლოების ჩვენება.

Show document fonts only-მხოლოდ დოკუმენტის შრიფტების ჩვენება.

Show True font sample in drop font lists-შრიფტის მაგალითის ჩვენება.

Display the... most recently used fonts-ბოლოს გამოყენებული შრიფტების ასახვა(რაოდენობა).

Symbol list contents-სიმბოლოების სიის შიგთავსი. (შეიცავს იგივე პარამეტრებს, რასაც შრიფტების სია, მხოლოდ იმ განსხვავებით, რომ აქ ხდება სიმბოლოების სიის მართვა, სიმბოლოების პანელზე).

5. **Text**(ტექსტი), სადაც:

Edit text on screen-მისი ჩართვისას ტექსტის რედაქტირება შეიძლება უშუალოდ ეკრანზე, წინააღმდეგ შემთხვევაში გამოდის რედაქტირების პანელი.

Drag and drop text editing-შესაძლებელს ხდის ტექსტის გადათრევას.

Show linking of text frames-თუ ერთი ფურცლის ტექსტურ ჩარჩოს დავუკავშირობთ მეორე ფურცლის ტექსტურ ჩარჩოს, მაშინ პირველი ჩარჩოს რედაქტირებისას იქვე გამოდის მარკერი, რომელიც მიგვითითებს იმ ფურცელზე, რომელზეც იმყოფება პირველ ჩარჩოსთან დაკავშირებული მეორე ჩარჩო.

ქეთევან მამათელაშვილი

Smooth adges of screen fonts-საშუალებას იძლევა უფრო ხარისხიანად ვიმუშაოთ ეკრანის შრიფტებთან.

ქეთევან მამათელაშვილი

Expand and shrink paragraph text frames to fit text-მისი ჩართვისას ტექსტური ჩარჩო იზრდება/მცირდება ტექსტის გაზრდის/შემცირების დროს.

Minimum line width-სტრიქონის მინიმალური სიგანე.

Greek text below-პირობითი ტექსტი. აღნიშნული ციფრების გაზრდისას შესაბამისად ჩარჩოში ჩასმული ტექსტი წარმოდგება სქელი შავი ხაზების სახით.

6. Spelling(ორთოგრაფია), სადაც ხდება:

Perform automatic spell checking-ორთოგრაფიის ავტომატური შემოწმება.

Show errors in all text frames-ყველა ტექსტურ ჩარჩოში შეცდომების ჩვენება.

Show errors in selected text frame only-შეცდომის ჩვენება მხოლოდ მონიშნულ ჩარჩოში.

Display-(ნახვა)....spelling suggestions-(ორთოგრაფიული წინადადებების).

Add corrections to type assist-ავტოცვლილებებზე ცვლილებების დამატება.

Show errors which have been ignored-გამოტოვებული შეცდომების ჩვენება(აღინიშნება ცისფერი კლაკნილი სახით).