

# ΟΡΘΟΓΩΝΙΑ ΚΑΙ ΕΛΛΕΙΨΕΙΣ

---

## 3

Από το κεφάλαιο αυτό θα ξεκινήσετε το ταξίδι σας στο δρόμο που θα σας οδηγήσει στη δημιουργία εκπληκτικών γραφικών με το CorelDraw 12. Τα απλά σχήματα που θα δημιουργήσετε εδώ αποτελούν τη βάση για κάθε σχέδιο. Πολλά πολύπλοκα σχέδια αποτελούνται σχεδόν πάντα από βασικά σχήματα, όπως απλά ορθογώνια και κύκλοι.

Ό,τι και να σχεδιάσετε με τα εργαλεία του CorelDraw 12 – γραμμή, τρίγωνο, ή κύκλος – έχει μια *διαδρομή* (path). Οι διαδρομές μπορεί να είναι είτε *ανοιχτές* είτε *κλειστές*. Η αρχή και το τέλος μιας ανοιχτής διαδρομής δεν ενώνονται. Για παράδειγμα, μια γραμμή είναι μια ανοιχτή διαδρομή. Μια κλειστή διαδρομή δεν έχει συγκεκριμένη αρχή ή τέλος, όπως δεν έχουν αρχή και τέλος ένας κύκλος ή ένα ορθογώνιο. Με άλλα λόγια, μια κλειστή διαδρομή είναι ένα *σχήμα* (shape).

Στο CorelDraw, οι γραμμές και τα σχήματα αναφέρονται και ως *αντικείμενα* (objects). Το εξωτερικό περίγραμμα ενός αντικείμενου είναι μια διαδρομή. Επιπλέον, κάθε αντικείμενο έχει *ιδιότητες* (properties) που μπορείτε να ορίσετε. Σε αυτές τις ιδιότητες περιλαμβάνονται στοιχεία όπως το μέγεθος, το σχήμα, η θέση, και το χρώμα του αντικείμενου.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα μάθετε να σχεδιάζετε ορθογώνια και να στρογγυλεύετε τις γωνίες τους, καθώς και να σχεδιάζετε ελλείψεις, κυκλικούς τομείς, και τόξα. Επίσης, θα μάθετε να χρησιμοποιείτε τα βελτιωμένα εργαλεία σχεδίασης ορθογωνίων και ελλείψεων του CorelDraw 12: το εργαλείο Ορθογωνίου 3 Σημείων (3 Point Rectangle) και το εργαλείο Έλλειψης 3 Σημείων (3 Point Ellipse). Αυτά τα δύο εργαλεία παρέχουν εναλλακτικούς τρόπους σχεδίασης ορθογωνίων και ελλείψεων. Σε μερικές περιπτώσεις, θα τα βρείτε πιο βολικά από τα κλασικά εργαλεία Ορθογωνίου και Έλλειψης. Τέλος, θα δείτε πώς να χρησιμοποιείτε το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης (Smart Drawing) για τη σχεδίαση ορθογωνίων και ελλείψεων, το οποίο αποτελεί νέα προσθήκη στην έκδοση 12.

## Ορθογώνια

Ένα *ορθογώνιο* είναι ένα τετράπλευρο δισδιάστατο αντικείμενο του οποίου όλες οι γωνίες είναι ορθές. *Τετράγωνο* είναι ένα ορθογώνιο με τέσσερις ίσες πλευρές. Με τα εργαλεία Ορθογωνίου (Rectangle) ή Ορθογωνίου 3 Σημείων (3 Point Rectangle), μπορείτε να σχεδιάζετε ορθογώνια και τετράγωνα, καθώς και *στρογγυλεμένα ορθογώνια* (ορθογώνια με στρογγυλεμένες γωνίες).

### Για να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο με το εργαλείο Ορθογωνίου:

1. Επιλέξτε το εργαλείο Ορθογωνίου (Rectangle) από την Εργαλειοθήκη (Εικόνα 3.1) ή πατήστε F6.

Ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε σταυρόνημα με ένα μικρό ορθογώνιο δίπλα του.

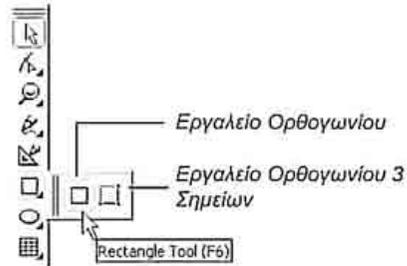
2. Κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και σύρετε διαγώνια. Καθώς σύρετε, σχηματίζεται το ορθογώνιο.

3. Για να ολοκληρώσετε το ορθογώνιο, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού.

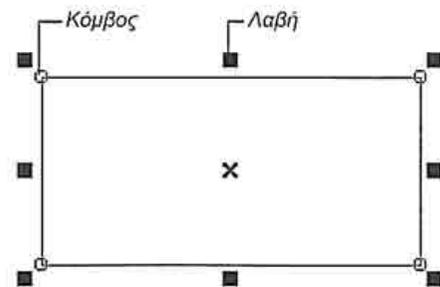
Το ορθογώνιο εμφανίζεται επιλεγμένο και διαθέτει τέσσερις *κόμβους* (nodes) – από έναν σε κάθε κορυφή του – και οκτώ *εξωτερικές λαβές* (Εικόνα 3.2). Μπορείτε να πατήσετε σε μια από τις λαβές και να τη σύρετε για να αλλάξετε το μέγεθος του ορθογωνίου. Οι κόμβοι περιγράφονται παρακάτω καθώς και στο Κεφάλαιο 6, "Κόμβοι και διαδρομές".

### ✓ Συμβουλές

- Για να σχεδιάσετε τετράγωνο, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε το ποντίκι. Φροντίστε να αφήσετε πρώτα το πλήκτρο του ποντικιού και μετά το πλήκτρο CTRL, διαφορετικά το αντικείμενό σας θα μετατραπεί και πάλι σε ασύμμετρο σχήμα.
- Για να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο που καταλαμβάνει ολόκληρη τη σελίδα σχεδίασης, διπλοπατήστε στο εργαλείο Ορθογωνίου της Εργαλειοθήκης.
- Μπορείτε να αλλάξετε το χρώμα του περιγράμματος και του γεμίσματος κάθε αντικείμενου με κλειστή διαδρομή, όπως τα ορθογώνια και τα τετράγωνα. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τα γεμίσματα και τα περιγράμματα δείτε το Κεφάλαιο 11, "Εργασία με κείμενο".



Εικόνα 3.1 Επιλέξτε το εργαλείο Ορθογωνίου από την Εργαλειοθήκη.

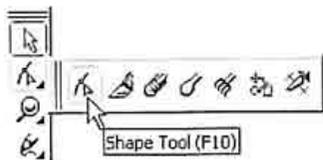


Εικόνα 3.2 Ένα επιλεγμένο ορθογώνιο έχει τέσσερις κόμβους και οκτώ λαβές.

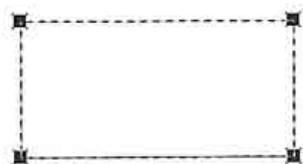
### Σχεδίαση αντικειμένων από το κέντρο τους

Εκτός από το να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο ή μια έλλειψη ξεκινώντας από ένα άκρο τους, μπορείτε να τα σχεδιάσετε και ξεκινώντας από το κέντρο τους: κρατήστε πατημένο το πλήκτρο SHIFT καθώς σύρετε. Όταν το αντικείμενο πάρει τις διαστάσεις που θέλετε, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού πριν από το πλήκτρο SHIFT· διαφορετικά, το αντικείμενο θα σχεδιαστεί από τα άκρα του.

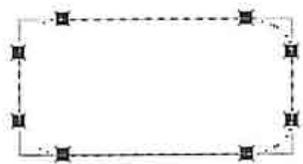
Για να σχεδιάσετε ένα πλήρως συμμετρικό αντικείμενο (όπως ένας κύκλος ή ένα τετράγωνο) από το κέντρο του, κρατήστε πατημένα τα πλήκτρα CTRL και SHIFT και σύρετε. Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού πριν από τα πλήκτρα τροποποίησης.



Εικόνα 3.3 Επιλέξτε το εργαλείο Σχήματος από το πλευρικό πτυσσόμενο μενού.

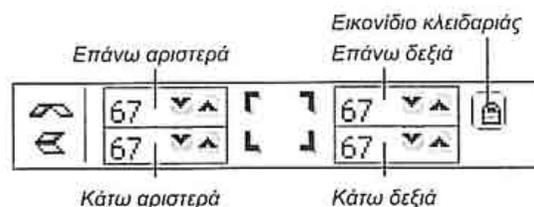


Εικόνα 3.4 Όταν ένα ορθογώνιο επιλεγεί με το εργαλείο Σχήματος, εμφανίζονται τέσσερις κόμβοι – ένας σε κάθε γωνία του.



Εργαλείο Σχήματος

Εικόνα 3.5 Για να στρογγυλέψετε τις γωνίες, πατήστε σε έναν κόμβο και σύρετε. Ο αριθμός των κόμβων διπλασιάζεται σε οκτώ.



Εικόνα 3.6 Για να αλλάξετε την καμπυλότητα μιας συγκεκριμένης γωνίας, "ξεκλειδώστε" το εικονίδιο της κλειδαριάς και καταχωρίστε μια τιμή ή πατήστε στο κουμπί αυξομείωσης για τη συγκεκριμένη γωνία.

### Για να σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο με το Ορθογώνιο 3 Σημείων:

1. Επιλέξτε το εργαλείο Ορθογώνιο 3 Σημείων από την Εργαλειοθήκη (δείτε την Εικόνα 3.1).
2. Πατήστε και σύρετε για να σχεδιάσετε την πρώτη πλευρά. Όταν αυτή πάρει το μήκος και τη γωνία που θέλετε, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού. (Για να περιορίσετε τη γωνία σε βήματα των 15 μοιρών, πατήστε το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε.)
3. Σύρετε για να ολοκληρώσετε το ορθογώνιο. (Για να σχεδιάσετε τετράγωνο, πατήστε το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε.) Όταν το ορθογώνιο πάρει τις διαστάσεις που θέλετε, πατήστε μία φορά.

### Δημιουργία στρογγυλεμένου ορθογωνίου

Αφού σχεδιάσετε ένα ορθογώνιο, μπορείτε να στρογγυλέψετε τις γωνίες του, όλες ή κάποιες συγκεκριμένες.

### Για να στρογγυλέψετε τις γωνίες ενός ορθογωνίου:

1. Διαλέξτε το εργαλείο Σχήματος (Shape) από το πλευρικό πτυσσόμενο μενού του εργαλείου Σχήματος της Εργαλειοθήκης (Εικόνα 3.3) ή πατήστε F10.
2. Επιλέξτε το ορθογώνιο του οποίου θέλετε να στρογγυλέψετε τις γωνίες.  
Γύρω από το ορθογώνιο εμφανίζονται τέσσερις μαύροι κόμβοι (Εικόνα 3.4). Οι μη επιλεγμένοι κόμβοι – αν υπάρχουν – εμφανίζονται με κύκλους.
3. Για να στρογγυλέψετε όλες τις γωνίες (Εικόνα 3.5), βεβαιωθείτε ότι είναι επιλεγμένοι (μαύροι) όλοι οι κόμβοι και σύρετε οποιονδήποτε από αυτούς.

ή

Για να στρογγυλέψετε συγκεκριμένες γωνίες, πατήστε για να επιλέξετε έναν κόμβο (ή πατήστε κρατώντας πατημένο το πλήκτρο SHIFT για να επιλέξετε πολλούς κόμβους) και μετά σύρετε οποιονδήποτε από τους επιλεγμένους κόμβους.

### ✓ Συμβουλές

- Διπλασιάστε στο εργαλείο Σχήματος για να επιλέξετε όλους τους κόμβους.
- Επίσης, μπορείτε να καθορίσετε τιμές καμπυλότητας στα πλαίσια κειμένου Corner Roundness (Καμπυλότητα γωνίας – Εικόνα 3.6) της γραμμής ιδιοτήτων. Μεγαλύτερες τιμές έχουν αποτέλεσμα πιο έντονα στρογγυλεμένες γωνίες. Όταν το εικονίδιο της κλειδαριάς είναι κλειδωμένο, στρογγυλεύονται όλες οι γωνίες. Όταν είναι ξεκλειδωτό, μπορείτε να ορίσετε την καμπυλότητα για μεμονωμένες γωνίες.

## Ελλείψεις

Με το εργαλείο Έλλειψης (Ellipse) ή Έλλειψης 3 Σημείων (3 Point Ellipse), μπορείτε να δημιουργήσετε ελλείψεις, κύκλους, τόξα, και κυκλικούς τομείς, όπως περιγράφεται στις ενότητες που ακολουθούν.

### Για να δημιουργήσετε μια κλειστή έλλειψη ή κύκλο με το εργαλείο Έλλειψης:

1. Επιλέξτε το εργαλείο Έλλειψης από την Εργαλειοθήκη (Εικόνα 3.7) ή πατήστε F7.

Ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε σταυρόνημα με μια μικρή έλλειψη δίπλα του.

2. Κρατήστε πατημένο το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού και σύρετε διαγώνια. Καθώς σύρετε, σχηματίζεται η έλλειψη.
3. Για να ολοκληρώσετε την έλλειψη, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού.

Η έλλειψη εμφανίζεται επιλεγμένη και διαθέτει ένα μοναδικό κόμβο στην κορυφή της και οκτώ λαβές (Εικόνα 3.8).

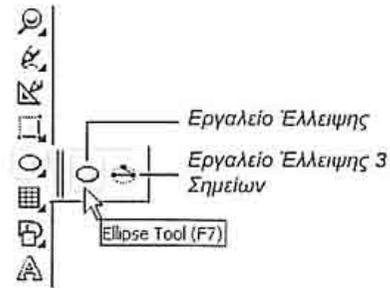
### ✓ Συμβουλή

- Για να σχεδιάσετε κύκλο, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε. Φροντίστε να αφήσετε πρώτα το πλήκτρο του ποντικιού και μετά το πλήκτρο CTRL.

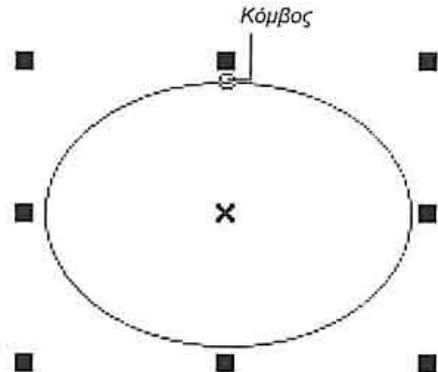
### Για να σχεδιάσετε μια κλειστή έλλειψη ή κύκλο με το εργαλείο Έλλειψης 3 Σημείων:

1. Επιλέξτε το εργαλείο Έλλειψης 3 Σημείων από την Εργαλειοθήκη (Εικόνα 3.7).
2. Πατήστε και σύρετε για να σχεδιάσετε την ακτίνα. Όταν αυτή πάρει το μήκος και τη γωνία που θέλετε, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού. (Για να περιορίσετε τη γωνία σε βήματα των 15 μοιρών, πατήστε το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε.)
3. Σύρετε για να ολοκληρώσετε την έλλειψη. (Για να σχεδιάσετε κύκλο, πατήστε το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε.) Όταν η έλλειψη πάρει τις διαστάσεις που θέλετε, πατήστε μία φορά.

Η έλλειψη θα επιλεγεί, και θα εμφανιστεί με ένα μόνο κόμβο και οκτώ λαβές (Εικόνα 3.8).



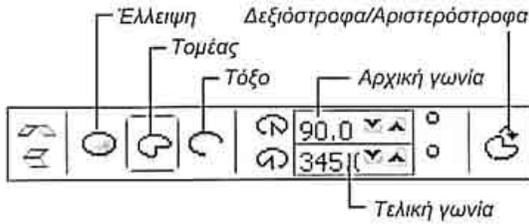
Εικόνα 3.7 Επιλέξτε το εργαλείο Έλλειψης από την Εργαλειοθήκη.



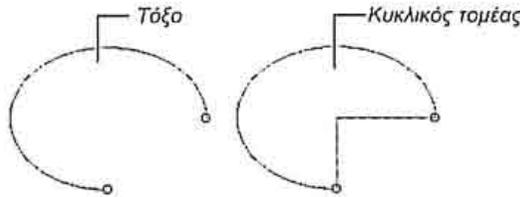
Εικόνα 3.8 Μια επιλεγμένη έλλειψη έχει έναν κόμβο και οκτώ εξωτερικές λαβές.

### Υπάρχει ένα X στο αντικείμενό μου!

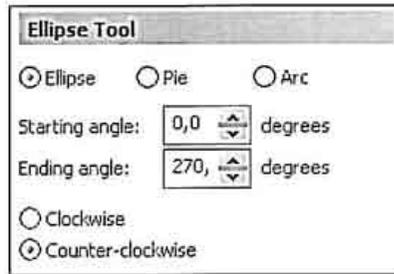
Κάθε φορά που σχεδιάζετε ένα νέο αντικείμενο, στο εσωτερικό του εμφανίζεται ένα X. Αυτό το X υπάρχει για να σας διευκολύνει στη μετακίνηση του αντικειμένου με το ποντίκι. Για περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη μετακίνηση αντικειμένων, δείτε το Κεφάλαιο 4, "Επιλογή, μετακίνηση, αντιγραφή, και αλλαγή διαστάσεων".



Εικόνα 3.9 Στη γραμμή ιδιοτήτων, μπορείτε να μετατρέψετε την επιλεγμένη έλλειψη σε κυκλικό τομέα ή τόξο, να καταχωρίσετε μια συγκεκριμένη αρχική ή τελική γωνία, ή να αντιστρέψετε την ορατή γωνία.



Εικόνα 3.10 Ένα τόξο (αριστερά) είναι ένα ανοιχτό σχήμα, ενώ ένας κυκλικός τομέας (δεξιά) είναι κλειστό.



Εικόνα 3.11 Μπορείτε να καθορίσετε το προεπιλεγμένο σχήμα, γωνία, και κατεύθυνση της έλλειψης στην ενότητα Ellipse Tool του πλαισίου διαλόγου Options.

### Άμεση σχεδίαση τομέων και τόξων

Αν χρειάζεται να σχεδιάσετε έναν κυκλικό τομέα ή τόξο μόνο περιστασιακά, ένας άλλος τρόπος είναι να επιλέξετε το εργαλείο Έλλειψης, να πατήσετε στο εικονίδιο Pie (Τομέας) ή Arc (Τόξο) της γραμμής ιδιοτήτων, και να σύρετε με το ποντίκι σας.

### Δημιουργία τόξου ή κυκλικού τομέα

Αφού σχεδιάσετε μια έλλειψη, μπορείτε να τη μετατρέψετε σε κυκλικό τομέα ή τόξο.

#### Για να μετατρέψετε μια έλλειψη σε κυκλικό τομέα ή τόξο:

1. Επιλέξτε το εργαλείο Σχήματος ή Επιλογής από την Εργαλειοθήκη.
2. Πατήστε στην έλλειψη για να την επιλέξετε (αν δεν είναι ήδη επιλεγμένη).
3. Για να μετατρέψετε την έλλειψη σε τομέα, πατήστε στο κουμπί Pie (Τομέας) της γραμμής ιδιοτήτων (Εικόνα 3.9). Η έλλειψη θα μετατραπεί σε κυκλικό τομέα (Εικόνα 3.10).  
ή  
Για να μετατρέψετε την έλλειψη σε τόξο, πατήστε στο κουμπί Arc (Τόξο) της γραμμής ιδιοτήτων.

#### ✓ Συμβουλές

- Για να επαναφέρετε τον τομέα ή το τόξο στη μορφή της αρχικής έλλειψης, επιλέξτε το αντικείμενο και πατήστε στο εικονίδιο της Έλλειψης στη γραμμή ιδιοτήτων.
- Επίσης, μπορείτε να δημιουργήσετε ένα τόξο ή κυκλικό τομέα πατώντας στον κόμβο της έλλειψης και σύροντας με το εργαλείο Σχήματος. Για να δημιουργήσετε τόξο, σύρετε προς το εξωτερικό της έλλειψης· για να δημιουργήσετε κυκλικό τομέα, σύρετε προς το εσωτερικό της. Για να περιορίσετε τη μετακίνηση σε βήματα των 15 μοιρών, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο CTRL καθώς σύρετε.
- Μπορείτε να αντιστρέψετε τη γωνία ενός τόξου ή έλλειψης κατά 180 μοίρες – αλλάζοντας έναν κυκλικό τομέα σε σφήνα, για παράδειγμα. Επιλέξτε τον τομέα ή το τόξο, και μετά πατήστε στο εικονίδιο Clockwise/Counterclockwise (Δεξιόστροφα/Αριστερόστροφα) της γραμμής ιδιοτήτων.
- Για να ορίσετε τις ιδιότητες του εργαλείου Έλλειψης ώστε αυτό να σχεδιάζει τομείς ή τόξα αντί για ελλείψεις, επιλέξτε Tools > Options και μετά επιλέξτε την επικεφαλίδα Toolbox > Ellipse Tool στο πλαίσιο διαλόγου Options (Εικόνα 3.11).

## Χρήση του εργαλείου Έξυπνης Σχεδίασης

Το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης (Smart Drawing) αποτελεί μια νέα προσθήκη στο CorelDraw 12. Σάς επιτρέπει να σχεδιάζετε με ελεύθερο τρόπο κύκλους, ελλείψεις, και ορθογώνια (αλλά και διάφορα άλλα σχήματα), τα οποία κατόπιν μετατρέπονται αυτόματα σε κανονικά αντικείμενα του CorelDraw.

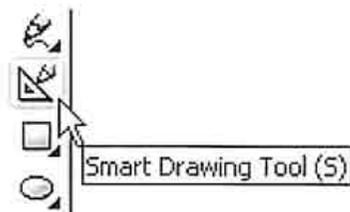
### Για να δημιουργήσετε ένα ορθογώνιο ή μια έλλειψη με το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης:

1. Επιλέξτε το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης από την Εργαλειοθήκη (Εικόνα 3.12) ή πατήστε το πλήκτρο S.
2. Τοποθετήστε το δείκτη στην επιφάνεια σχεδίασης, και, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού, "σχεδιάστε" όσο καλύτερα μπορείτε το σχήμα που θέλετε να δημιουργήσετε (Εικόνα 3.13).
3. Για να ολοκληρώσετε το ορθογώνιο ή την έλλειψη, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού.

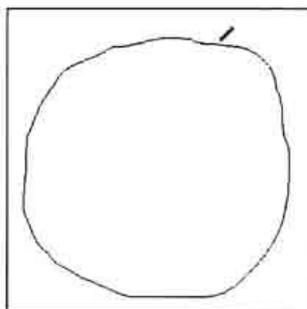
Μόλις αφήσετε το πλήκτρο του ποντικιού, το "χειρόγραφο" σχήμα που δημιουργήσατε θα μετατραπεί στο αντίστοιχο κανονικό αντικείμενο του CorelDraw (Εικόνα 3.14).

### ✓ Συμβουλές

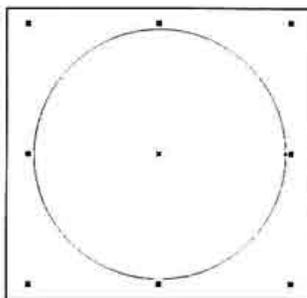
- Αν θέλετε το σχήμα που θα προκύψει να είναι κλειστό, όπως ένα ορθογώνιο ή μια έλλειψη, φροντίστε να κλείσετε τη διαδρομή που σχεδιάζετε. Δηλαδή, η αρχή της διαδρομής θα πρέπει να συμπίπτει με το τέλος της.
- Το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης σας δίνει τη δυνατότητα να σχεδιάσετε σχήματα διαφόρων ειδών, όχι μόνο ορθογώνια και ελλείψεις (Εικόνα 3.15).
- Με τα πλαίσια Shape Recognition Level (Επίπεδο αναγνώρισης σχήματος) και Smart Smoothing Level (Επίπεδο έξυπνης εξομάλυνσης) της γραμμής ιδιοτήτων, έχετε τη δυνατότητα να προσαρμόσετε τη συμπεριφορά του εργαλείου Έξυπνης Σχεδίασης ώστε να καλύπτει καλύτερα τις δικές σας ανάγκες.



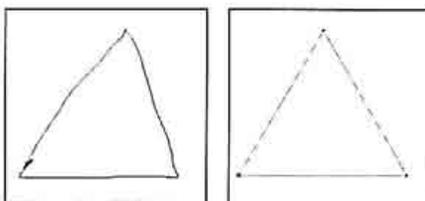
Εικόνα 3.12 Επιλέξτε το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης από την Εργαλειοθήκη.



Εικόνα 3.13 Σχεδιάστε ελεύθερα το σχήμα που θέλετε, κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του ποντικιού.



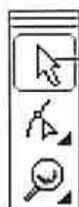
Εικόνα 3.14 Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού, και το CorelDraw θα μετατρέψει αυτόματα το ελεύθερο σχήμα σας σε κανονικό αντικείμενο.



Εικόνα 3.15 Με το εργαλείο Έξυπνης Σχεδίασης μπορείτε να δημιουργήσετε διάφορα σχήματα.

# ΕΠΙΛΟΓΗ, ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ, ΑΝΤΙΓΡΑΦΗ, ΚΑΙ ΑΛΛΑΓΗ ΔΙΑΣΤΑΣΕΩΝ

# 4



Το εργαλείο Επιλογής

Εικόνα 4.1 Το εργαλείο Επιλογής θα το βρείτε στην κορυφή της Εργαλειοθήκης.

Στο Κεφάλαιο 3 μάθατε να σχεδιάζετε απλά σχήματα. Τώρα ήρθε η στιγμή να μάθετε πώς να τα επιλέγετε, να τα μετακινήτε, να τα αντιγράψετε, να τα αναπαράγετε, να τα "κλωνοποιήσετε", και να αλλάξετε τις διαστάσεις τους. Για όλα αυτά χρησιμοποιείτε το εργαλείο Επιλογής (Εικόνα 4.1).

## ✓ Συμβουλή

- Για να επιλέξετε αντικείμενα, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και πολλά άλλα εργαλεία, όπως το εργαλείο Ορθογωνίου και το εργαλείο Έλλειψης.

## Επιλογή αντικειμένων

Για να αλλάξετε το μέγεθος, το γέμισμα, ή άλλες ιδιότητες ενός αντικειμένου, πρέπει πρώτα να το *επιλέξετε*. Για την επιλογή αντικειμένων και για το χειρισμό των *λαβών* τους χρησιμοποιείται το εργαλείο Επιλογής. Οι *λαβές* (handles) είναι τα μικρά μαύρα τετράγωνα που εμφανίζονται γύρω από ένα επιλεγμένο αντικείμενο (Εικόνα 4.2). Με τις λαβές μπορείτε να αλλάξετε τις διαστάσεις ενός αντικειμένου.

### Για να επιλέξετε ένα αντικείμενο:

1. Διαλέξτε το εργαλείο Επιλογής από την Εργαλειοθήκη.
2. Πατήστε στο αντικείμενο που θέλετε να επιλέξετε.  
Γύρω από το αντικείμενο εμφανίζονται μαύρες λαβές που δείχνουν ότι αυτό έχει επιλεγεί (Εικόνα 4.2).

### Για να επιλέξετε πολλά αντικείμενα με το ποντίκι:

1. Διαλέξτε το εργαλείο Επιλογής από την Εργαλειοθήκη.
2. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο **SHIFT**, πατήστε διαδοχικά στα αντικείμενα που θέλετε να επιλέξετε.

Καθώς επιλέγετε πρόσθετα αντικείμενα, το ορθογώνιο που σχηματίζουν οι λαβές διευρύνεται για να συμπεριλάβει όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα (Εικόνα 4.3).

### Για να επιλέξετε πολλά αντικείμενα σύροντας:

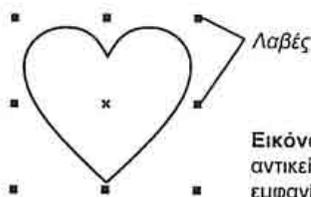
1. Με ενεργό το εργαλείο Επιλογής, πατήστε κοντά στα αντικείμενα που θέλετε να επιλέξετε – αλλά όχι πάνω σε αυτά.
2. Σύρετε για να επιλέξετε τα αντικείμενα.  
Καθώς σύρετε, εμφανίζεται ένα διακεκομμένο μπλε ορθογώνιο, το *πλαίσιο επιλογής* (marquee), που δείχνει την επιλεγμένη περιοχή (Εικόνα 4.4).

3. Όταν το πλαίσιο επιλογής περικλείσει όλα τα αντικείμενα που θέλετε να επιλέξετε, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού.

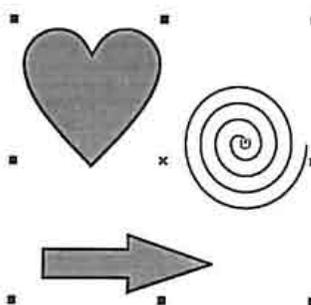
Τα αντικείμενα θα επιλεγούν όλα μαζί ως ομάδα, με ένα μοναδικό σύνολο λαβών.

### Για να επιλέξετε όλα τα αντικείμενα μιας σελίδας:

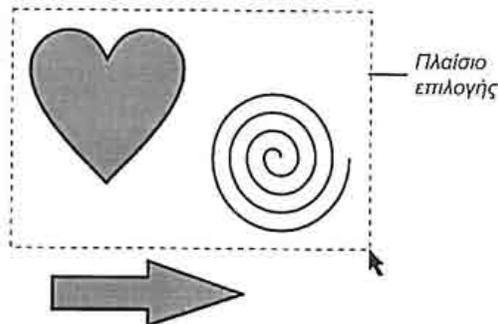
- ◆ Επιλέξτε **Edit > Select All > Objects** (Επεξεργασία, Επιλογή όλων, Αντικείμενα).
- ◆ Πατήστε **CTRL+A**.
- ◆ Διπλασιάστε στο εργαλείο Επιλογής στην Εργαλειοθήκη.



Εικόνα 4.2 Γύρω από ένα αντικείμενο που επιλέγετε εμφανίζονται λαβές.



Εικόνα 4.3 Όταν επιλέγετε πολλά αντικείμενα, το ορθογώνιο που σχηματίζουν οι λαβές μεγαλώνει για να συμπεριλάβει όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα.

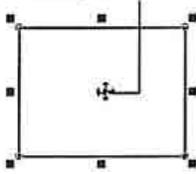


Εικόνα 4.4 Καθώς σύρετε για να επιλέξετε πολλά αντικείμενα, γύρω από την επιλεγμένη περιοχή εμφανίζεται ένα ορθογώνιο πλαίσιο επιλογής (marquee).

## Αποεπιλογή αντικειμένων

Για να αποεπιλέξετε όλα τα επιλεγμένα αντικείμενα, πατήστε έξω από αυτά με το εργαλείο Επιλογής ή πατήστε **ESC**. Για να αποεπιλέξετε ένα μόνον αντικείμενο μιας επιλεγμένης ομάδας, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **SHIFT** και πατήστε στο αντικείμενο που θέλετε να αποεπιλέξετε.

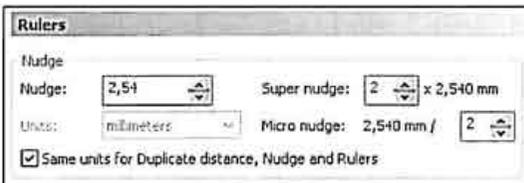
Ο δείκτης του ποντικιού μετατρέπεται σε σταυρό



**Εικόνα 4.5** Όταν σύρετε με οποιοδήποτε άλλο εργαλείο εκτός από το εργαλείο Επιλογής, πρέπει να τοποθετήσετε το δείκτη του ποντικιού στο Χ στο κέντρο του αντικειμένου και μετά να σύρετε.



**Εικόνα 4.6** Για να τοποθετήσετε με ακρίβεια ένα αντικείμενο, καταχωρίστε τις συντεταγμένες Χ και Υ σε αυτά τα δύο πλαίσια κειμένου της γραμμής ιδιοτήτων.



**Εικόνα 4.7** Μπορείτε να ορίσετε την ώθηση (nudge), τη μικροώθηση (micro nudge), και την υπερώθηση (super nudge) στο τμήμα Rulers του πλαισίου διαλόγου Options.

## Διπλά βέλη;

Όταν πατάτε σε ένα επιλεγμένο αντικείμενο (ένα που διαθέτει λαβές), οι λαβές αλλάζουν σε διπλά βέλη. Αυτά τα βέλη χρησιμοποιούνται για τη στρέβλωση και την περιστροφή του αντικειμένου. Για να επαναφέρετε τις μαύρες λαβές, πατήστε πάλι στο αντικείμενο.

## Μετακίνηση αντικειμένων

Υπάρχουν τρεις βασικοί τρόποι για να αλλάξετε τη θέση ενός αντικειμένου: σύρσιμο με το ποντίκι, ώθηση (nudging) με τα πλήκτρα βελών, ή καταχώριση συντεταγμένων σελίδας.

### Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο σύροντας με το ποντίκι:

- ◆ Με ενεργό το εργαλείο Επιλογής, πατήστε στο εσωτερικό του αντικειμένου και σύρετέ το στη νέα θέση του. (Δε χρειάζεται να επιλέξετε πρώτα το αντικείμενο και μετά να σύρετε.)
- ◆ Με επιλεγμένο κάποιο άλλο εργαλείο (όπως το εργαλείο Ορθογωνίου), πατήστε για να επιλέξετε το αντικείμενο και μετά – με το δείκτη του ποντικιού στο Χ στο κέντρο του αντικειμένου (Εικόνα 4.5) – πατήστε και σύρετέ το στη νέα θέση του.

### Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο με ώθηση:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο με το εργαλείο Επιλογής ή κάποιο άλλο εργαλείο.
2. Πατήστε τα πλήκτρα ←, →, ↑, ή ↓ για να μετακινήσετε το αντικείμενο κατά την προκαθορισμένη απόσταση ώθησης. Για να το μετακινήσετε κατά ένα κλάσμα της απόστασης ώθησης, πατήστε το CTRL μαζί με το αντίστοιχο πλήκτρο βέλους. Για να μετακινήσετε το αντικείμενο κατά ένα πολλαπλάσιο της απόστασης ώθησης, πατήστε το πλήκτρο SHIFT μαζί με το αντίστοιχο πλήκτρο βέλους.

### Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο με συντεταγμένες:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο με το εργαλείο Επιλογής ή κάποιο άλλο εργαλείο.
2. Στη γραμμή ιδιοτήτων (Εικόνα 4.6), καταχωρίστε τιμές για τη συντεταγμένη Χ (οριζόντια) και Υ (κατακόρυφη) και πατήστε ENTER. Οι τιμές αναφέρονται στο κέντρο του αντικειμένου.

### ✓ Συμβουλές

- Μπορείτε να αλλάξετε τις προεπιλεγμένες αποστάσεις ώθησης στην ενότητα Rulers του πλαισίου διαλόγου Options (Εικόνα 4.7).
- Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο από μια σελίδα σε μια άλλη, σύρετέ το στην καρτέλα της σελίδας προορισμού και αφήστε το στη θέση που θέλετε.

## Μετακίνηση αντικειμένων με μεταφορά και απόθεση

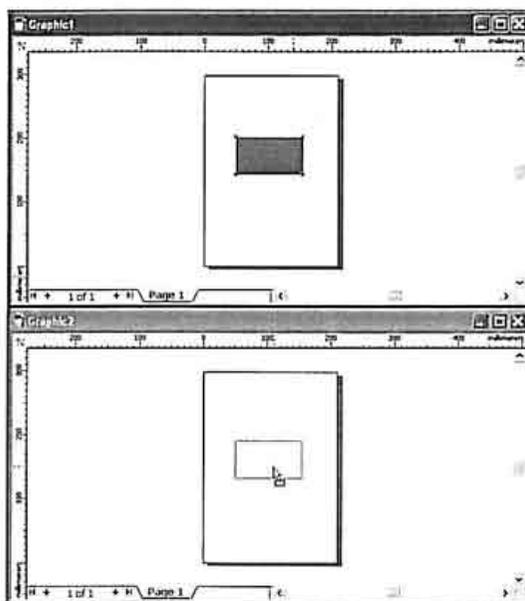
Ενώ η μετακίνηση αντικειμένων που περιγράψαμε στην προηγούμενη σελίδα έχει εφαρμογή μέσα στο ίδιο σχέδιο, μπορείτε να μετακινήσετε αντικείμενα και *μεταξύ* εγγράφων. Το CorelDraw 12 έχει δυνατότητα *μεταφοράς και απόθεσης* (drag-and-drop). Δηλαδή, μπορείτε να μετακινήσετε ένα αντικείμενο από ένα έγγραφο σε ένα άλλο με μεταφορά και απόθεση.

### Για να μετακινήσετε ένα αντικείμενο με μεταφορά και απόθεση:

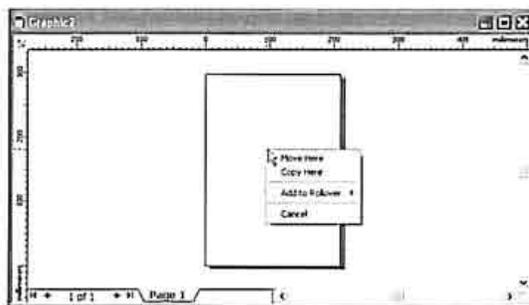
1. Ανοίξτε δύο έγγραφα του CorelDraw.
2. Επιλέξτε Window > Tile Vertically (Παράθυρο, Κατακόρυφη παράθεση) ή Window > Tile Horizontally (Οριζόντια παράθεση).
3. Με το εργαλείο Επιλογής, σύρετε κάποιο αντικείμενο από το ένα έγγραφο στο άλλο (Εικόνα 4.8).
4. Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού όταν το αντικείμενο βρεθεί στην κατάλληλη θέση.

### ✓ Συμβουλές

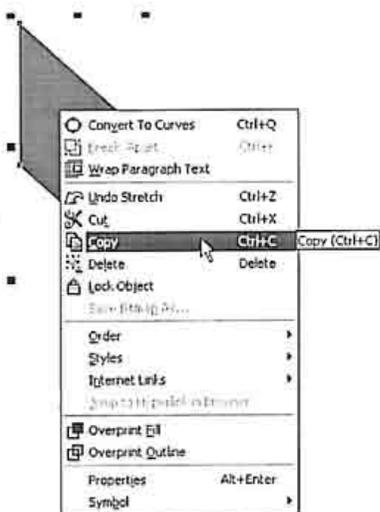
- Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις διαταγές Copy (Αντιγραφή) και Paste (Επικόλληση) για να αντιγράψετε αντικείμενα σε ένα έγγραφο του CorelDraw 12 και να τα επικολλήσετε σε κάποιο άλλο.
- Η μετακίνηση ενός αντικειμένου από ένα έγγραφο σε κάποιο άλλο προκαλεί τη διαγραφή του αντικειμένου από το πρώτο έγγραφο, όπως συμβαίνει και με την αποκοπή. Αντί να *μετακινήσετε* το αντικείμενο, ίσως είναι καλύτερα να προτιμήσετε την *αντιγραφή* με μεταφορά και απόθεση. Πατήστε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού στο αντικείμενο και σύρετέ το από το ένα έγγραφο στο άλλο. Όταν αφήσετε το πλήκτρο του ποντικιού, θα εμφανιστεί ένα αναδυόμενο μενού (Εικόνα 4.9). Επιλέξτε Copy Here (Αντιγραφή εδώ).



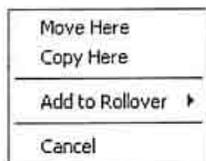
Εικόνα 4.8 Μπορείτε να σύρετε ένα αντικείμενο από το σχέδιο στο επάνω παράθυρο στο σχέδιο του κάτω παραθύρου.



Εικόνα 4.9 Αν πατήσετε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού και σύρετε ένα αντικείμενο από ένα έγγραφο σε ένα άλλο, έχετε τη δυνατότητα να διαλέξετε αν θα μετακινήσετε ή θα αντιγράψετε το αντικείμενο.



Εικόνα 4.10 Όταν πατάτε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού σε ένα αντικείμενο, μπορείτε να επιλέξετε από μια μεγάλη ποικιλία διαταγών σχετικών με αντικείμενα (όπως η αντιγραφή ή η διαγραφή).



Εικόνα 4.11 Επιλέξτε Copy Here για να δημιουργήσετε το αντίγραφο.

## Επιλογή με το πλήκτρο Tab

Όταν έχετε πολλά αντικείμενα τα οποία είναι κοντά ή πάνω το ένα στο άλλο, μπορεί να είναι δύσκολο να πατήσετε σε αυτό που θέλετε να επιλέξετε. Για να επιλέξετε το σωστό, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πληκτρολόγιο. Ξεκινήστε επιλέγοντας ένα οποιοδήποτε αντικείμενο και μετά πατήστε το πλήκτρο TAB μέχρι να επιλεγεί το σωστό. (Κάθε φορά που πατάτε TAB, κοιτάζετε στη γραμμή κατάστασης. Σας δίνει πληροφορίες σχετικά με τη θέση και τον τύπο του επιλεγμένου αντικειμένου.)

## Αντιγραφή αντικειμένων

Υπάρχουν δύο τρόποι για να αντιγράψετε ένα αντικείμενο: αντιγραφή του στο Πρόχειρο (Clipboard) των Windows και επικόλλησή του μετά στο έγγραφο, ή αναπαραγωγή (duplication) του αντικειμένου. Το τελικό αποτέλεσμα αυτών των δύο διαδικασιών είναι το ίδιο, αλλά για κάθε μία απαιτείται διαφορετική υπολογιστική ισχύς.

Αν αντιγράψετε ένα αντικείμενο στο Πρόχειρο, μετά μπορείτε να το επικολλήσετε στην τρέχουσα σελίδα ή σε άλλες σελίδες του εγγράφου του CorelDraw. Θα είναι επίσης διαθέσιμο για επικόλληση και σε άλλες εφαρμογές των Windows. Για παράδειγμα, μπορείτε να επικολλήσετε ένα ορθογώνιο ή αστέρι, που αντιγράψατε από το CorelDraw, σε ένα έγγραφο του Microsoft Word. Όμως, η αντιγραφή και η επικόλληση ενός αντικειμένου – ειδικά αν αυτό είναι πολύπλοκο – μπορεί να "γονατίσει" τον υπολογιστή σας.

Η διαταγή Duplicate (Αναπαραγωγή) του CorelDraw παρακάμπτει το Πρόχειρο, και επιταχύνει τη διαδικασία. Εκτός από αυτό, μπορείτε να καθορίσετε με ακρίβεια τη θέση του παραγώγου σε σχέση με το πρωτότυπο, ενώ αντίθετα ένα αντίγραφο εμφανίζεται πάντα επάνω στο πρωτότυπο.

### Για να αντιγράψετε ένα αντικείμενο με το Πρόχειρο:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να αντιγράψετε.
2. Επιλέξτε Edit > Copy (Επεξεργασία, Αντιγραφή), πατήστε CTRL+C, ή πατήστε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού και επιλέξτε Copy από το αναδυόμενο μενού (Εικόνα 4.10).

Το αντικείμενο αντιγράφεται στο Πρόχειρο.

3. Επιλέξτε Edit > Paste (Επικόλληση) ή πατήστε CTRL+V. Εμφανίζεται ένα αντίγραφο του αντικειμένου ακριβώς επάνω στο πρωτότυπο.
4. Σύρετε το αντίγραφο στη θέση που θέλετε.

### Για να αντιγράψετε ένα αντικείμενο σύροντάς το:

1. Με το εργαλείο Επιλογής (ή κάποιο άλλο) πατήστε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού στο αντικείμενο που θέλετε να αντιγράψετε, και σύρετέ το στην κατάλληλη θέση.
2. Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού.
3. Επιλέξτε Copy Here (Αντιγραφή εδώ) από το αναδυόμενο μενού που εμφανίζεται (Εικόνα 4.11).

### Για να αναπαράγετε ένα αντικείμενο:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να αναπαράγετε.
2. Επιλέξτε Edit > Duplicate (Επεξεργασία, Αναπαραγωγή) ή πατήστε CTRL+D.

Το παράγωγο εμφανίζεται λίγο πιο επάνω και δεξιά από το πρωτότυπο (Εικόνα 4.12).

Η έξυπνη αναπαραγωγή (smart duplication) σας βοηθάει να δημιουργήσετε μια σειρά από παράγωγα αντικείμενα σε ίσες αποστάσεις μεταξύ τους.

### Για να δημιουργήσετε μια σειρά αντικειμένων με την έξυπνη αναπαραγωγή:

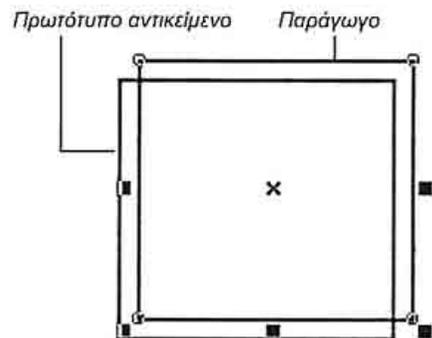
1. Επιλέξτε το αντικείμενο που θέλετε να αναπαράγετε.
2. Επιλέξτε Edit > Duplicate (Επεξεργασία, Αναπαραγωγή) ή πατήστε CTRL+D.

Εμφανίζεται ένα παράγωγο του πρωτότυπου αντικειμένου.

3. Με το εργαλείο Επιλογής, μετακινήστε το παράγωγο αντικείμενο στη θέση που θέλετε να έχει στη σειρά των αντικειμένων (Εικόνα 4.13). Φροντίστε να το αφήσετε επιλεγμένο.
4. Επιλέξτε ξανά Edit > Duplicate ή πατήστε CTRL+D για να αναπαράγετε το μετακινημένο παράγωγο αντικείμενο. Εμφανίζεται ένα δεύτερο παράγωγο αντικείμενο, στην ίδια απόσταση και κατεύθυνση από το πρώτο.
5. Συνεχίστε να επιλέγετε Edit > Duplicate ή να πατάτε CTRL+D μέχρι να δημιουργήσετε όσα ισαπέχοντα παράγωγα αντικείμενα θέλετε (Εικόνα 4.14).

### ✓ Συμβουλές

- Ένας άλλος γρήγορος τρόπος για να αναπαράγετε ένα αντικείμενο είναι να το επιλέξετε και να πατήσετε το πλήκτρο + της αριθμοπιακίδας. Έτσι δημιουργείτε ένα αντίγραφο του αντικειμένου ακριβώς επάνω στο πρωτότυπο.
- Μην ξεχνάτε ότι, αν σύρετε ένα αντικείμενο με κάποιο εργαλείο διαφορετικό από το εργαλείο Επιλογής, πρέπει πρώτα να επιλέξετε το αντικείμενο και να το σύρετε από το Χ στο κέντρο του.



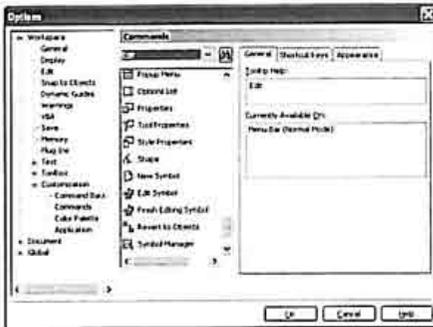
Εικόνα 4.12 Το παράγωγο εμφανίζεται αυτόματα λίγο πιο επάνω και δεξιά από το πρωτότυπο και επιλέγεται.



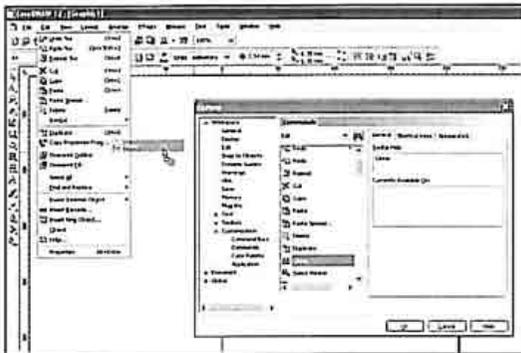
Εικόνα 4.13 Μετακινήστε το πρώτο παράγωγο στην κατάλληλη απόσταση και κατεύθυνση σε σχέση με το πρωτότυπο.



Εικόνα 4.14 Συνεχίστε να δημιουργείτε παράγωγα αντικείμενα μέχρι να ολοκληρώσετε τη σειρά.



Εικόνα 4.15 Η καρτέλα Commands του πλαισίου διαλόγου Options, από την οποία μπορείτε να επαναφέρετε στο μενού Edit τις διαταγές για την κλωνοποίηση αντικειμένων.



Εικόνα 4.16 Καθώς σύρετε μία-μία τις διαταγές από το πλαίσιο διαλόγου Options στο μενού Edit, το μενού ανοίγει και σας επιτρέπει να τοποθετήσετε την κάθε διαταγή στο σημείο που θέλετε.



Εικόνα 4.17 Η διαταγή Clone έχει προστεθεί στο μενού Edit. Χρησιμοποιήστε την ίδια διαδικασία για να προσθέσετε και τις υπόλοιπες διαταγές που αναφέρονται στο Βήμα 4.

## Κλωνοποίηση αντικειμένων

Όπως και η αναπαραγωγή, έτσι και ο κλωνισμός ή κλωνοποίηση (cloning) παρακάμπτει το Πρόχειρο (Clipboard) των Windows για να δημιουργήσει γρήγορα ένα αντίγραφο του πρωτότυπου αντικειμένου. Ωστόσο, αντίθετα από την αναπαραγωγή – στην οποία τα δύο αντικείμενα είναι απλώς πανομοιότυπα αλλά δε συνδέονται μεταξύ τους με κανέναν τρόπο – ο κλωνισμός δημιουργεί ένα σύνδεσμο (link) μεταξύ του πρωτότυπου και του αντιγράφου. Κάθε αλλαγή που γίνεται στο πρωτότυπο επηρεάζει και τον κλώνο του. Η δυνατότητα αυτή θα σας φανεί πολύ χρήσιμη, για παράδειγμα, αν έχετε 100 κλωνοποιημένους κύκλους σε ένα σχέδιο και θέλετε να αλλάξετε το εσωτερικό τους χρώμα από κόκκινο σε μπλε. Αρκεί να επιλέξετε τον αρχικό κύκλο και να τον γεμίσετε με μπλε χρώμα.

Δυστυχώς, προς σύγχυση των παλαιότερων χρηστών της εφαρμογής, στην έκδοση 12 του CorelDraw οι διαταγές για το χειρισμό των κλώνων δεν περιλαμβάνονται στο μενού Edit. Αυτό συμβαίνει επειδή η Corel αποφάσισε να προωθήσει τη νέα δυνατότητα της δημιουργίας συμβόλων από αντικείμενα (η οποία περιγράφεται στο Κεφάλαιο 16) στη θέση της κλωνοποίησης. Ωστόσο, οι διαταγές είναι διαθέσιμες και μπορούν να προστεθούν στο μενού με την ακόλουθη διαδικασία:

### Για να προσθέσετε στο μενού Edit τις διαταγές χειρισμού κλώνων:

1. Επιλέξτε τη διαταγή Tools > Customization.  
Θα ανοίξει το πλαίσιο διαλόγου Options στη σελίδα Customization.
2. Πατήστε στην καταχώριση Commands στη δενδρική δομή.  
Θα ανοίξει η αντίστοιχη καρτέλα στο πλαίσιο διαλόγου.
3. Επιλέξτε Edit από το πτυσσόμενο μενού στην επάνω αριστερή γωνία του πλαισίου διαλόγου.  
Θα εμφανιστούν οι διαταγές που σχετίζονται με το μενού Edit (Εικόνα 4.15).
4. Σύρετε τις καταχωρίσεις (μία κάθε φορά) Clone, Select Master, Select Clones, Revert to Master, και Revert to Objects από τη λίστα του πλαισίου διαλόγου στην καταχώριση Edit της γραμμής μενού (Εικόνα 4.16).
5. Αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού στη θέση που θέλετε να προσθέσετε τις διαταγές.
6. Πατήστε στο OK για να οριστικοποιήσετε τις αλλαγές και να κλείσετε το πλαίσιο διαλόγου Options.

Το μενού Edit θα περιλαμβάνει τώρα τις διαταγές που σχετίζονται με την κλωνοποίηση (Εικόνα 4.17).

*συνεχίζεται στην επόμενη σελίδα*

### ✓ Συμβουλές

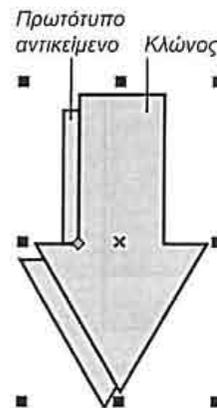
- Με τη διαδικασία που περιγράφηκε στην προηγούμενη σελίδα μπορείτε να προσθέσετε αλλά και να αφαιρέσετε διαταγές από οποιοδήποτε μενού θέλετε.
- Ένα καλό σημείο στο μενού Edit για να προσθέσετε τις διαταγές κλωνοποίησης είναι αμέσως μετά τη διαταγή Copy Properties From (Αντιγραφή ιδιοτήτων από).

### Για να κλωνοποιήσετε ένα αντικείμενο:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο με το εργαλείο Επιλογής.
2. Επιλέξτε Edit > Clone.  
Θα εμφανιστεί ένας κλώνος του πρωτότυπου (Εικόνα 4.18).
3. Για να δημιουργήσετε και άλλους κλώνους του ίδιου αντικειμένου, επαναλάβετε τα βήματα 1 και 2. (Σημειώστε ότι πρέπει να δημιουργείτε κάθε κλώνο από το πρωτότυπο αντικείμενο· δεν μπορείτε να κλωνοποιήσετε έναν κλώνο.)

### ✓ Συμβουλές

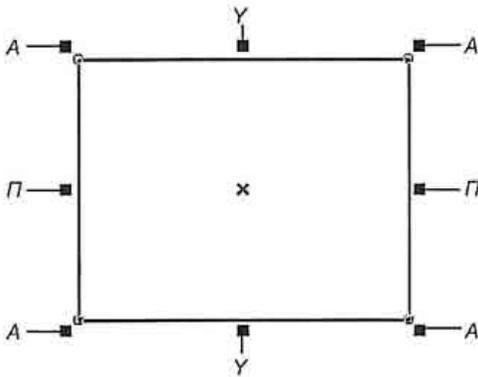
- Ο σύνδεσμος μεταξύ ενός κλώνου και του πρωτότυπου του λειτουργεί μονόδρομα. Αν τροποποιήσετε το πρωτότυπο, θα αλλάξει και ο κλώνος του. Αν όμως τροποποιήσετε τον κλώνο, το πρωτότυπο δεν επηρεάζεται.
- Αν αλλάξετε μια συγκεκριμένη ιδιότητα ενός κλώνου (για παράδειγμα, το χρώμα του), η ιδιότητα αυτή θα πάψει να είναι συνδεδεμένη με το πρωτότυπο. Όμως, όλες οι άλλες ιδιότητες (για παράδειγμα, το σχήμα και το μέγεθος) θα εξακολουθούν να είναι συνδεδεμένες με το πρωτότυπο. Για να επαναφέρετε τις ιδιότητες ενός κλώνου ώστε να είναι ίδιες με του πρωτότυπου, πατήστε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού στον κλώνο και επιλέξτε Revert to Master (Επαναφορά στο πρωτότυπο) από το αναδυόμενο μενού που θα εμφανιστεί. Στο πλαίσιο διαλόγου Revert to Master (Εικόνα 4.19), επιλέξτε τα πλαίσια ελέγχου των ιδιοτήτων που θέλετε να επαναφέρετε και πατήστε στο OK.
- Μπορείτε να διαπιστώσετε αν έχετε επιλέξει έναν κλώνο ή το πρωτότυπο αντικείμενο παρακολουθώντας τη γραμμική κατάσταση. Αν έχετε επιλέξει κάποιον κλώνο, στη γραμμική κατάσταση το μήνυμα περιέχει τη λέξη "Clone". Αν έχετε επιλέξει το πρωτότυπο αντικείμενο, το μήνυμα περιέχει τη λέξη "Control".



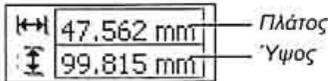
Εικόνα 4.18 Ο κλώνος εμφανίζεται επάνω και δεξιά από το πρωτότυπο.



Εικόνα 4.19 Χρησιμοποιήστε το πλαίσιο διαλόγου Revert to Master για να αναφέρετε τις αλλαγές σε έναν κλώνο.



Εικόνα 4.20 Μπορείτε να αλλάξετε το πλάτος ενός αντικειμένου (Π), το ύψος του (Υ), ή να τροποποιήσετε αναλογικά και τις δύο διαστάσεις (Α), πατώντας και σύροντας μια λαβή.



Εικόνα 4.21 Για να ορίσετε το ακριβές πλάτος ή ύψος ενός αντικειμένου, καταχωρίστε τις αντίστοιχες τιμές σε αυτά τα πλαίσια κειμένου της γραμμής ιδιοτήτων.

### Περισσότερα για το σύριμο των λαβών

- ♦ Για να αλλάξετε το μέγεθος ενός αντικειμένου ξεκινώντας από το κέντρο του, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **SHIFT** καθώς σύρετε μια λαβή.
- ♦ Για να αλλάξετε τις διαστάσεις ενός αντικειμένου σε ακέραια πολλαπλάσια, κρατήστε πατημένο το πλήκτρο **CTRL** ενώ σύρετε κάποια λαβή.

## Αλλαγή μεγέθους αντικειμένων

Γύρω από κάθε αντικείμενο που επιλέγετε με το εργαλείο Επιλογής, εμφανίζονται λαβές σε ορθογώνια διάταξη (Εικόνα 4.20). Οι λαβές αυτές έχουν διάφορες λειτουργίες:

- ♦ Οι λαβές που εμφανίζονται στο μέσο της αριστερής και της δεξιάς πλευράς επηρεάζουν την *οριζόντια* διάσταση του αντικειμένου και σας επιτρέπουν να κάνετε το αντικείμενο πιο πλατύ ή πιο στενό.
- ♦ Οι λαβές που εμφανίζονται στο μέσο της επάνω και της κάτω πλευράς ενός αντικειμένου επηρεάζουν την *κατακόρυφη* διάσταση του αντικειμένου και σας επιτρέπουν να κάνετε το αντικείμενο πιο ψηλό ή πιο κοντό.
- ♦ Οι λαβές που εμφανίζονται στις γωνίες επηρεάζουν *αναλογικά* τις διαστάσεις του αντικειμένου. Οι λαβές αυτές σας επιτρέπουν να αλλάξετε ομοιόμορφα και ταυτόχρονα την οριζόντια και την κατακόρυφη διάσταση του αντικειμένου.

### Για να αλλάξετε το μέγεθος ενός αντικειμένου:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο με το εργαλείο Επιλογής.
2. Κάντε κάτι από τα παρακάτω:
  - ▲ Για να αλλάξετε το πλάτος του αντικειμένου, πατήστε στην αριστερή ή τη δεξιά μεσαία λαβή και σύρετε οριζόντια.
  - ▲ Για να αλλάξετε το ύψος του αντικειμένου, πατήστε στην επάνω ή την κάτω μεσαία λαβή και σύρετε κατακόρυφα.
  - ▲ Για να αλλάξετε αναλογικά το μέγεθος του αντικειμένου, πατήστε σε μια γωνιακή λαβή και σύρετε διαγώνια.
3. Όταν μείνετε ικανοποιημένοι από το νέο μέγεθος του αντικειμένου, αφήστε το πλήκτρο του ποντικιού.

### ✓ Συμβουλές

- Άλλος ένας τρόπος αλλαγής του μεγέθους ενός αντικειμένου είναι να καταχωρίσετε τις νέες διαστάσεις στα κατάλληλα πλαίσια κειμένου της γραμμής ιδιοτήτων, και μετά να πατήσετε **ENTER**, όπως βλέπετε στην Εικόνα 4.21.
- Επίσης, μπορείτε να αλλάξετε τις διαστάσεις ενός αντικειμένου και τροποποιώντας την *κλίμακά* του, όπως περιγράφεται στο Κεφάλαιο 14, "Διάταξη αντικειμένων".

## Διαγραφή αντικειμένων

Αντί να αλλάξετε το σχήμα και το μέγεθος ενός προβληματικού αντικειμένου ή να το επεξεργαστείτε, μερικές φορές συμφέρει απλώς να το *διαγράψετε*.

### Για να διαγράψετε ένα αντικείμενο:

1. Επιλέξτε το αντικείμενο με το εργαλείο Επιλογής ή κάποιο άλλο εργαλείο.
2. Επιλέξτε Edit > Delete (Διαγραφή), πατήστε το πλήκτρο **DELETE**, ή πατήστε με το δεξιό πλήκτρο του ποντικιού στο αντικείμενο και επιλέξτε Delete από το αναδυόμενο μενού που θα εμφανιστεί (δείτε την **Εικόνα 4.10**).

### ✓ Συμβουλές

- Αν πατήσετε το πλήκτρο **BACKSPACE** αντί για το **DELETE**, δε θα συμβεί τίποτε.
- Μπορείτε να επαναφέρετε ένα αντικείμενο που διαγράψατε κατά λάθος, επιλέγοντας Edit > Undo Delete (Επεξεργασία, Αναίρεση διαγραφής) ή πατώντας **CTRL+Z** αμέσως μετά τη διαγραφή του. Επίσης, μπορείτε να αναιρέσετε και άλλες διαγραφές διατρέχοντας τη λίστα των διαταγών που εκτελέσατε προηγουμένως, στο εσωτερικό παράθυρο Undo.
- Αν θέλετε, μπορείτε να διαγράψετε πολλά αντικείμενα μαζί. Απλώς επιλέξτε τα όλα πριν προχωρήσετε στη διαγραφή.