

COREL™



CorelDRAW®
Graphics Suite 12

Podręcznik użytkownika pakietu CorelDRAW® Graphics Suite 12

Zawartość podręcznika użytkownika oraz odpowiadającego mu oprogramowania CorelDRAW, Corel R.A.V.E. i Corel PHOTO-PAINT jest własnością firmy Corel Corporation oraz odpowiednich licencjodawców i jest chroniona prawem autorskim. Szczegółowe informacje na temat praw autorskich względem programów Corel DRAW, Corel R.A.V.E lub Corel PHOTO-PAINT można znaleźć w oprogramowaniu, wybierając z menu Pomoc polecenie Informacje o programie.

Copyright 2000–2003 Corel Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Corel, logo Corel, nazwy CorelDRAW, Corel R.A.V.E., Corel PHOTO-PAINT, CorelTUTOR, Perfect Shapes, PowerClip, Quattro Pro, Scrapbook (teczka podręczna) i WordPerfect są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Corel Corporation oraz/lub jej przedsiębiorstw zależnych, zarejestrowanymi w Kanadzie, USA i/lub innych krajach.

Nazwy Adobe, Acrobat, Illustrator, Photoshop, PostScript i Reader są zarejestrowanymi w USA i/lub innych krajach znakami towarowymi firmy Adobe Systems Incorporated. AutoCAD jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Autodesk, Inc. Bitstream, Font Navigator oraz TrueDoc są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Bitstream Inc. Digimarc jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Digimarc Corporation. Hewlett-Packard jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Hewlett Packard. InstallShield jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy InstallShield Software Corporation, zarejestrowanym w USA i/lub innych krajach. Java jest znakiem towarowym firmy Sun Microsystems, Inc. JavaScript jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Sun Microsystems, Inc., zarejestrowanym w USA i innych krajach. Kodak jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Eastman Kodak Company. Mac, Macintosh i TrueType są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Apple Computer, Inc., zarejestrowanymi w USA i innych krajach. Macromedia Flash jest znakiem towarowym firmy Macromedia, Inc. Microsoft, Visual Basic, Windows i Windows NT są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Microsoft Corporation, zarejestrowanymi w USA i/lub innych krajach. MyFonts.com jest znakiem towarowym firmy MyFonts.com. PANTONE® i inne znaki towarowe firmy Pantone, Inc. stanowią własność firmy Pantone, Inc. TRUMATCH jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Trumatch, Inc. Inne nazwy produktów, czcionek, firm i logo mogą być znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich firm.

Spis treści

Spis treści	i
Witamy w programie CorelDRAW Graphics Suite 12	3
CorelDRAW	17
Corel R.A.V.E.	313
Corel PHOTO-PAINT	345
CorelDRAW Indeks	477
Corel R.A.V.E. Indeks	497
Corel PHOTO-PAINT Indeks	501

Spis treści

Sekcja I: Witamy w programie CorelDRAW Graphics Suite 12

Witamy.....	1
Aplikacje pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12	1
Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 12.....	2
Instalowanie i odinstalowywanie aplikacji	5
Zmienianie języka interfejsu użytkownika i Pomocy	6
Rejestrowanie produktów firmy Corel.	7
Aktualizowanie produktów firmy Corel	7
Biuro obsługi klienta firmy Corel	8
Konwencje stosowane w dokumentacji.....	8
Korzystanie z pomocy	9
Korzystanie z samouczka CorelTUTOR.....	10
Podręcznik programowania w języku VBA	10
Opinie klientów	11
Inne zasoby	11
Informacje o firmie Corel Corporation	12

Sekcja II: CorelDRAW

Przewodnik po obszarze roboczym.....	15
Terminologia i pojęcia programu CorelDRAW	15
Okno aplikacji CorelDRAW	16
Narzędzia obszaru roboczego programu CorelDRAW	19
Rozpoczęcie pracy z programem CorelDRAW	31
Tworzenie nowych rysunków i ich otwieranie	31
Wyszukiwanie i wstawianie zawartości rysunków	33
Podstawowe funkcje programu CorelDRAW	34
Praca z szablonami.....	35
Cofanie, ponawianie i powtarzanie czynności.....	37
Otwieranie informacji o rysunku	38
Powiększanie i przewijanie zawartości okna.....	39

Wyświetlanie podglądu rysunku	41
Tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie plików	42
Zapisywanie rysunków	44
Zamykanie rysunków i programu CorelDRAW	45
Praca z liniami i konturami	47
Rysowanie linii	47
Formatowanie linii i konturów	52
Rysowanie kształtów	53
Rysowanie prostokątów i kwadratów	53
Rysowanie elips, kół, łuków i klinów	55
Rysowanie wielokątów i gwiazd	57
Rysowanie spiral	59
Rysowanie siatek	61
Rysowanie kształtów wstępnie zdefiniowanych	61
Rysowanie z zastosowaniem rozpoznawania kształtów	63
Praca z obiektami	67
Zaznaczanie obiektów	67
Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów	70
Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów	71
Pozycjonowanie obiektów	73
Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów	74
Przyciąganie obiektów	77
Używanie prowadnic dynamicznych	81
Zmienianie kolejności obiektów	86
Zmienianie rozmiarów i skalowanie obiektów	87
Obracanie obiektów i odbicie lustrzane	88
Grupowanie obiektów	90
Łączenie obiektów	92
Kształtowanie obiektów	95
Praca z obiektami złożonymi z krzywych	95
Pochylanie i rozciąganie obiektów	101
Rozmazywanie obiektów	103

Nadawanie obiektom chropowatości	106
Stosowanie efektów zniekształcenia	108
Kształtowanie obiektów za pomocą obwiedni.	111
Rozdzielanie i wymazywanie części obiektów	114
Przycinanie obiektów.	117
Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów	120
Tworzenie metamorfoz obiektów	122
Tworzenie kadrów	129
Praca z symbolami	133
Tworzenie, edytowanie i usuwanie symboli	133
Używanie symboli w rysunkach	136
Zarządzanie kolekcjami i bibliotekami	138
Współdzielenie symboli między rysunkami	139
Wypełnianie obiektów	141
Stosowanie wypełnień jednolitych	141
Stosowanie wypełnień tonalnych.	142
Stosowanie wypełnień deseniem	145
Stosowanie wypełnień teksturą	147
Stosowanie wypełnień siatkowych	148
Praca z wypełnieniami	150
Praca z kolorami.	153
Wybieranie kolorów.	153
Tworzenie niestandardowych palet kolorów	158
Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi	161
Opis okna dialogowego Zarządzanie kolorami	161
Praca z profilami kolorów	164
Wybieranie zaawansowanych ustawień zarządzania kolorami	166
Poprawianie wyświetlanych kolorów	170
Dodawanie efektów trójwymiarowych do obiektów	173
Tworzenie obrysu obiektów.	173
Stosowanie perspektywy do obiektów.	176

Tworzenie głębi wektorowych	178
Tworzenie cieni	184
Modyfikowanie przezroczystości obiektów	189
Stosowanie przezroczystości	189
Stosowanie trybów scalania	192
Stosowanie soczewek do obiektów	197
Stosowanie soczewek	197
Edytowanie soczewek	201
Praca ze stronami i narzędziami układu	203
Określanie układu strony	203
Wybieranie tła strony	205
Dodawanie, zmienianie nazw i usuwanie stron	207
Korzystanie z linijek	208
Kalibrowanie linijek	209
Konfigurowanie siatki	210
Konfigurowanie prowadnic	211
Określanie skali rysunku	214
Praca z warstwami	217
Tworzenie warstw	217
Zmienianie właściwości warstw i kolejności ułożenia obiektów	221
Przenoszenie i kopiowanie obiektów pomiędzy warstwami	222
Drukowanie warstw	223
Dodawanie i formatowanie tekstu	225
Dodawanie i zaznaczanie tekstu	225
Kodowanie tekstu	229
Zmienianie wyglądu tekstu	230
Wyszukiwanie, edytowanie i przekształcanie tekstu	232
Wyrównywanie tekstu i ustalanie odstępów w tekście	235
Przesuwanie i obracanie tekstu	238
Przenoszenie tekstu	240
Dopasowywanie tekstu do ścieżki	240

Formatowanie tekstu akapitowego	242
Scalanie i łączenie ramek tekstu akapitowego	245
Zawijanie tekstu akapitowego wokół obiektów i tekstu	248
Osadzanie grafiki i dodawanie znaków specjalnych	249
Zarządzanie czcionkami.	251
Zastępowanie niedostępnych czcionek	251
Osadzanie czcionek	253
Korzystanie z programu Bitstream Font Navigator	254
Praca z mapami bitowymi	255
Przekształcanie grafik wektorowych w mapy bitowe	255
Dodawanie map bitowych	256
Kadrowanie i edytowanie map bitowych	257
Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych	259
Stosowanie efektów koloru i tonu	263
Usuwanie kurzu i rys z map bitowych	265
Zmienianie trybów kolorów w mapach bitowych	267
Zmienianie trybu kolorów map bitowych	267
Aby zmienić mapy bitowe na obrazki czarno-białe	268
Tworzenie obiektów do publikacji w Internecie	271
Korzystanie z gotowych obiektów internetowych	271
Optymalizowanie map bitowych do publikacji w Internecie	273
Tworzenie przejść	274
Tworzenie tekstu do publikacji w Internecie	276
Praca z zakładkami i hiperłączami	277
Publikowanie w Internecie.	281
Przygotowywanie plików i obiektów do publikowania w Internecie	281
Publikowanie w formacie HTML	284
Zarządzanie projektami.	287
Konfigurowanie bazy danych projektu	287
Przypisywanie i kopiowanie danych obiektów	289
Wyświetlanie podsumowania danych obiektów	290

Drukowanie	293
Drukowanie pracy	293
Określanie układu zadań drukowania	295
Podgląd zadań drukowania	296
Drukowanie komercyjne	299
Przygotowywanie zadania drukowania dla biura usług poligraficznych ...	299
Praca z układami rozmieszczenia	301
Drukowanie znaczników drukarskich	304
Drukowanie wyciągów barwnych	308
Określanie ustawień nadlewania In RIP	310
Drukowanie na kliszy	313
Publikowanie w formacie PDF	315
Zapisywanie dokumentów w formacie PDF	315
Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF	317
Przygotowywanie plików PDF dla biura usług poligraficznych	319
Optymalizowanie plików PDF	321
Importowanie i eksportowanie plików	323
Importowanie plików	323
Eksportowanie plików	327
Praca ze stylami grafiki, tekstu i kolorów	331
Tworzenie, stosowanie i edytowanie stylów grafiki lub tekstu	331
Tworzenie i stosowanie stylów kolorów	334
Z programu Adobe Illustrator do programu CorelDRAW	337
Porównanie terminologii	337
Porównanie narzędzi	338
 Sekcja III: Corel R.A.V.E.	
Przewodnik po obszarze roboczym	345
Terminologia i pojęcia stosowane w programie Corel R.A.V.E.	345
Okno aplikacji Corel R.A.V.E.	346
Przybornik programu Corel R.A.V.E.	349

Rozpoczęcie pracy z programem Corel R.A.V.E.	353
Sposób działania programu Corel R.A.V.E.	353
Ustawianie właściwości filmów	354
Animowanie obiektów	357
Metody i pojęcia dotyczące animacji.	357
Wydłużanie okresu istnienia obiektów	359
Stosowanie przekształcenia tween do obiektów	359
Edycja i podgląd animacji	367
Praca z osiami czasu	367
Praca z przekształceniami tween	369
Podgląd animacji	371
Animowanie tekstu	375
Stosowanie przekształcenia tween do tekstu	375
Tworzenie efektów tekstu animowanego.	376
 Sekcja IV: Corel PHOTO-PAINT	
Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT.	383
Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT	383
Poznajowanie okna aplikacji.	384
Paski narzędzi	386
Przybornik	388
Pasek właściwości	393
Okna dokowane	394
Pasek stanu.	395
Wyświetlanie obrazków i uzyskiwanie informacji o obrazku	397
Wyświetlanie obrazków.	397
Powiększanie	399
Uzyskiwanie informacji o obrazku	400
Zmienianie trybów kolorów.	403
Zmienianie trybu kolorów obrazków.	403
Zmienianie trybu kolorów obrazków na tryb z paletą.	404

Praca z kolorami	409
Wybieranie kolorów	409
Tworzenie niestandardowych palet kolorów	414
Wczytywanie obrazków do programu Corel PHOTO-PAINT	417
Otwieranie obrazków	417
Importowanie plików	417
Ładowanie zdjęć z aparatu cyfrowego	418
Praca z grafiką wektorową	419
Kadrowanie i zmienianie orientacji	423
Kadrowanie obrazków	423
Zszywanie obrazków	425
Zmienianie orientacji obrazka	427
Dopasowywanie kolorów i odcieni	431
Dopasowywanie kolorów i tonów obrazka	431
Praca z kanałami kolorów	435
Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru	439
Zmienianie wymiarów obrazka	439
Zmienianie rozdzielczości obrazka	440
Zmienianie rozmiaru papieru	442
Retuszowanie	445
Ulepszanie skanowanych obrazków	445
Usuwanie efektu „czerwonych oczu”	446
Usuwanie kurzu i rys	447
Klonowanie obszarów obrazka	450
Wyostrażanie obrazków	452
Wymazywanie obszarów obrazka	455
Smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów	456
Praca z soczewkami	459
Tworzenie soczewek	459
Edycja soczewek	461
Scalanie soczewek z tłem obrazka	462

Nakładanie masek	465
Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów do edycji	465
Definiowanie obszarów do edycji	466
Definiowanie obszarów do edycji za pomocą informacji o kolorze	469
Dopełnianie i usuwanie masek	472
Wycinanie fragmentów obrazka	473
Stosowanie efektów specjalnych	477
Praca z użyciem efektów specjalnych	477
Stosowanie gotowych stylów	479
Stosowanie efektów koloru i tonu	481
Zarządzanie modułami dodatkowymi	481
Malowanie	485
Rysowanie kształtów i linii	485
Stosowanie pociągnięć pędzla	488
Rozpylanie obrazków	491
Powtarzanie pociągnięć pędzla	493
Korzystanie z pisaka czułego na nacisk	494
Wypełnianie obrazków	497
Stosowanie wypełnień jednolitych	497
Stosowanie wypełnień tonalnych	498
Stosowanie wypełnień mapami bitowymi	500
Stosowanie wypełnień teksturą	502
Stosowanie wypełnień gradientowych	504
Praca z obiektami	507
Tworzenie obiektów	507
Grupowanie i łączenie obiektów	510
Modyfikowanie obiektów	513
Przekształcanie obiektów	513
Zmienianie krawędzi obiektów	517
Dodawanie cieni do obiektów	520
Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie	525

Eksportowanie i optymalizowanie obrazków do publikacji w Internecie ..	525
Tworzenie i edytowanie przejść	528
Zapisywanie i zamykanie	535
Zapisywanie obrazków	535
Eksportowanie obrazków do innych formatów plików	537
Zamykanie obrazków	538
Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi	541
Praca z profilami kolorów	541
Drukowanie	545
Drukowanie pracy	545
Określanie układu zadań drukowania	546
Podgląd zadań drukowania	547



Corel**DRAW**[®]
Graphics Suite 12

Witamy



Pakiet CorelDRAW® Graphics Suite 12 to potężny zestaw aplikacji do projektowania graficznego, projektowania układu stron, edycji fotografii i animacji wektorowej.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Aplikacje pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12
- Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 12
- Nowe funkcje w programie Corel PHOTO-PAINT
- Instalowanie i odinstalowywanie aplikacji
- Zmienianie języka interfejsu użytkownika i Pomocy
- Rejestrowanie produktów firmy Corel
- Aktualizowanie produktów firmy Corel
- Biuro obsługi klienta firmy Corel®
- Konwencje stosowane w dokumentacji
- Korzystanie z Pomocy
- Korzystanie z samouczka CorelTUTOR™
- Opinie klientów
- Inne zasoby
- Informacje o firmie Corel Corporation

Aplikacje pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12

W tej sekcji opisano główne aplikacje wchodzące w skład pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12.

CorelDRAW

Program CorelDRAW to wyposażona w intuicyjny interfejs aplikacja do projektowania grafiki, która zapewnia projektantom komfortową pracę. Program

CorelDRAW jest zbudowany i zaprojektowany, tak aby spełniał wymagania współczesnego projektanta w zakresie pracy nad reklamami i materiałami dodatkowymi drukowanymi lub publikowanymi w Internecie.

Corel PHOTO-PAINT

Program Corel PHOTO-PAINT® to w pełni funkcjonalna aplikacja do edycji obrazków, która umożliwia wszechstronną obróbkę fotografii. Niezależnie od tego, czy trzeba usunąć efekt czerwonych oczu, skorygować błędy ekspozycji, wyciąć fragment obrazka czy utworzyć i opublikować obrazki w Internecie, program Corel PHOTO-PAINT udostępnia narzędzia o dużych możliwościach, które pozwalają szybko osiągnąć wymagane efekty i są proste w obsłudze.

Corel R.A.V.E.

Program Corel R.A.V.E.™ ułatwia tworzenie różnorodnych grafik animowanych — od animowanych logo i narzędzi nawigacyjnych po interakcyjną grafikę animowaną do publikacji w Internecie. Aplikacja Corel R.A.V.E. łączy w sobie wypróbowane już funkcje grafiki oraz interfejs użytkownika programu CorelDRAW z zaawansowanym, a jednocześnie prostym w użyciu zestawem funkcji animacji.

Nowe funkcje w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 12

W poniższej sekcji omówiono pokrótce nowe funkcje wprowadzone w pakiecie CorelDRAW Graphics Suite 12.

Nowe funkcje w programach CorelDRAW i Corel R.A.V.E.

W programach CorelDRAW i Corel R.A.V.E. wprowadzono szereg nowych funkcji i udoskonaleń, które mają na celu ułatwienie pracy.

Funkcja	Opis
Udoskonalona obsługa plików w formacie SVG	Umożliwia wybór różnych nowych opcji podczas eksportowania rysunku do pliku w formacie SVG. Można także osadzać informacje w plikach SVG lub zapisywać te informacje w plikach połączonych zewnętrznie.

Funkcja	Opis
Eksportowanie do pakietu Office (tylko program CorelDRAW)	Umożliwia optymalizowanie rysunków pod kątem eksportu do pakietu Microsoft® Office lub WordPerfect® Office.
Unicode	Umożliwia użytkownikom bezproblemową wymianę plików, niezależnie od języka lub wersji systemu operacyjnego, w którym pliki te zostały utworzone, i zapewnia poprawne wyświetlanie tekstu.
Kodowanie tekstu	Pozwala użytkownikom skorygować wyświetlanie tekstu utworzonego w językach innych niż język używanego przez nich systemu operacyjnego.
Prowadnice dynamiczne	Pomagają w precyzyjnym pozycjonowaniu, wyrównywaniu i rysowaniu obiektów względem innych obiektów z użyciem punktów przyciągania w obiektach.
Narzędzie Inteligentne rysowanie	Umożliwia rysowanie odręcznych pociągnięć, które następnie są rozpoznawane i przekształcane w kształty podstawowe za pomocą narzędzia Inteligentne rysowanie
Udoskonalone funkcje przyciągania	Umożliwia przyciąganie obiektu do kilku punktów przyciągania w obiekcie docelowym.
Udoskonalone funkcje wyrównywania tekstu	Umożliwiają wyrównywanie obiektów tekstowych do innych obiektów przy użyciu pierwszej lub ostatniej linii bazowej albo prostokąta ograniczającego.
Udoskonalone narzędzia Pipeta i Puszka z farbą	Umożliwiają kopiowanie kolorów, właściwości, efektów i transformacji z jednego obiektu do innego.

Funkcja	Opis
Narzędzie Usuwanie segmentów wirtualnych	Umożliwia usuwanie fragmentów obiektów nazywanych wirtualnymi segmentami linii, które znajdują się między punktami przecięcia.
Poprawiona zgodność formatów plików	Oferuje lepszą zgodność z wieloma standardowymi formatami plików, takimi jak Hewlett-Packard® Plotter (PLT), AutoCAD® Drawing Interchange Format (DXF), AutoCAD Drawing Database (DWG), Computer Graphics Metafile (CGM), Dokument programu Microsoft® Word i wiele innych.
Poprawiona obsługa symboli	Okno dokowane Menedżer symboli umożliwia łatwe identyfikowanie, tworzenie i edytowanie symboli. Dzięki użyciu bibliotek symboli Corel Symbol Libraries (CSL) można w łatwy sposób importować i eksportować symbole.
Udoskonalona obsługa animków (tylko program Corel R.A.V.E.)	Okno dokowane Menedżer symboli umożliwia łatwe identyfikowanie, tworzenie i edytowanie animków.

Nowe funkcje w programie Corel PHOTO-PAINT

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje nowe funkcje i udoskonalenia, które mają na celu ułatwienie pracy.

Funkcja	Opis
Eksportowanie do pakietu Office	Umożliwia optymalizowanie rysunków pod kątem eksportu do pakietu Microsoft Office lub WordPerfect Office.

Funkcja	Opis
Obsługa wielu języków	Umożliwia użytkownikom bezproblemową wymianę plików, niezależnie od języka lub wersji systemu operacyjnego, w którym pliki te zostały utworzone, i zapewnia poprawne wyświetlanie tekstu.
Narzędzie Pędzel poprawek	Służy do usuwania z obrazków wszelkich niedoskonałości, takich jak naderwania, zadrapania i pofałdowania, poprzez mieszanie faktur i kolorów.
Polecenie menu Eksportuj	Udostępnia alternatywną metodę eksportowania obrazków do plików w różnych formatach.

Instalowanie i odinstalowywanie aplikacji

Instalator programu umożliwia łatwą instalację aplikacji firmy Corel i ich składników. Umożliwia on

- zainstalowanie dowolnych aplikacji firmy Corel wchodzących w skład danego pakietu oprogramowania
- dodanie składników do obecnie zainstalowanej aplikacji
- odświeżenie plików i konfiguracji obecnie zainstalowanych aplikacji

Aby zainstalować aplikację

- 1 Zamknij wszystkie aplikacje.
- 2 Włóż dysk CD nr 1 do napędu CD-ROM.
Jeśli kreator instalacji nie zostanie uruchomiony automatycznie, kliknij przycisk **Start** na pasku zadań systemu Windows, a następnie kliknij polecenie **Uruchom**. Wpisz **D:\Setup**, gdzie **D** to litera napędu CD-ROM.
- 3 Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w kreatorze instalacji i zaznacz jedną z poniższych opcji:
 - **Typowa** — umożliwia zainstalowanie domyślnych aplikacji i składników
 - **Minimalna** — umożliwia zainstalowanie minimalnego zestawu składników potrzebnych do pracy aplikacji

- **Niestandardowa** — umożliwia wybór składników aplikacji i narzędzi językowych
- 4 Postępuj zgodnie z instrukcjami dotyczącymi instalowania i rejestrowania aplikacji.

Aby odinstalować aplikacje

- 1 Na pasku zadań systemu Windows kliknij kolejno **Start ▶ Panel sterowania**.
W systemie operacyjnym Windows 2000 lub wcześniejszym kliknij kolejno **Start ▶ Ustawienia ▶ Panel sterowania**.
- 2 Kliknij dwukrotnie ikonę **Dodaj/Usuń programy**.
- 3 Wybierz z listy aplikację firmy Corel, kliknij przycisk **Zmień/Usuń**, a następnie w wyświetlonym oknie dialogowym włącz opcję **Usuń wszystko**.
Aby usunąć wszystkie pliki, w tym również pliki użytkownika, kliknij przycisk **Zmień** i zaznacz pole wyboru **Usuń pliki użytkownika**.
W systemie operacyjnym Windows 2000 lub wcześniejszym kliknij przycisk **Usuń**.
- 4 Postępuj zgodnie z instrukcjami wyświetlanymi w kreatorze InstallShield®.



Można określić, czy proces odinstalowywania ma usunąć pliki użytkownika, takie jak preferencje, wzorce, wypełnienia utworzone przez użytkownika, pliki niestandardowe itd.

Zmienianie języka interfejsu użytkownika i Pomocy

Po zainstalowaniu aplikacji w kilku wersjach językowych można w dowolnym momencie zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy.

Aby zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Globalne**.
- 3 Wybierz język z listy **Wybierz język interfejsu użytkownika**.
Aby móc zmienić język interfejsu użytkownika i Pomocy podczas uruchamiania aplikacji, zaznacz pole wyboru **Zapytaj przy następnym uruchomieniu oprogramowania**.

4 Uruchom ponownie aplikację.

Rejestrowanie produktów firmy Corel

Rejestracja produktów firmy Corel jest ważna. Zapewnia ona szybki dostęp do najnowszych aktualizacji, do cennych informacji na temat nowych produktów, a także darmowych plików do pobrania, artykułów, porad i wskazówek oraz ofert specjalnych.

Program można zarejestrować w trakcie instalacji albo później.

Można wybrać jeden z poniższych sposobów rejestracji:

- **online** — rejestrację online można uruchomić podczas instalacji programu graficznego firmy Corel, o ile komputer jest podłączony do Internetu. Jeśli nie zostanie wykryte połączenie z Internetem, na ekranie zostanie wyświetlone okno dialogowe z listą opcji.
- **FTP** — można wypełnić formularz rejestracyjny, który zostanie wysłany automatycznie w chwili wykrycia połączenia z Internetem.
- **telefonicznie** — można zadzwonić do najbliższego biura obsługi klienta firmy Corel.

Więcej informacji na temat rejestrowania produktów firmy Corel można znaleźć na stronie www.corel.com/support/register.

Aktualizowanie produktów firmy Corel

Corel® Update to automatyczna funkcja, która powiadamia o aktualizacjach produktów firmy Corel, pobiera te aktualizacje i instaluje je. Funkcja Corel Update działa za pośrednictwem Internetu, więc wymaga połączenia z Internetem.

W menu **Start** można określić częstotliwość, z jaką funkcja Corel Update ma sprawdzać, czy nie ma nowych aktualizacji. Zaleca się ustawienie okresu sprawdzania przez funkcję Corel Update co 30 dni lub podczas uruchamiania aplikacji. Można także całkowicie wyłączyć funkcję Corel Update, decydując się na opcję niesprawdzania dostępności nowych aktualizacji.

Biuro obsługi klienta firmy Corel

Obsługa klienta firmy Corel zapewnia szybkie i dokładne informowanie użytkowników o funkcjach produktów, ich parametrach, cenach, dostępności oraz o związanych z nimi usługach i pomocy technicznej. Najaktualniejsze informacje o zakresie obsługi klienta dostępnym dla danego produktu firmy Corel można znaleźć pod adresem www.corel.com/support.

Konwencje stosowane w dokumentacji

W poniższej tabeli przedstawiono istotne konwencje używane w tym podręczniku użytkownika oraz w Pomocy.

Konwencja	Opis	Przykłady
Menu ► Polecenie menu	Kliknij element menu, a następnie polecenie menu	Kliknij kolejno Plik ► Otwórz .
lista	Lista opcji, rozwijana, gdy użytkownik kliknie w przycisk ze strzałką w dół.	Wybierz wartość z listy Pole sił na pasku właściwości.
okno dokowane	Okno zawierające dostępne polecenia i ustawienia dotyczące danego narzędzia lub zadania.	Kliknij dwukrotnie nazwę grupy w oknie dokowanym Oś czasu .
Enter	Klawisz Enter	Wpisz wartość w polu Grubość gumki na pasku właściwości i naciśnij klawisz Enter .
	Uwaga zawiera istotne informacje dotyczące poprzedzającej ją procedury krokowej. Może opisywać warunki, w których procedura może być wykonana.	Metamorfozy złożonej nie można kopiować ani klonować. W przypadku kliknięcia przycisku Równe marginesy konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach Lewy/górny margines .

Konwencja	Opis	Przykłady
	Porada zawiera sugestie dotyczące wykonywania poprzedzających ją kroków procedury. Może przedstawiać operacje alternatywne dla kroków procedury, inne zalety procedury i sposoby jej wykorzystania. Hiperłącze można także utworzyć za pomocą paska narzędzi Internet.	Przycinanie obiektu może zredukować rozmiar pliku rysunku.

Korzystanie z pomocy

Wskazówki pomocy są dostępne w dołączonym podręczniku użytkownika i bezpośrednio w interfejsie programu. Tematy Pomocy można odszukać, korzystając ze spisu treści i wyszukiwarki. Można je wydrukować. Można też wyświetlić jedynie tematy Pomocy związane z wykonywanym zadaniem.

Dostęp do tematów Pomocy można uzyskać za pośrednictwem następujących narzędzi:

- **Podręcznik użytkownika** — zawiera opisy typowych procedur i informacje ogólne. Rozdziały kończące się tabelami Odsyłacze zawierają słowa kluczowe, które kierują do dodatkowych tematów w Pomocy.
- **Pomoc** — zapewnia dostęp do Pomocy bezpośrednio z interfejsu użytkownika i umożliwia wyszukiwanie tematów za pomocą spisu treści, indeksu oraz narzędzia wyszukiwania wyrazu/wyrażenia.
- **Etykiety narzędzi** — oferują wskazówki dotyczące korzystania z ikon i przycisków aplikacji. Aby zobaczyć etykietkę narzędzia, umieść kursor nad ikoną, przyciskiem lub innym elementem sterującym aplikacją.

Aby skorzystać z Pomocy

- 1 Kliknij kolejno **Pomoc** ► **Tematy pomocy**.
- 2 Kliknij jedną z następujących kart:
 - **Spis treści** — umożliwia przeglądanie tematów Pomocy

- **Indeks** — umożliwia wyszukiwanie tematów za pomocą indeksu
- **Szukaj** — umożliwia wyszukanie konkretnego słowa w pełnym tekście Pomocy Szukając na przykład informacji na temat trybu kolorów RGB, można wpisać “RGB”, aby wyświetlić listę odpowiednich tematów.

Można również

Wyświetlić Pomoc dla okna dialogowego	Kliknij przycisk Pomoc .
Wydrukować określony temat Pomocy	Otwórz temat Pomocy, kliknij ramkę, którą chcesz wydrukować, a następnie kliknij przycisk Drukuj .



Pomoc można także uruchomić, naciskając klawisz **F1**.

Korzystanie z samouczka CorelTUTOR

CorelTUTOR to zbiór opracowanych na podstawie projektów samouczków, które wprowadzają użytkownika w podstawowe i zaawansowane funkcje aplikacji pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12.

Aby uzyskać dostęp do samouczka CorelTUTOR

- Kliknij kolejno **Pomoc** ► **Samouczek**.

Podręcznik programowania w języku VBA

Nowy Podręcznik programowania w języku VBA dla pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12 zawiera informacje dotyczące automatyzacji zadań i tworzenia własnych rozwiązań przy użyciu języka Microsoft® Visual Basic® for Applications (VBA) w programach CorelDRAW i Corel PHOTO-PAINT. Jeśli podczas instalacji programu CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT wybrano opcję Typowa lub Niestandardowa i włączono składnik VBA, ten podręcznik jest dostępny jako łącze w menu Pomoc języka VBA w programie CorelDRAW lub Corel PHOTO-PAINT.

Opinie klientów

Wszelkie komentarze i sugestie dotyczące podręczników użytkownika, Pomocy i samouczków można przysyłać pocztą elektroniczną na adres drawdoc@corel.com. Można także sprawdzić, czy w witrynie internetowej dostępne są nowe informacje, porady i wskazówki oraz informacje o uaktualnieniach. Przejdź pod adres www.corel.com i kliknij łącze do witryny danego produktu.

Inne zasoby

Firma Corel współpracuje z innymi firmami w zakresie szkoleń i oferuje profesjonalne usługi związane ze swoimi produktami. Witryna Corel Designer to kopalnia zasobów graficznych.

Szkolenia

Szkolenia oferowane przez firmę Corel

- Można rozwinąć swoje umiejętności, biorąc udział w obozie szkoleniowym firmy Corel — specjalnej serii intensywnych szkoleń poświęconych różnym produktom firmy, organizowanych na terenie całej Ameryki Północnej. Wszystkie obozy szkoleniowe prowadzone są przez ekspertów szkoleniowych firmy Corel i obejmują nauczanie praktyczne, ćwiczenia oraz pracę nad rzeczywistymi projektami. Harmonogram szkoleń oraz informacje o zapisach można znaleźć na stronie www.corel.com/trainingschedule.

Szkolenia dostosowane do potrzeb klienta

- Po zainstalowaniu aplikacji firmy Corel użytkownik może otrzymać od ekspertów szkoleniowych informacje, w jaki sposób maksymalnie wykorzystać możliwości aplikacji podczas szkolenia dostosowanego do potrzeb klienta i zaprojektowanego według konkretnych wymagań danego środowiska projektowego. Pomagamy opracować niestandardowy, praktyczny program nauczania, który spełni wymagania i potrzeby danej firmy. Więcej informacji na temat szkoleń dostosowanych do potrzeb klienta można znaleźć na stronie www.corel.com/customizedtraining.

Partnerzy szkoleniowi firmy Corel (Corel Training Partners, CTP)

- Partner szkoleniowy firmy Corel® to niezależna, oficjalnie akredytowana organizacja lokalna organizująca szkolenia dotyczące produktów firmy Corel, która posiada swoje przedstawicielstwa na całym świecie.

Usługi dla firm

Klienci instytucjonalni mogą otrzymać od firmy Corel pomoc w sprawnym wdrożeniu programów, z zastosowaniem rozwiązań umożliwiających oszczędność czasu i pieniędzy. Aby ułatwić wdrażanie aplikacji firmy Corel w instytucjach, dział usług dla firm oferuje pełny zakres ekonomicznie skalkulowanych i spełniających wymagania technologiczne usług. Zespół składa się z wysoko wykwalifikowanych ekspertów z całej firmy, których zadaniem jest dostarczenie rozwiązań o najwyższej jakości. Nasz zespół ekspertów jest gotowy zaoferować pomoc na wszystkich etapach dowolnego projektu, od wdrożenia aplikacji i obsługi technicznej po integrację systemów oprogramowania i szkolenia.

Więcej informacji na temat usług dla firm można uzyskać pocztą elektroniczną, pisząc pod adres proservices@corel.com.

Zawartość na stronach WWW

W poniższych witrynach można znaleźć informacje, artykuły, wskazówki, dodatkowe samouczki na temat produktu, jak również zasoby grafik, takich jak zdjęcia, obrazki clipart i opisy czcionek:

- www.corel.com

Informacje o firmie Corel Corporation

Założona w roku 1985 firma Corel Corporation (www.corel.com) to czołowa firma w branży nowoczesnych technologii specjalizująca się w opracowywaniu narzędzi do tworzenia materiałów informacyjnych i graficznych i do zarządzania procesami biznesowymi oraz rozwiązań korporacyjnych na platformie XML. Celem firmy jest udostępnienie klientom indywidualnym i korporacyjnym możliwości tworzenia, wymiany i interakcji z materiałami wizualnymi, które zawsze pozostają aktualne, dokładne i dostępne. Siedziba główna firmy Corel Corporation mieści się w Ottawie w Kanadzie.



Corel**DRAW**[®]12

Przewodnik po obszarze roboczym



Zapoznanie się z terminologią i obszarem roboczym programu CorelDRAW pomoże w łatwiejszym zrozumieniu pojęć i procedur użytych w podręczniku użytkownika.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Terminologia i pojęcia programu CorelDRAW
- Okno aplikacji CorelDRAW
- Narzędzia obszaru roboczego programu CorelDRAW

Terminologia i pojęcia programu CorelDRAW

Przed rozpoczęciem pracy z programem CorelDRAW należy zapoznać się z następującymi terminami.

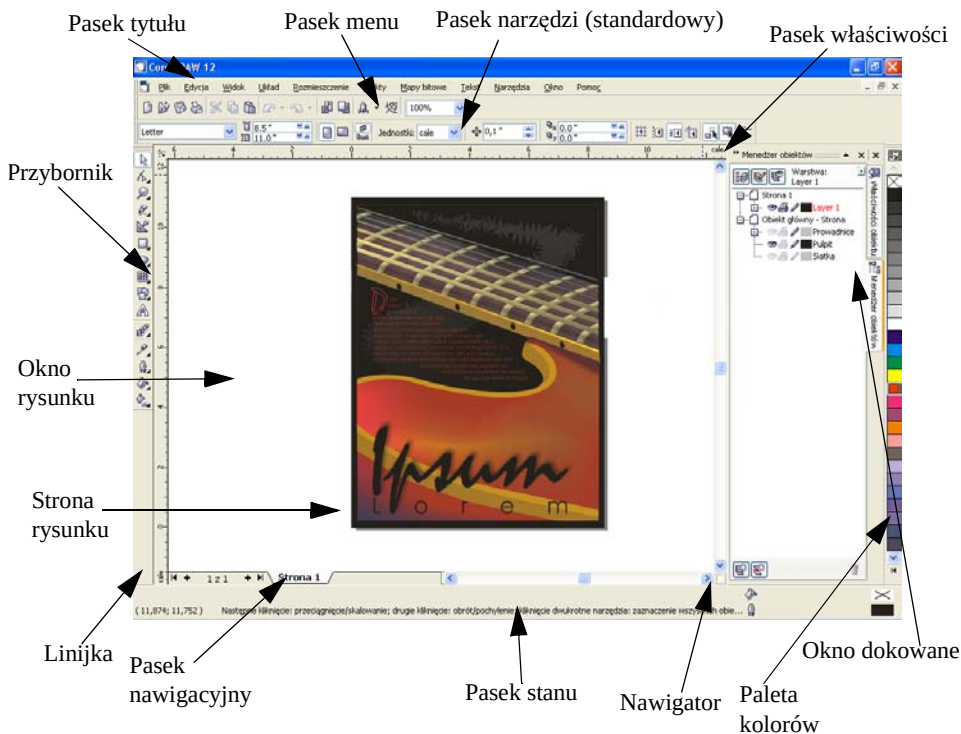
Termin	Opis
obiekt	Element rysunku, taki jak obrazek, kształt, linia, tekst, krzywa, symbol lub warstwa.
rysunek	Praca tworzona w programie CorelDRAW. Na przykład różne grafiki, logo, plakaty i biuletyny
grafika wektorowa	Obraz wygenerowany na podstawie matematycznych opisów określających pozycję, długość oraz kierunek kreślenia linii.
mapa bitowa	Obraz utworzony z siatki pikseli lub kropek

Termin	Opis
okno dokowane	Okno zawierające dostępne polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.
paleta wysuwana	Przycisk otwierający grupę powiązanych narzędzi lub elementów menu
tekst ozdobny	Rodzaj tekstu, do którego można zastosować efekty specjalne, np. cień.
tekst akapitowy	Rodzaj tekstu, do którego można zastosować opcje formatowania i który można formatować w dużych blokach

Okno aplikacji CorelDRAW

Po uruchomieniu programu CorelDRAW otwierane jest okno aplikacji, które zawiera okno rysunku. Na środku okna rysunku znajduje się prostokąt symbolizujący stronę, na której można tworzyć rysunek. Można otworzyć kilka okien rysunków, ale wydawane polecenia dotyczyć będą tylko okna aktywnego.

Okno aplikacji CorelDRAW przedstawiono poniżej. Dalej podano opis poszczególnych części.



Element	Opis
Pasek menu	Obszar zawierający rozwijane menu opcji.
Pasek właściwości	Odłączany pasek poleceń związanych z aktywnym narzędziem lub obiektem. Jeśli na przykład aktywne jest narzędzie tekst, na pasku właściwości tekstu wyświetlane są polecenia tworzenia i edytowania tekstu.
Pasek narzędzi	Odłączany pasek zawierający skróty do menu i innych poleceń.
Pasek tytułu	Obszar, w którym wyświetlany tytuł otwartego rysunku

Element	Opis
Linijki	Poziome i pionowe brzegi, które służą do określenia rozmiarów i pozycji obiektów na rysunku
Przybornik	Pływający pasek z narzędziami przeznaczonymi do tworzenia, wypełniania i modyfikowania obiektów rysunku
Okno rysunku	Obszar poza stroną rysunku, obramowany paskami przewijania i elementami sterującymi aplikacji
Strona rysunku	Prostokątny obszar wewnątrz okna rysunku. Jest to drukowalna część obszaru roboczego.
Paleta kolorów	Pasek dokowany zawierający próbki kolorów
Okno dokowane	Okno zawierające dostępne polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.
Pasek stanu	Obszar w dolnej części okna aplikacji zawierający informacje o właściwościach obiektu, takich jak rodzaj, rozmiar, kolor, wypełnienie i rozdzielczość. Na pasku stanu wyświetlane jest też bieżące położenie wskaźnika myszy.
Pasek nawigacyjny	Obszar w lewym dolnym rogu okna aplikacji zawierający elementy sterujące przechodzeniem między stronami i dodawaniem stron
Nawigator	Przycisk w prawym dolnym narożniku otwierający mniejsze okno podglądu, ułatwiające poruszanie się po rysunku



Aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie paska stanu, kliknij kolejno
Okno ▶ Paski narzędzi ▶ Pasek stanu.

Narzędzia obszaru roboczego programu CorelDRAW

Polecenia programu dostępne są z poziomu paska menu, pasków narzędzi, przybornika, paska właściwości oraz okien dokowanych. Pasek właściwości oraz okna dokowane zapewniają dostęp do poleceń związanych z aktywnym narzędziem lub bieżącym zadaniem. Pasek właściwości, okna dokowane, paski narzędzi oraz przybornik można w dowolnej chwili otwierać, zamykać i przesuwąć po ekranie.

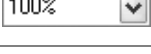
Ustawienia wielu z tych narzędzi można dostosować do własnych potrzeb. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Dostosowywanie aplikacji ” w Pomocy.

Standardowy pasek narzędzi

Standardowy pasek narzędzi, wyświetlany domyślnie, zawiera przyciski będące skrótami do wielu poleceń menu.

Informacje na temat dostosowywania pozycji, zawartości i wyglądu pasków narzędzi można znaleźć w sekcji “Dostosowywanie pasków narzędzi” w Pomocy.

Kliknij następujący przycisk	Aby
	Rozpocząć tworzenie nowego rysunku
	Otworzyć rysunek
	Zapisać rysunek
	Wydrukować rysunek
	Wyciąć zaznaczone obiekty do Schowka

Kliknij następujący przycisk	Aby
	Skopiować zaznaczone obiekty do Schowka
	Wkleić zawartość Schowka do rysunku
	Cofnąć ostatnią czynność
	Przywrócić cofniętą czynność
	Zaimportować rysunek
	Wyeksportować rysunek
	Ustawić stopień powiększenia
	Uruchomić aplikacje firmy Corel
	Otworzyć stronę WWW Corel Graphics Community

Więcej informacji o paskach narzędzi

Poza standardowym paskiem narzędzi program CorelDRAW ma również paski narzędzi przeznaczone do określonych zadań. Na przykład pasek narzędzi **Tekst** udostępnia polecenia związane z narzędziem **Tekst**. W przypadku częstego używania danego paska narzędzi, można go wyświetlać w obszarze roboczym przez cały czas.

w poniższej tabeli opisano paski narzędzi inne niż standardowy.

Pasek narzędzi	Opis
Tekst	Zawiera polecenia służące do formatowania i wyrównywania tekstu

Pasek narzędzi	Opis
Powiększenie	Zawiera polecenia powiększania i pomniejszania strony rysunku poprzez określenie wielkości procentowej oryginalnego widoku, kliknięcie narzędzia Powiększenie lub wybranie widoku strony
Internet	Zawiera polecenia związane z narzędziami internetowymi służącymi do tworzenia przejść i publikowania w Internecie
Wydruk seryjny	Zawiera polecenia wydruku seryjnego elementów łączących tekst z rysunkiem, takie jak tworzenie i ładowanie plików z danymi, tworzenie pól danych dla podstawianego tekstu oraz wstawianie pól wydruku seryjnego
Transformacja	Zawiera polecenia pochylania, obracania i tworzenia odbić lustrzanych obiektów
Visual Basic for Applications	Zawiera polecenia służące do edytowania, testowania i uruchamiania poleceń języka VBA

Poznawanie przybornika

Na paletach wysuwanych wyświetlany jest zbiór odpowiednich narzędzi programu CorelDRAW. Mała strzałka w prawym dolnym rogu przycisku przybornika oznacza paletę wysuwaną; na przykład paletę wysuwaną **Edycja kształtu** . Kliknięcie strzałki palety wysuwanej powoduje otwarcie zbioru pokrewnych narzędzi. Kliknięcie i przeciągnięcie uchwyty na końcu palety wysuwanej powoduje wyświetlenie jej w formie rozszerzonej.

W poniższej tabeli opisano palety wysuwane i narzędzia przybornika programu CorelDRAW.

Palety wysuwane

Paleta wysuwana

Opis

Edycja kształtu 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Kształt**, **Nóż**, **Gumka**, **Pędzel rozmazujący**, **Pędzel chropowaty**, **Swobodna transformacja** oraz **Usuwanie segmentów wirtualnych**

Powiększenie 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Powiększenie** i **Dłoń**

Krzywa 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Rysunek odręczny**, **Krzywe Béziera**, **Środki artystyczne**, **Łamana**, **Pióro**, **Krzywa z 3 punktów**, **Wymiary** oraz **Interakcyjny łącznik**

Prostokąt 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Prostokąt** oraz **Prostokąt z 3 punktów**

Elipsa 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Elipsa** oraz **Elipsa z 3 punktów**

Obiekt 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Papier kratkowany**, **Wielokąt** oraz **Spirala**

Kształty dokładne 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Kształty podstawowe**, **Kształty strzałki**, **Kształty schematu blokowego**, **Kształty gwiazdy** oraz **Kształty objaśnienia**

Narzędzia interakcyjne 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Interakcyjna metamorfoza**, **Interakcyjny obrys**, **Interakcyjne zniekształcenie**, **Interakcyjna obwiednia**, **Interakcyjna głębia**, **Interakcyjny cień** oraz **Interakcyjna przezroczystość**

Pipeta 

Umożliwia dostęp do narzędzi **Pipeta** i **Puszka z farbą**

Paleta wysuwana	Opis
Kontur 	Umożliwia dostęp do okna dokowanego Kolor , okien dialogowych Pióro konturu i Kolor konturu , a także daje możliwość wyboru konturów o różnych szerokościach
Wypełnienie 	Umożliwia dostęp do okna dokowanego Kolor , okien dialogowych Kolor wypełnienia , Wypełnienie tonalne , Wypełnienie deseniem , Wypełnienie teksturą oraz Wypełnienie postscriptowe
Interakcyjne wypełnienie 	Umożliwia dostęp do narzędzi Interakcyjne wypełnienie oraz Interakcyjne wypełnienie siatkowe

Narzędzia

Narzędzie	Opis
	Narzędzie Wybór umożliwia zaznaczanie, zmianę rozmiaru, pochylanie i obracanie obiektów.
	Narzędzie Kształt umożliwia edycję kształtu obiektów.
	Narzędzie Nóż umożliwia przecinanie obiektów.
	Narzędzie Gumka umożliwia usuwanie niektórych obszarów rysunku.
	Narzędzie Pędzel rozmazujący umożliwia zniekształcanie obiektu wektorowego przeciągnięciem pędzla wzdłuż jego konturu.

Narzędzie	Opis
	Narzędzie Pędzel chropowaty umożliwia zniekształcanie konturu obiektu wektorowego przeciąganiem pędzla wzdłuż jego konturu.
	Narzędzie Swobodna transformacja umożliwia transformację obiektu przy użyciu narzędzi Swobodny obrót , Swobodne odbicie , Swobodne skalowanie oraz Swobodne pochylenie .
	Narzędzie Usuwanie segmentów wirtualnych umożliwia usuwanie fragmentów obiektów znajdujących się między przecięciami.
	Narzędzie Powiększenie umożliwia zmianę stopnia powiększenia w oknie rysunku.
	Narzędzie Dłoń umożliwia określenie, która część rysunku jest widoczna w oknie rysunku.
	Narzędzie Pisak umożliwia rysowanie krzywych pojedynczymi segmentami.
	Narzędzie Łamana umożliwia rysowanie prostych i krzywych w trybie podglądu.
	Narzędzie Rysunek odręczny umożliwia rysowanie pojedynczych segmentów linii prostych i krzywych.
	Narzędzie Krzywe Béziera umożliwia rysowanie krzywych pojedynczymi segmentami.
	Narzędzie Krzywa z 3 punktów umożliwia rysowanie krzywej przez definiowanie punktów początkowego, końcowego i środkowego.

Narzędzie	Opis
	Narzędzie Środki artystyczne udostępnia narzędzia Pędzel , Rozpylacz , Kaligrafia oraz Nacisk .
	Narzędzie Wymiary umożliwia rysowanie pionowych, poziomych, ukośnych lub kątowych linii wymiarowych.
	Narzędzie Interakcyjny łącznik umożliwia łączenie dwóch obiektów linią.
	Narzędzie Inteligentne rysowanie przekształca pociągnięcia odręczne w kształty podstawowe lub wygładzone krzywe.
	Narzędzie Prostokąt umożliwia rysowanie prostokątów i kwadratów.
	Narzędzie Prostokąt z 3 punktów umożliwia rysowanie prostokąta przez utworzenie podstawy prostokąta przeciągnięciem wskaźnika myszy, a następnie określenie wysokości kliknięciem.
	Narzędzie Elipsa umożliwia rysowanie elips i okręgów.
	Narzędzie Elipsa z 3 punktów umożliwia narysowanie elipsy przez utworzenie linii środkowej elipsy przeciągnięciem wskaźnika myszy, a następnie określenie wysokości kliknięciem.
	Narzędzie Wielokąt umożliwia rysowanie wielokątów i gwiazd.
	Narzędzie Spirala umożliwia rysowanie spiral o stałym skoku i spiral logarytmicznych.

Narzędzie	Opis
	Narzędzie Papier kratkowany umożliwia narysowanie siatki linii podobnej do wzoru papieru milimetrowego.
	Narzędzie Kształty podstawowe umożliwia wybór ze zbioru kształtów, zawierającego m.in. gwiazdę Dawida, buźkę i trójkąt prostokątny.
	Narzędzie Kształty strzałki umożliwia rysowanie strzałek o rozmaitych kształtach, kierunku i liczbie grotów.
	Narzędzie Kształty schematu blokowego umożliwia rysowanie symboli schematu blokowego.
	Narzędzie Kształty gwiazdy umożliwia rysowanie wstążek i kształtów eksplozji.
	Narzędzie Kształty objaśnienia umożliwia rysowanie symboli objaśnień i etykiet.
	Narzędzie Tekst umożliwia wpisywanie słów bezpośrednio na ekranie w postaci tekstu ozdobnego lub akapitowego.
	Narzędzie Interakcyjna metamorfoza umożliwia tworzenie metamorfozy między dwoma obiektami.
	Narzędzie Interakcyjny obrys umożliwia stosowanie obrysu do obiektu.
	Narzędzie Interakcyjne zniekształcenie umożliwia zastosowanie do obiektu zniekształceń Wepchnij-wypchnij, Postrzępienie lub Wir.

Narzędzie	Opis
	Narzędzie Interakcyjna obwiednia umożliwia zniekształcanie dowolnego obiektu przez przeciąganie węzłów jego obwiedni.
	Narzędzie Interakcyjna głębia umożliwia stosowanie do obiektów efektu wywołującego złudzenie trójwymiarowości.
	Narzędzie Interakcyjny cień umożliwia zastosowanie cienia do obiektu.
	Narzędzie Interakcyjna przezroczystość umożliwia stosowanie przezroczystości do obiektów.
	Narzędzie Pipeta umożliwia wybieranie właściwości obiektów, takich jak wypełnienie, grubość linii, rozmiar i efekty, z obiektu w oknie rysunku.
	Narzędzie Puszka z farbą umożliwia stosowanie właściwości obiektów, takich jak wypełnienie, grubość linii, rozmiar i efekty, do obiektów oknie rysunku po wybraniu właściwości przy użyciu narzędzia Pipeta .
	Narzędzie Interakcyjne wypełnienie umożliwia stosowanie różnych wypełnień.
	Narzędzie Interakcyjne wypełnienie siatkowe umożliwia stosowanie wypełnienia siatkowego do obiektu.
	Narzędzie Wypełnienie umożliwia ustawianie właściwości wypełnienia.

Pasek właściwości

Na pasku właściwości wyświetlane są najczęściej używane funkcje związane z aktywnym narzędziem lub wykonywanym zadaniem. Chociaż wygląda on jak pasek narzędzi, jego zawartość zmienia się w zależności od narzędzia lub zadania.

Na przykład po uaktywnieniu narzędzia **Tekst** na pasku właściwości wyświetlane są jedynie polecenia związane z tekstem. W poniższym przykładzie na pasku właściwości widoczne są narzędzia formatowania, wyrównywania i edycji tekstu.

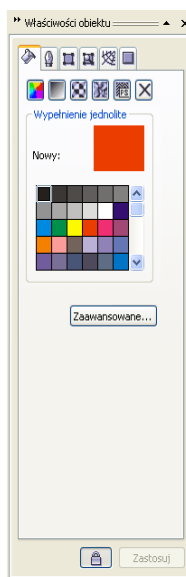


Zawartość i pozycję paska właściwości można dostosować do swoich potrzeb. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Dostosowywanie paska właściwości” w Pomocy.

Okna dokowane

Okna dokowane zawierają tego samego rodzaju elementy sterujące, co okna dialogowe, np. przyciski poleceń, opcje i listy. W odróżnieniu od większości okien dialogowych okna dokowane mogą pozostawać otwarte podczas pracy z dokumentem, dając możliwość łatwego dostępu do ich poleceń, a tym samym umożliwiając eksperymentowanie z różnymi efektami.

Przykładem jest okno dokowane Właściwości obiektu. Gdy to okno dokowane jest otwarte, po kliknięciu obiektu w oknie rysunku zostaną wyświetlone takie właściwości obiektu jak formatowanie, wymiary i inne.



Okna dokowane mogą być zadokowane lub pływające. Dokowanie okna dokowanego polega na przyczepieniu go do krawędzi okna aplikacji. Aby oddokować okno dokowane, należy je odciągnąć od krawędzi okna aplikacji, dzięki czemu można je swobodnie przemieszczać. Ponadto okna dokowane można zminimalizować, aby nie zajmowały niepotrzebnie miejsca na ekranie.

Pasek stanu

Na pasku stanu wyświetlane są informacje o zaznaczonych obiektach (np. kolor, rodzaj wypełnienia oraz kontur, pozycja wskaźnika oraz związane z obiektem polecenia).

Informacje na temat dostosowywania zawartości i wyglądu paska stanu można znaleźć w sekcji “Dostosowywanie paska stanu” w Pomocy.

Rozpoczęcie pracy z programem CorelDRAW



Program CorelDRAW służy do tworzenia i edytowania rysunków.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Tworzenie nowych rysunków i ich otwieranie
- Wyszukiwanie i wstawianie zawartości rysunków
- Podstawowe funkcje programu CorelDRAW
- Praca z szablonami
- Wycofywanie, ponawianie i powtarzanie czynności
- Otwieranie informacji o rysunku
- Powiększanie i przewijanie zawartości okna
- Podgląd rysunków
- Tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie plików
- Zapisywanie rysunków
- Zamykanie rysunków i programu CorelDRAW

Tworzenie nowych rysunków i ich otwieranie

W programie CorelDRAW można rozpocząć tworzenie nowego rysunku od pustej strony, na podstawie szablonu albo istniejącego rysunku.

Tworzenie rysunku od pustej strony daje swobodę określenia każdego jego aspektu.

Szablon może być punktem wyjścia i pozwala na dowolne dostosowanie ustawień. Szablony dołączone do programu CorelDRAW są podzielone na następujące kategorie:

- Cała strona
- Etykieta

- Koperta
- Kartka składana wzdłuż
- Internet

Więcej informacji na temat tworzenia i stosowania szablonów można znaleźć w sekcji “Praca z szablonami” na stronie 35.

Utworzenie nowego rysunku na podstawie istniejącego rysunku pozwala ponownie wykorzystać ustawienia dotyczące obiektów i strony. W programie CorelDRAW można otworzyć istniejący rysunek zapisany w jednym z wielu formatów plików. Informacje na temat formatów plików, które można otwierać w programie CorelDRAW, można znaleźć w sekcji “Formaty plików” w Pomocy.

Jeśli otwierany rysunek został utworzony we wcześniejszej wersji programu CorelDRAW i zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, można wybrać ustawienia strony kodowej, aby zapewnić prawidłową konwersję tekstu na standard Unicode. Ustawienia strony kodowej zapewnią poprawne wyświetlanie tekstu poza oknem rysunku, na przykład słów kluczowych, nazw plików oraz wpisów tekstowych w oknach dokowanych **Menedżer obiektów** i **Menedżer danych obiektu**. Aby tekst był wyświetlany poprawnie w oknie rysunku, należy użyć ustawień kodowania. Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Kodowanie tekstu” na stronie 229.

Aby uruchomić program CorelDRAW

- Kliknij kolejno **Start ▶ Wszystkie programy ▶ CorelDRAW Graphics Suite 12 ▶ CorelDRAW 12**.

Aby utworzyć nowy rysunek

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć nowy rysunek na pustej stronie	Kliknij kolejno Plik ▶ Nowy .
Utworzyć rysunek na podstawie szablonu	Kliknij kolejno Plik ▶ Nowy z szablonu , kliknij kartę odpowiedniej kategorii i wybierz szablon.



Rysunek tworzony od pustej strony jest oparty na domyślnym szablonie programu CorelDRAW (**CorelDRAW.cdt**).



Styl układu (szablon) można określić, klikając kolejno **Układ ► Ustawienia strony**, następnie klikając pozycję **Układ** na liście kategorii i wybierając styl układu z listy **Układ**.

Aby otworzyć rysunek

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Otwórz**.
- 2 Znajdź folder, w którym zapisany jest rysunek.
- 3 Kliknij nazwę pliku.

Jeśli rysunek został utworzony we wcześniejszej wersji programu CorelDRAW i zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, można wybrać odpowiednią opcję z listy **Strona kodowa**, aby zapewnić prawidłową konwersję tekstu do standardu Unicode.

- 4 Kliknij przycisk **Otwórz**.



Aby otworzyć rysunek, można także kliknąć przycisk **Otwórz**  na pasku narzędzi.

Aby obejrzeć miniaturę rysunku, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.

Wyszukiwanie i wstawianie zawartości rysunków

Użytkownik może korzystać z obrazków clipart, zdjęć i dźwięków dostępnych na dyskach CD-ROM z programem Corel oraz w sieci Internet. Wykaz zawartości cyfrowej zawiera obrazy grafik dostępnych na dysku CD oraz określa foldery, w których się one znajdują.

Obrazki można także pobierać bezpośrednio z serwisu internetowego firmy Corel w oknie dokowanym **Teczka podręczna™**.

Aby przeglądać w poszukiwaniu obrazków clipart, zdjęć i plików dźwiękowych

- 1 Kliknij kolejno **Okno ► Okna dokowane ► Teczka podręczna**.
- 2 Włóż do napędu dysk CD z zasobami programu Corel.
- 3 Kliknij dwukrotnie ikonę napędu CD-ROM na liście dysków i przejdź do odpowiedniego folderu.

Można również

Przeglądać komputer lub sieć lokalną w poszukiwaniu plików

Kliknij dwukrotnie ikonę **Pulpit** i przejdź do odpowiedniego folderu.

Przeglądać zasoby internetowe w poszukiwaniu obrazków

Kliknij przycisk **Zawartość na stronach WWW**.



Przeglądanie obrazków dostępnych w trybie online wymaga, aby komputer był połączony z Internetem.



Aby zmienić widok przeglądania w oknie dokowanym **Teczka podręczna**, kliknij strzałkę palety wysuwanej, kliknij przycisk **Widok** i wybierz typ widoku.

Aby wyszukiwać obrazki clipart, zdjęcia i pliki dźwiękowe

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Teczka podręczna ▶ Szukaj**.
- 2 Włóż do napędu dysk CD-ROM z zasobami programu Corel.
- 3 Wpisz słowo kluczowe w polu **wyszukiwania tekstu**.

Aby wstawić grafikę lub plik dźwiękowy

- Przeciągnij grafikę lub plik dźwiękowy z okna dokowanego **Teczka podręczna** do okna rysunku.

Podstawowe funkcje programu CorelDRAW

Program CorelDRAW oferuje niemal nieograniczoną liczbę narzędzi i możliwości przydatnych w tworzeniu rysunków. Poniższa tabela przedstawia podstawowe funkcje i umożliwia rozpoczęcie pracy w programie CorelDRAW.

Informacje na temat

Można znaleźć w sekcji

Rysowanie linii

“Praca z liniami i konturami” na stronie 47

Rysowanie kształtów

“Rysowanie kształtów” na stronie 53

Informacje na temat	Można znaleźć w sekcji
Tworzenie obiektów i manipulowanie nimi	“Praca z obiektami” na stronie 67
Dodawanie koloru do obiektów	“Wypełnianie obiektów” na stronie 141
Dodawanie tekstu do rysunku	“Dodawanie i zaznaczanie tekstu” na stronie 225
Tworzenie rysunków do wykorzystania w Internecie	“Publikowanie w Internecie” na stronie 281
Drukowanie rysunków	“Drukowanie” na stronie 293

Praca z szablonami

Szablon to zbiór stylów i ustawień strony, które określają układ i wygląd rysunku. Można użyć domyślnego szablonu (**CorelDRAW.cdt**) lub wybrać jeden z wielu gotowych szablonów dostępnych w programie. Informacje na temat tworzenia nowego rysunku na podstawie szablonu można znaleźć w sekcji “Tworzenie nowych rysunków i ich otwieranie” na stronie 31. Jeśli żaden z gotowych szablonów nie spełnia wymagań, można utworzyć szablon w oparciu o utworzone style lub w oparciu o style przeniesione z innych szablonów. Przykładowo, składając regularnie biuletyn, można zachować ustawienia strony i style w postaci szablonu.

W przypadku tworzenia nowego rysunku na podstawie szablonu program CorelDRAW sformatuje stronę według ustawień strony z szablonu i załaduje do nowego pliku zawarte w tym szablonie style.

Szablon można edytować, modyfikując style, ustawienia układu strony lub obiekty. Jeśli szablon jest odpowiedni, ale użytkownik chce go przekształcić w bardziej wszechstronny, może dodać własne style lub style przeniesione z innych szablonów. Więcej informacji na temat ustawiania opcji układu strony można znaleźć w sekcji “Określanie układu strony” na stronie 203. Po utworzeniu nowego rysunku na podstawie szablonu można załadować inny szablon. Ładując szablon można wybrać załadowanie samych stylów albo stylów razem z ustawieniami strony i obiektami.



Szablonu należy używać w projektach graficznych, które będą wielokrotnie wykorzystywane.

Aby utworzyć szablon

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Zapisz jako**.
- 2 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.
- 3 Wybierz pozycję **CDT - Szablon CorelDRAW** z listy **Zapisz jako typ**.
- 4 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać szablon.
- 5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby edytować szablon

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Otwórz**.
- 2 Wybierz pozycję **CDT - Szablon CorelDRAW** z listy **Pliki typu**.
- 3 Znajdź folder, w którym zapisany jest szablon.
- 4 Kliknij dwukrotnie nazwę szablonu.
- 5 Zaznacz pole wyboru **Otwórz do edycji** w oknie dialogowym **Otwórz**.



Aby wyświetlić zawartość szablonu w oknie podglądu, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.

Aby utworzyć nowy plik na podstawie zapisanego szablonu

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Otwórz**.

- 2 Wybierz pozycję **CDT - Szablon CorelDRAW** z listy **Pliki typu**.
- 3 Znajdź folder, w którym zapisany jest szablon.
- 4 Kliknij dwukrotnie nazwę szablonu.
- 5 W oknie dialogowym **Otwórz** zaznacz pole wyboru **Nowy z szablonu**.
Aby oprócz stylów szablonu załadować także ustawienia strony i obiekty, zaznacz pole wyboru **Z zawartością**.

Aby załadować style z innego szablonu

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Style grafiki i tekstu**.
- 2 W oknie dokowanym **Style grafiki i tekstu** kliknij przycisk palety wysuwanej  i kliknij kolejno **Szablon ▶ Załaduj**.
- 3 Znajdź folder, w którym zapisany jest szablon.
- 4 Kliknij szablon, z którego chcesz załadować style.
- 5 Kliknij przycisk **Otwórz**.



Użycie polecenia **Załaduj** powoduje załadowanie samych stylów. Program CorelDRAW nie użyje ustawień układu strony szablonu ani nie wstawi na stronę obiektów z szablonu. Atrybuty istniejących obiektów zostaną zachowane.

Cofanie, ponawianie i powtarzanie czynności

Możliwe jest cofanie czynności wykonanych podczas rysowania, począwszy od ostatniej. Jeśli efekt cofnięcia czynności nie jest zadowalający, można ją ponowić. Usunięcie efektów jednej lub większej liczby czynności możliwe jest również przez przywrócenie ostatniej zapisanej wersji rysunku. Niektóre czynności stosowane do obiektów, np. rozciąganie, wypełnianie, przesuwanie, czy obracanie, można powtarzać w celu osiągnięcia intensywniejszego efektu wizualnego.

Dostosowanie ustawień cofania pozwala zwiększyć lub zmniejszyć liczbę czynności, które można cofnąć lub ponowić.

Aby cofnąć, ponowić lub powtórzyć czynność

Aby	Wykonaj następujące czynności
Cofnąć ostatnią czynność	Kliknij kolejno Edycja ▶ Cofnij .
Ponowić czynność	Kliknij kolejno Edycja ▶ Ponów .
Cofnąć lub ponowić ciąg czynności	Kliknij kolejno Narzędzia ▶ Cofnij - okno dokowane . Wybierz czynność poprzedzającą czynności, które chcesz cofnąć, lub wybierz ostatnią czynność, którą chcesz ponowić.
Przywrócić ostatnio zapisaną wersję obrazka.	Kliknij kolejno Plik ▶ Przywróć .
Powtórzyć czynność	Kliknij kolejno Edycja ▶ Powtórz .



W przypadku cofania ciągu czynności, cofane są wszystkie czynności widoczne poniżej wybranej czynności.

W przypadku ponawiania ciągu czynności, ponawiana jest wybrana czynność i wszystkie czynności pomiędzy nią a ostatnią cofniętą czynnością.



Aby powtórzyć czynność dotyczącą innego obiektu lub grupy obiektów, należy zaznaczyć ten obiekt lub grupę i kliknąć kolejno **Edycja ▶ Powtórz**.

Czynności można także cofać lub ponawiać, klikając przycisk **Cofnij**  lub **Ponów**  na pasku narzędzi **Standardowy**.

Otwieranie informacji o rysunku

Podczas pracy można uzyskać dostęp do takich informacji o rysunku, jak liczba stron, czcionki, statystyki tekstu, użyte modele kolorów i typy obiektów, które zawiera rysunek. Informacje te można również zapisać lub wydrukować.

Aby otworzyć informacje o rysunku

1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Informacje o dokumencie**.

2 Zaznacz pole wyboru obok każdego z typów informacji do wyświetlenia.

Można również

Zapisać informacje o rysunku

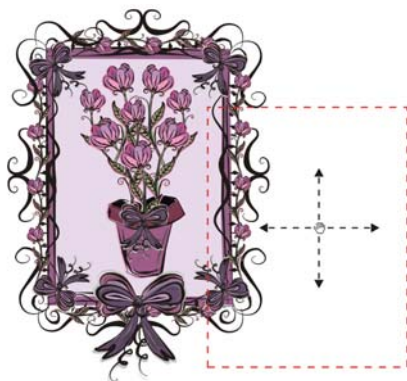
Kliknij przycisk **Zapisz jako**, określ folder i nazwę pliku, a następnie kliknij przycisk **Zapisz**.

Wydrukować informacje o rysunku

Kliknij przycisk **Drukuj**.

Powiększanie i przewijanie zawartości okna

Widok rysunku można zmienić powiększając go, aby dokładniej mu się przyjrzeć, lub pomniejszając, aby wyświetlić większy jego fragment. Można korzystać z całego szeregu opcji powiększania, aby określić odpowiedni poziom szczegółowości. Innym sposobem wyświetlania określonych obszarów rysunku jest jego przewijanie. Praca z wysokim poziomem powiększenia lub z dużym rysunkiem może uniemożliwić podgląd całości rysunku. Przewijanie pozwala zobaczyć obszary niewidoczne dzięki przesuwaniu strony w obrębie okna rysunku.



Aby przewinąć duży obrazek i wyświetlić wybrane obszary, można użyć narzędzia Dłoń.

Podczas przewijania możliwe jest zwiększanie lub zmniejszanie powiększenia. Podczas powiększania możliwe jest także przewijanie. Dzięki temu nie trzeba przełączać się pomiędzy tymi narzędziami.

Ustawienia powiększenia i przewijania można ustawić tak, aby szybko powiększać poszczególne części rysunku i zmniejszać rysunek w celu wyświetlenia większego fragmentu.

Aby zmienić powiększenie

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Powiększenie**  i kliknij narzędzie **Powiększenie** .
- 2 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - **Powiększ** 
 - **Pomniejsz** 
 - **Powiększ do zaznaczenia** 
 - **Wszystkie obiekty** 
 - **Cała strona** 
 - **Szerokość strony** 
 - **Wysokość strony** 



Przycisk **Powiększ do zaznaczenia** jest dostępny, jeśli przed otwarciem palety wysuwanej **Powiększenie** zaznaczono co najmniej jeden obiekt.



Poza trybem edycji tekstu dostęp do narzędzia **Powiększenie** można również uzyskać, naciskając klawisz **Z**.

Rysunek można też powiększyć, klikając dwukrotnie lub przeciągając w dowolnym miejscu w obrębie okna rysunku za pomocą narzędzia **Dłoń** . Aby pomniejszyć obraz, kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie rysunku.

Aby przewijać w oknie rysunku

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Powiększenie**  i kliknij narzędzie **Dłoń** .
- 2 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku, dopóki nie zostanie wyświetlony odpowiedni fragment.



Poza trybem edycji tekstu dostęp do narzędzia **Dłoń** można również uzyskać, naciskając klawisz **H**.

Aby przewinąć okno rysunku, gdy rysunek jest powiększony, kliknij przycisk **Nawigator**  w prawym dolnym rogu okna rysunku lub naciśnij klawisz **N**. Przeciągnij wskaźnik krzyżowy w oknie podręcznym Nawigatora.

Wyświetlanie podglądu rysunku

Podgląd rysunku można włączyć w celu sprawdzenia, jak będzie wyglądał po wydrukowaniu i wyeksportowaniu. Na podglądzie rysunku wyświetlane są tylko obiekty ze strony rysunku oraz obiekty bezpośrednio otaczające stronę w oknie rysunku, położone na wszystkich warstwach ustawionych do druku w Menedżerze obiektów. Aby dokładniej przyjrzeć się poszczególnym obiektom danego rysunku, można je zaznaczyć i wyświetlić na podglądzie. Po wyświetleniu podglądu zaznaczonych obiektów pozostała część rysunku jest niewidoczna.

Przed wyświetleniem podglądu rysunku można określić tryb podglądu. Tryb podglądu ma wpływ na szybkość wyświetlania i szczegółowość obiektów widocznych w oknie rysunku.

Można również jednocześnie wyświetlić sąsiadujące strony i tworzyć obiekty rozciągające się na dwie strony rysunku.

Aby wyświetlić podgląd rysunku

- Kliknij kolejno **Widok ▶ Podgląd pełnoekranowy**.

Aby powrócić do okna aplikacji, kliknij w dowolnym miejscu ekranu lub naciśnij dowolny klawisz.



Aby wyświetlać podgląd innych stron rysunku wielostronicowego, można naciskać klawisze **Page up** i **Page down**.

Aby wyświetlić podgląd zaznaczonych obiektów

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Widok ▶ Podgląd tylko zaznaczonych obiektów**.
- 3 Kliknij kolejno **Widok ▶ Podgląd pełnoekranowy**.

Aby powrócić do okna aplikacji, kliknij w dowolnym miejscu ekranu lub naciśnij dowolny klawisz.



Jeśli tryb **Podgląd tylko zaznaczonych obiektów** jest włączony, ale żadne obiekty nie są zaznaczone, okno **Podgląd pełnoekranowy** jest puste.



Po powrocie do okna aplikacji można wyłączyć tryb **Podgląd tylko zaznaczonych obiektów**, klikając kolejno **Widok ► Podgląd tylko zaznaczonych obiektów**.

Aby wyświetlić sąsiadujące strony

- 1 Kliknij kolejno **Układ ► Ustawienia strony**.
- 2 Na liście kategorii **Dokument, Strona** kliknij pozycję **Układ**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Dwie strony obok siebie**.
- 4 Wybierz jedną z poniższych opcji z listy **Zacznij od**:
 - **Lewej strony** — wyświetla dokument poczynawszy od strony po lewej
 - **Prawej strony** — wyświetla dokument poczynawszy od strony po prawej



Jednoczesne wyświetlanie dwóch stron obok siebie nie będzie możliwe, jeśli w dokumencie użyto kilku różnych orientacji strony lub zastosowano styl układu Kartka składana lub Kartka zaginana od góry. Opcja Lewej strony dostępna jest jedynie dla układu Cała strona i Książka.

Tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie plików

Program CorelDRAW może automatycznie tworzyć kopie zapasowe rysunków i informować o możliwości ich odzyskania w razie ponownego uruchamiania programu po wystąpieniu błędów systemowych.

Funkcja automatycznego tworzenia kopii zapasowych zapisuje otwarte i zmodyfikowane rysunki. Podczas pracy w programie CorelDRAW można określić odstępy czasu pomiędzy kolejnymi operacjami automatycznego zapisu i wskazać folder, w którym będą zapisywane kopie zapasowe: domyślnie jest to folder tymczasowy, jednak może to być folder wybrany przez użytkownika.

Pliki można odzyskać z kopii zapasowych zapisanych w folderze tymczasowym lub innym przy ponownym uruchomieniu programu CorelDRAW. Kopie zapasowe przechowywane są w folderze tymczasowym lub innym, określonym

przez użytkownika. Można zrezygnować z odzyskania pliku, jednak zostanie on automatycznie usunięty po poprawnym zamknięciu programu.

Aby określić ustawienia funkcji automatycznego tworzenia kopii zapasowej

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Zapisywanie**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Automatycznie twórz kopię zapasową co** i wybierz wartość z listy **min**.
- 4 Włącz jedną z następujących opcji w obszarze **Zawsze zapisuj kopię w**:
 - **Tymczasowy folder użytkownika** — pozwala zapisywać automatyczną kopię zapasową w folderze tymczasowym
 - **Określony folder** — pozwala określić folder dla plików kopii zapasowych

Można również

Tworzyć kopie zapasowe przy każdej operacji zapisania pliku

Zaznacz pole wyboru **Twórz kopię zapasową przy zapisywaniu**.

Wyłączyć automatyczne tworzenie kopii zapasowych

Z listy **min** wybierz pozycję **Nigdy**.



Automatycznie utworzone pliki kopii zapasowych noszą nazwę **auto_backup_of_nazwapliku** i mogą być przechowywane w dowolnie wybranym folderze. Pliki kopii zapasowych utworzone podczas zapisywania rysunku mają nazwę **backup_of_nazwapliku** i są zawsze zapisywane w tym samym folderze, co oryginalny rysunek.

Kopie zapasowe wszystkich otwartych i zmodyfikowanych plików w formacie innym niż format programu CorelDRAW (**.cdr**) zostaną zapisane jako pliki **.cdr**.



Tworzenie automatycznej kopii zapasowej można anulować, naciskając klawisz **Esc** w trakcie zapisywania.

Aby odzyskać plik z kopii zapasowej

- 1 Ponownie uruchom program CorelDRAW.
- 2 W oknie dialogowym **Odzyskiwanie pliku** kliknij przycisk **OK**.

3 Zmień nazwę pliku i zapisz go w odpowiednim folderze.



Odzyskane pliki mają nazwę **GraphicsX.cdr**, gdzie **X** to numer kolejny.

Kliknięcie przycisku **Anuluj** spowoduje, że program CorelDRAW zignoruje plik kopii zapasowej i usunie go po prawidłowym zamknięciu programu.

Zapisywanie rysunków

Program CorelDRAW umożliwia zapisywanie rysunków w trakcie pracy. W programie dostępne są zaawansowane funkcje umożliwiające przypisywanie rysunkom uwag, słów kluczowych oraz miniatur, dzięki czemu można je łatwiej odszukać.

Rysunki są domyślnie zapisywane w formacie plików programu CorelDRAW (**.cdr**), jednak zaawansowane opcje zapisu umożliwiają wybór innego formatu. Jeśli zapisywany rysunek ma być używany w innej aplikacji, należy zapisać go w formacie przez nią obsługiwanym. Rysunek można także zapisać w formacie poprzednich wersji programu CorelDRAW. Więcej informacji na temat formatów plików obsługiwanych przez program CorelDRAW można znaleźć w sekcji “Formaty plików” w Pomocy. Informacje na temat zapisywania plików w innych formatach można znaleźć w sekcji “Eksportowanie plików” na stronie 327.

Rysunek można również zapisać jako szablon, co pozwoli na tworzenie innych rysunków z tymi samymi właściwościami. Możliwe jest także zapisywanie wybranych obiektów rysunku. Podczas pracy z dużym rysunkiem zapisanie tylko wybranych obiektów zmniejsza rozmiar pliku, a tym samym czas potrzebny do załadowania rysunku. Informacje na temat zapisywania rysunku jako szablonu można znaleźć w sekcji “Praca z szablonami” na stronie 35.

Aby zapisać rysunek

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Zapisz jako**.
- 2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
 - Aby wraz z plikiem zapisać uwagi lub słowa kluczowe, wpisz je w odpowiednim polu.
 - Aby określić ustawienia zaawansowane, kliknij przycisk **Zaawansowane** i określ odpowiednie ustawienia w oknie dialogowym **Opcje**.
- 3 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.

4 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Aby zapisać zmiany dokonane w uprzednio zapisanym rysunku, kliknij kolejno **Plik ▸ Zapisz**.

Aby zapisać tylko zaznaczone obiekty

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Plik ▸ Zapisz jako**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Tylko zaznaczone**.
- 4 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 5 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zamykanie rysunków i programu CorelDRAW

W dowolnym momencie podczas pracy z programem CorelDRAW można zamknąć wszystkie rysunki lub jeden z nich.

Aby zamknąć rysunki

Aby zamknąć	Wykonaj następujące czynności
Jeden rysunek	Kliknij kolejno Plik ▸ Zamknij .
Wszystkie otwarte rysunki	Kliknij kolejno Okno ▸ Zamknij wszystko .

Aby zamknąć program CorelDRAW

- Kliknij kolejno **Plik ▸ Zakończ**.



Program CorelDRAW można także zamknąć, naciskając klawisze **Alt + F4**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Dostosowywanie ustawień cofania

cofanie, dostosowywanie ustawień

Wybieranie ustawień domyślnych
powiększania i przewijania

powiększanie, ustawienia domyślne

Praca z widokami

widoki

Praca z liniami i konturami



Program CorelDRAW umożliwia stosowanie całej gamy technik i narzędzi podczas dodawania linii. Linie po narysowaniu można formatować. Można również formatować kontury, które otaczają obiekty.

Można rysować linie przy użyciu rozpoznawania kształtów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Rysowanie z zastosowaniem rozpoznawania kształtów” na stronie 63.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Rysowanie linii
- Formatowanie linii i konturów

Rysowanie linii

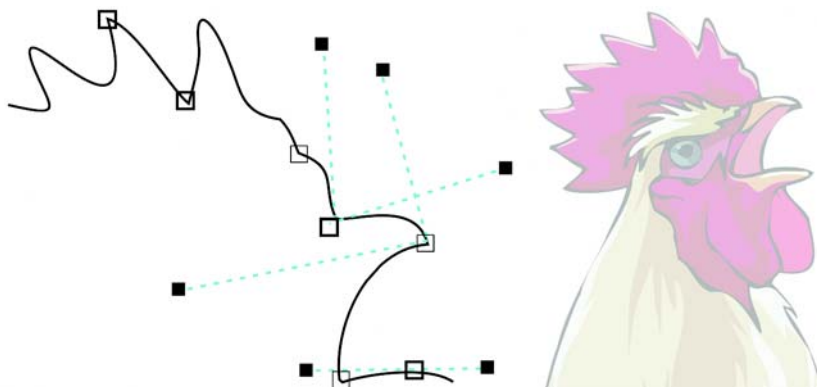
Program CorelDRAW umożliwia rysowanie wszelkiego rodzaju linii, od prostych, przez zakrzywione, po kaligraficzne. Linie rysuje się, przeciągając wskaźnik myszy. Po narysowaniu prostych lub zakrzywionych segmentów można do nich dodać jeden węzeł za każdym kliknięciem. Krzywe można również rysować, definiując jej szerokość i wysokość.

Program CorelDRAW umożliwia również symulowanie efektu pióra kaligraficznego w trakcie rysowania linii. Linie kaligraficzne mają różną grubość w zależności od kierunku linii i kąta stalówki pióra. Linie kaligraficzne wyświetlane są domyślnie jako kształty zamknięte rysowane ołówkiem. Grubość linii kaligraficznej można kontrolować, zmieniając kąt linii rysowanej w stosunku do wybranego kąta kaligrafowania. Na przykład, gdy rysowana linia jest prostopadła do kąta kaligrafowania, ma ona maksymalną grubość określoną przez szerokość pióra. Natomiast linie rysowane pod kątem kaligrafowania mają bardzo małą lub włosową szerokość.

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie linii czułych na nacisk o różnych grubościach. Efekt ten można uzyskać za pomocą myszy lub czułego na nacisk pióra i tabliczki rysunkowej. Obie metody dają linie z zakrzywionymi krawędziami i zmienną grubością. Więcej informacji na temat korzystania z pióra

czułego na nacisk i tabliczki rysunkowej można znaleźć w dokumentacji dostarczonej przez producenta.

Program CorelDRAW zawiera zestaw wzorców linii, które umożliwiają tworzenie grubych pociągnięć o różnych kształtach. Po narysowaniu linii kaligraficznej lub wykorzystaniu linii z wzorca można do niej zastosować wypełnienie, tak jak w przypadku dowolnego innego obiektu. Informacje na temat stosowania wypełnień można znaleźć w sekcji „Wypełnianie obiektów” na stronie 141.



Krzywe można rysować przy użyciu narzędzia Krzywe Bezieira, przeciągając punkty sterujące na końcach krzywej Bezieira.

Aby narysować linię prostą

- 1 Otwórz paletę **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Rysunek odręczny** .
- 2 Kliknij tam, gdzie linia ma się zaczynać, a następnie kliknij tam, gdzie ma się kończyć.

Można również

Narysować linię prostą za pomocą narzędzia Łamana

Otwórz paletę **Krzywa** i kliknij narzędzie **Łamana** . Kliknij tam, gdzie segment linii ma się zaczynać, a następnie kliknij tam, gdzie ma się kończyć. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Można również

Narysować linię prostą za pomocą narzędzia Krzywe Beziera

Otwórz paletę **Krzywa** i kliknij narzędzie **Krzywe Beziera** . Kliknij dwukrotnie w miejscu, w którym linia ma się zaczynać. Kliknij punkt, w którym linia ma się kończyć. Aby utworzyć linię o wielu segmentach, klikaj dwukrotnie w miejscach, w których mają się kończyć kolejne nowe segmenty. Kontynuuj ten proces, dopóki linia nie będzie miała wystarczającej liczby segmentów. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Narysować linię prostą za pomocą narzędzia Pióro

Otwórz paletę **Krzywa** i kliknij narzędzie **Pisak** . Kliknij dwukrotnie w miejscu, w którym linia ma się zaczynać. Kliknij punkt, w którym linia ma się kończyć. Aby utworzyć linię poszarpaną, klikaj dwukrotnie w miejscach, w których mają się kończyć kolejne nowe segmenty. Kontynuuj ten proces, dopóki linia nie będzie miała wystarczającej liczby segmentów. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.

Wyświetlić podgląd linii przy użyciu narzędzia Pisak

Kliknij przycisk **Tryb podglądu** na pasku właściwości. Kliknij na stronie rysunku i zwolnij przycisk myszy. Przenieś kursor myszy i kliknij, aby zakończyć linię.

Dodać segmenty linii do istniejącej linii

Korzystając z narzędzia **Rysunek odręczny** , kliknij końcowy węzeł wybranej linii a następnie kliknij tam, gdzie ma się zakończyć nowy segment.

Utworzyć zamknięty kształt z dwóch lub kilku połączonych linii

Używając narzędzia **Rysunek odręczny** , kliknij końcowy węzeł linii z dwoma segmentami. Kliknij pierwszy węzeł.

Aby narysować linię krzywą

- 1 Otwórz paletę **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Rysunek odręczny** .
- 2 Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać linia, a następnie przeciągnij wskaźnik, aby ją narysować.

Można również

Narysować linię krzywą za pomocą narzędzia **Łamana**

Otwórz paletę **Krzywa** i kliknij narzędzie **Łamana** . Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać krzywa a następnie przeciągnij kursor przez stronę rysunku. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć krzywą.

Narysować linie krzywą przy użyciu narzędzia **Krzywe Beziera**

Otwórz paletę **Krzywa** i kliknij narzędzie **Krzywe Beziera** . Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić pierwszy węzeł i przeciągaj punkt sterujący w kierunku, w którym chcesz wygiąć krzywą. Zwolnij przycisk myszy. Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym chcesz ulokować kolejny węzeł i przeciągnij punkt sterujący, aby utworzyć odpowiednią krzywą. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć krzywą.

Narysować linie krzywą przy użyciu narzędzia **Pisak**

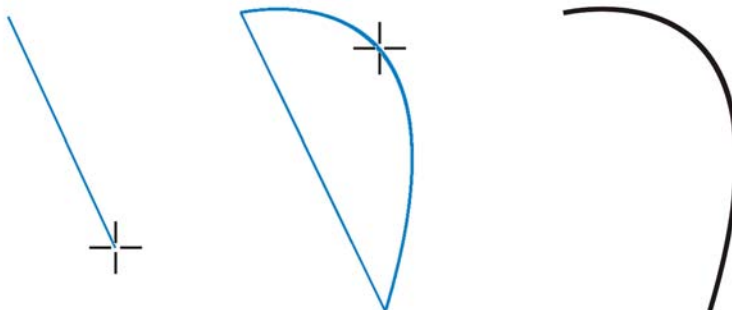
Otwórz paletę **Krzywa** i kliknij narzędzie **Pisak** . Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić pierwszy węzeł i przeciągaj punkt sterujący w kierunku, w którym chcesz wygiąć krzywą. Zwolnij przycisk myszy. Umieść wskaźnik myszy w miejscu, w którym chcesz ulokować kolejny węzeł i przeciągnij punkt sterujący, aby utworzyć odpowiednią krzywą. Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć krzywą.

Wyświetlić podgląd linii przy użyciu narzędzia **Pisak**

Kliknij przycisk **Tryb podglądu** na pasku właściwości. Kliknij na stronie rysunku i zwolnij przycisk myszy. Przenieś kursor myszy i kliknij, aby zakończyć krzywą.

Aby narysować krzywą, określając szerokość i wysokość

- 1 Otwórz paletę **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Krzywa z 3 punktów** .
- 2 Kliknij miejsce, w którym ma się zaczynać linia i przeciągnij do miejsca, w którym ma się kończyć.
- 3 Zwolnij przycisk myszy, a następnie kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć środek krzywej.



Linie krzywą można narysować, określając jej szerokość (z lewej), określając jej wysokość (w środku) i klikając stronę (z prawej).

Aby rysować linie kaligraficzne

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Środki artystyczne** .
- 2 Kliknij przycisk **Kaligrafia**  na pasku właściwości.
- 3 Wpisz wartość w polu **Kąt kaligrafowania** na pasku właściwości.
Aby wygładzić brzegi linii, wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości.
- 4 Przeciągnij wskaźnik aż do uzyskaniażądanego kształtu linii.
Aby ustawić szerokość linii, wpisz wartość w polu **Szerokość narzędzia Środki artystyczne** na pasku właściwości.

Aby narysować linię czułą na nacisk

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Środki artystyczne** .
- 2 Kliknij przycisk **Nacisk**  na pasku właściwości.

Aby wygładzić brzegi linii, wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości.

- 3 Przeciągnij wskaźnik aż do uzyskaniażądanego kształtu linii.

Aby zmienić szerokość linii, wpisz wartość w polu **Szerokość narzędzia Środki artystyczne** na pasku właściwości.

Aby narysować linię z wzorca

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Krzywa**  i kliknij narzędzie **Środki artystyczne** .
- 2 Kliknij przycisk **Wzorzec**  na pasku właściwości.
- 3 Wybierz wzorzec linii z listy **Lista wzorców pociągnąć**.
Aby wygładzić brzegi linii, wpisz wartość w polu **Wygładzanie krzywych odręcznych** na pasku właściwości.
- 4 Przeciągnij wskaźnik aż do uzyskaniażądanego kształtu linii.
Aby ustawić szerokość linii, wpisz wartość w polu **Szerokość narzędzia Środki artystyczne** na pasku właściwości.

Formatowanie linii i konturów

Istnieje możliwość zmiany wyglądu zarówno linii, jak i konturów. Można na przykład zdefiniować ich kolor, szerokość, styl, kształt narożników oraz styl zakończenia linii. Linię lub kontur można także usunąć.

Aby określić ustawienia linii i konturów

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Kontur (narzędzie)**  i kliknij przycisk **Pióro konturu** .
- 3 Określ odpowiednie ustawienia.

Aby usunąć kontur obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Kontur (narzędzie)**  i kliknij przycisk **Bez konturu** .



Rysowanie kształtów

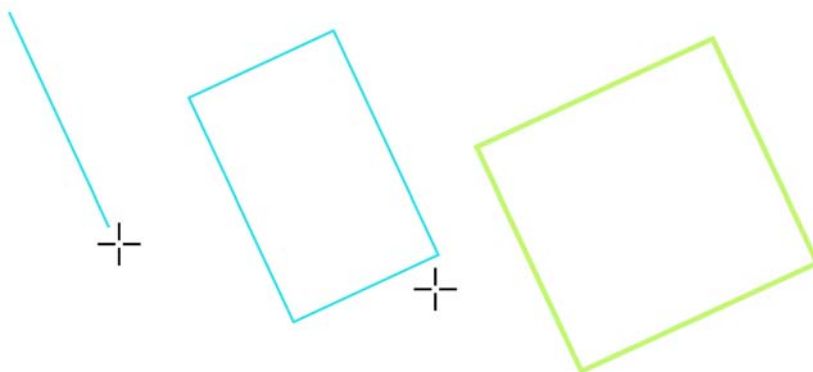
Program CorelDRAW umożliwia rysowanie podstawowych kształtów, które można później modyfikować za pomocą efektów specjalnych oraz narzędzi do zmiany kształtu.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Rysowanie prostokątów i kwadratów
- Rysowanie elips, kół, łuków i klinów
- Rysowanie wielokątów i gwiazd
- Rysowanie spiral
- Rysowanie siatek
- Rysowanie kształtów wstępnie zdefiniowanych
- Rysowanie z zastosowaniem rozpoznawania kształtów

Rysowanie prostokątów i kwadratów

Program CorelDRAW umożliwia rysowanie prostokątów i kwadratów. Prostokąt lub kwadrat można narysować, przeciągając wskaźnik myszy po przekątnej lub definiując szerokość i wysokość. Narysowany prostokąt lub kwadrat można poddać edycji, zaokrąglając jeden lub więcej narożników.



Prostokąt można utworzyć, rysując najpierw podstawę, a następnie wysokość.

Aby narysować prostokąt lub kwadrat, przeciągając wskaźnik myszy po przekątnej

Aby narysować

Wykonaj następujące czynności

Prostokąt

Otwórz paletę wysuwana **Prostokąt**  i kliknij narzędzie **Prostokąt** . Przeciągaj okno rysunku aż do uzyskaniażądanego rozmiaru prostokąta.

Kwadrat

Otwórz paletę wysuwana **Prostokąt** , a następnie kliknij narzędzie **Prostokąt** . Przytrzymując klawisz **Ctrl**, przeciągaj okno rysunku aż do uzyskaniażądanego rozmiaru kwadratu.



Prostokąt można rysować od środka figury na zewnątrz, przeciągając wskaźnik myszy przy wciśniętym klawiszu **Shift**. Można również rysować kwadrat od środka figury na zewnątrz, przeciągając wskaźnik myszy przy wciśniętej kombinacji klawiszy **Shift + Ctrl**.

Aby narysować prostokąt pokrywający stronę rysunku, wystarczy kliknąć dwukrotnie narzędzie **Prostokąt**.

Zaokrąglanie narożników prostokąta lub kwadratu

1 Kliknij prostokąt lub kwadrat.

2 Wpisz wartości w polach **zaokrąglenia narożników** na pasku właściwości.

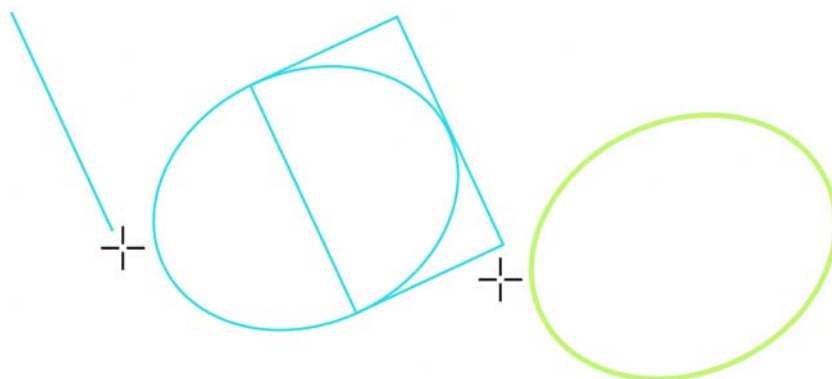


Aby zastosować identyczne zaokrąglenie do wszystkich narożników, kliknij przycisk **Wspólne zaokrąglenie narożników** na pasku właściwości.

Aby ustawić domyślne zaokrąglenie narożników, kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**, na liście kategorii kliknij dwukrotnie **Przybornik**, kliknij narzędzie **Prostokąt**, a następnie przesunij suwak lub wprowadź liczbę.

Rysowanie elips, kół, łuków i klinów

Elipsę lub koło można rysować, przeciągając wskaźnik myszy po ich średnicy, a w przypadku elipsy także określając szerokość i wysokość. Po narysowaniu elipsy lub okręgu kształt ten można zmienić na łuk lub klin.



Elipsę można narysować, rysując najpierw linię środkową, a następnie wysokość.

Aby narysować elipsę lub koło przez przeciągnięcie wskaźnika myszy wzdłuż średnicy

Aby narysować	Wykonaj następujące czynności
Elipsę	Otwórz paletę wysuwaną Elipsa  i kliknij narzędzie Elipsa  . Przeciągaj okno rysunku aż do uzyskaniażądanego kształtu elipsy.
Koło	Otwórz paletę wysuwaną Elipsa  i kliknij narzędzie Elipsa  . Przytrzymując klawisz Ctrl przeciągaj okno rysunku aż do uzyskaniażądanego rozmiaru koła.



Elipsę lub koło można rysować od środka figury na zewnątrz, przeciągając wskaźnik myszy przy wciśniętym klawiszu **Shift**.

Rysowanie elipsy poprzez zdefiniowanie szerokości i wysokości

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Elipsa**  i kliknij narzędzie **Elipsa z 3 punktów** .
- 2 W oknie rysunku przeciągnij wskaźnik myszy, aby narysować linię środkową elipsy, a następnie zwolnij przycisk myszy.
Linia środkowa przebiega przez środek elipsy i wyznacza jej szerokość.
- 3 Przesuń wskaźnik myszy, aby określić wysokość elipsy, a następnie kliknij.

Aby narysować łuk lub klin

Aby narysować	Wykonaj następujące czynności
Łuk	Otwórz paletę wysuwaną Elipsa  i kliknij narzędzie Elipsa . Kliknij przycisk Łuk na pasku właściwości. Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskaniażądanego kształtu łuku.

Aby narysować

Wykonaj następujące czynności

Klin

Otwórz paletę wysuwaną **Elipsa**  i kliknij narzędzie **Elipsa**. Kliknij przycisk **Klin** na pasku właściwości. Przeciągnij wskaźnik w oknie rysunku aż do uzyskania klina o żądanym kształcie.

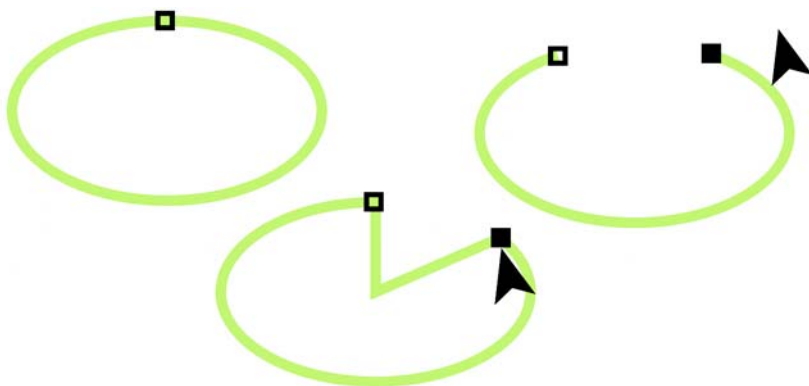


Aby móc narysować łuk, elipsa lub koło muszą mieć kontur.



Kierunek wybranego łuku lub klina można zmienić, klikając przycisk **Łuki lub wycinki – zgodnie/przeciwnie do ruchu wskazówek**  na pasku właściwości.

Przytrzymując klawisz **Ctrl**, można ograniczyć przemieszczanie się węzła do skoków co 15 stopni.



Aby utworzyć klin, przeciągnij węzeł elipsy (obrazek po lewej) do wnętrza elipsy (obrazek środkowy). Aby utworzyć łuk, przeciągnij węzeł na zewnątrz elipsy (obrazek po prawej).

Rysowanie wielokątów i gwiazd

Program CorelDRAW umożliwia rysowanie wielokątów i gwiazd oraz zmianę ich kształtu. Wielokąty można na przykład przekształcać w gwiazdy, a gwiazdy w wielokąty; można również zmienić liczbę boków wielokąta lub liczbę wierzchołków gwiazdy oraz “zaostrzyć” narożniki gwiazdy.

Można także rysować gotowe kształty gwiazd. Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Aby narysować kształt wstępnie zdefiniowany” na stronie 62..

Aby narysować wielokąt lub gwiazdę

Aby narysować	Wykonaj następujące czynności
Wielokąt	Otwórz paletę wysuwaną Obiekt  , kliknij narzędzie Wielokąt  , a następnie przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania wielokąta o żądanym rozmiarze.
Gwiazdę	Otwórz paletę wysuwaną Obiekt  , kliknij narzędzie Wielokąt , przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskania wielokąta o żądanym rozmiarze, a następnie kliknij przycisk Gwiazda  na pasku właściwości.



Wielokąt lub gwiazdę można rysować od środka figury, przeciągając wskaźnik myszy przy wciśniętym klawiszu **Shift**.

Wielokąt symetryczny lub symetryczną gwiazdę można rysować, przeciągając wskaźnik myszy przy wciśniętym klawiszu **Ctrl**.

Aby zmodyfikować kształt wielokąta lub gwiazdy

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przekształcić wielokąt w gwiazdę (lub odwrotnie)	Zaznacz wielokąt lub gwiazdę, a następnie kliknij przycisk Wielokąt  lub Gwiazda  na pasku właściwości.
Zmienić kształt wielokąta lub gwiazdy	Kliknij narzędzie Kształt  , a następnie kliknij węzeł obiektu. Przeciągnij węzeł, aby zmienić kształt obiektu.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić liczbę boków wielokąta lub wierzchołków gwiazdy	Zaznacz wielokąt lub gwiazdę, wpisz wartość w polu Liczba wierzchołków wielokąta na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz Enter .
Zaostrzyć narożniki gwiazdy	Zaznacz gwiazdę i przesun suwak Ostrość narożników wielokąta na pasku właściwości.



Suwak **Ostrość narożników wielokąta** wyświetlany jest tylko wtedy, gdy wybrana gwiazda ma co najmniej siedem wierzchołków. Czułość przesunięcia suwaka wzrasta w miarę wzrostu liczby wierzchołków figury.



Wielokąt można przekształcić w gwiazdę, wybierając go i klikając węzeł na jednym z boków, a następnie przeciągając go ku środkowi wielokąta.

Rysowanie spiral

Narysować można dwa rodzaje spirali: o stałym skoku lub logarytmiczne. Spirale o stałym skoku rozszerzają się równomiernie, przy zachowaniu identycznej odległości pomiędzy kolejnymi zwojami. W spiralach logarytmicznych odległości między kolejnymi zwojami stopniowo się zwiększają. Istnieje możliwość zdefiniowania tempa rozwijania się spirali logarytmicznej.



Spirala o stałym skoku (obrazek po lewej) i spirala logarytmiczna (obrazek po prawej)

Aby narysować spiralę

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Obiekt** , a następnie kliknij narzędzie **Spirala** .
- 2 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Zwoje spirali** na pasku właściwości.
- 3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - **Spirala o stałym skoku** 
 - **Spirala logarytmiczna** 

Aby zmienić skok rozszerzania się spirali, przesun suwak **rozszerzania spirali**.
- 4 Przeciągaj wskaźnik myszy po przekątnej w oknie rysunku aż do osiągnięcia spirali o żądanym rozmiarze.



Spiralę można rysować od środka figury na zewnątrz, przeciągając wskaźnik myszy przy wciśniętym klawiszu **Shift**.

Przytrzymując przy przeciąganiu klawisz **Ctrl**, można także rysować spiralę o takim samym wymiarze pionowym i poziomym.

Rysowanie siatek

Program umożliwia rysowanie siatki i określanie liczby wierszy i kolumn. Siatka to zgrupowany zbiór prostokątów, które można rozdzielać.

Aby narysować siatkę

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Obiekt**, a następnie kliknij narzędzie **Papier kratkowany** .
- 2 Wpisz wartości w górnej i dolnej części pola **Papier kratkowany – kolumny i wiersze**  na pasku właściwości.
Wartość wpisana w górnej części określa liczbę kolumn, a wartość w dolnej części — liczbę wierszy.
- 3 Wskaż miejsce, w którym ma się znaleźć siatka.
- 4 Przeciągnij wskaźnik myszy po przekątnej, aby narysować siatkę.



Chcąc rysować siatkę, przeciągając od środka na zewnątrz, przytrzymaj klawisz **Shift**. Jeżeli komórki siatki mają być kwadratami, przy przeciąganiu przytrzymaj klawisz **Ctrl**.

Aby rozdzielić grupy siatki

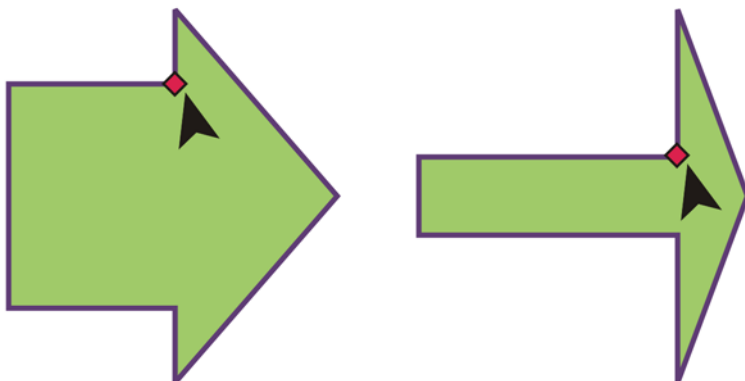
- 1 Zaznacz siatkę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ► Rozdziel grupę**.



Siatkę można również rozdzielić, klikając przycisk **Rozdziel grupę** na pasku właściwości.

Rysowanie kształtów wstępnie zdefiniowanych

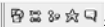
Korzystając z kolekcji Kształty dokładne, można rysować kształty wstępnie zdefiniowane, tj. kształty podstawowe, strzałki, gwiazdy oraz pola objaśnień. Kształty podstawowe, strzałki, gwiazdy i kształty objaśnień mają glify umożliwiające dokonywanie zmian w ich wyglądzie.



Kształt można zmienić, przeciągając glif.

Można również dodać tekst wewnątrz lub na zewnątrz kształtu. Na przykład można umieścić etykietę wewnątrz symbolu użytego w diagramie lub wewnątrz pola objaśnienia.

Aby narysować kształt wstępnie zdefiniowany

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Kształty dokładne** , a następnie kliknij jedno z następujących narzędzi:
 - **Kształty podstawowe** 
 - **Kształty strzałek** 
 - **Kształty schematu blokowego** 
 - **Kształty gwiazdy** 
 - **Kształty objaśnienia** 
- 2 Otwórz selektor **Kształty dokładne** na pasku właściwości i kliknij kształt.
- 3 Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie rysunku aż do uzyskaniażądanego rozmiaru.



Tak jak wszystkie inne kształty, kształty dokładne można modyfikować.

Aby zmodyfikować kształt wstępnie zdefiniowany

- 1 Zaznacz kształt, klikając jego glif.
- 2 Przeciągnij glif aż do uzyskaniażądanego kształtu.



Następujące kształty nie mają glifów: kąt prosty, serce, błyskawica, eksplozja oraz kształty schematu blokowego.

Aby dodać tekst do kształtu wstępnie zdefiniowanego

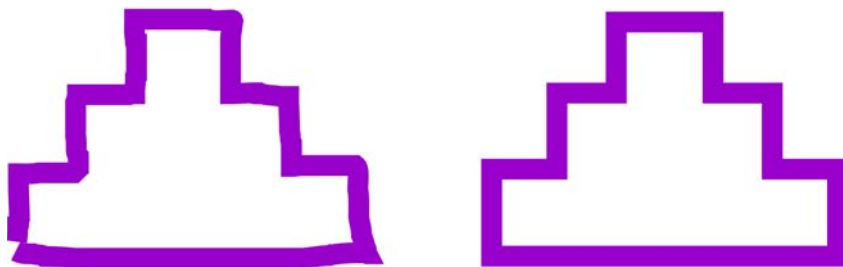
- 1 Kliknij narzędzie **Tekst** .
- 2 Ustaw wskaźnik myszy wewnątrz konturu kształtu tak, aby zmienił się w pole kursora tekstowego .
- 3 Wpisz tekst i sformatuj czcionkę wewnątrz kształtu.

Rysowanie z zastosowaniem rozpoznawania kształtów

Narzędzie **Inteligentne rysowanie** umożliwia rysowanie odręcznych linii, które następnie mogą zostać rozpoznane i przekształcone w kształt podstawowy. Prostokąty i elipsy są przekształcane w rodzime obiekty programu CorelDRAW; trapezoidy i równoległoboki są przekształcane w obiekty kształtów doskonałych; linie, trójkąty, kwadraty, romby, koła i strzałki są przekształcane w obiekty krzywych. Jeśli obiekt nie zostanie przekształcony w konkretny kształt, można go dopracować. Obiekty i krzywe rysowane z zastosowaniem rozpoznawania kształtów można modyfikować. Można ustawiać poziom rozpoznawania kształtów i przekształcania ich w obiekty przez program CorelDRAW oraz wielkości wygładzania stosowanego do krzywych.

Program Możliwe jest określenie czasu, jaki ma upłynąć między pociągnięciem a rozpoznawaniem kształtów. Na przykład jeśli czasomierz będzie ustawiony na jedną sekundę i zostanie narysowane koło, rozpoznawanie kształtów zostanie zrealizowane po jednej sekundzie od narysowania okręgu.

W trakcie rysowania można wprowadzać poprawki. Można również zmieniać grubość i styl linii kształtu narysowanego z zastosowaniem rozpoznawania kształtów.



Kształty tworzone przy użyciu narzędzia Inteligentne rysowanie są rozpoznawane i wygładzane.

Aby narysować kształt z zastosowaniem rozpoznawania kształtów

- 1 Kliknij narzędzie **Inteligentne rysowanie**
- 2 Wybierz poziom rozpoznawania z listy **Poziom rozpoznawania kształtów** na pasku właściwości.
- 3 Wybierz poziom rozpoznawania z listy **Poziom inteligentnego wygładzania** na pasku właściwości.
- 4 Narysuj kształt w oknie rysunku.



Pasek właściwości **Narzędzie Inteligentne rysowanie** jest wyświetlany tylko wtedy, gdy wybrane jest narzędzie **Inteligentne rysowanie**.

Aby ustawić opóźnienie rozpoznawania kształtów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Dostosowywanie**.
- 2 Na liście kategorii **Przybornik** kliknij opcję **Narzędzie Inteligentne rysowanie**.
- 3 Przesuń suwak **Opóźnienie pomocy przy rysowaniu**.



Minimalne opóźnienie wynosi dziesięć milisekund; maksymalne — dwie sekundy.

Aby wprowadzić poprawki podczas stosowania rozpoznawania kształtów

- Zanim upłynie czas opóźnienia rozpoznawania kształtów, przytrzymaj klawisz **Shift** i przeciągnij wskaźnik myszy po obszarze, który ma zostać poprawiony. Wymazywanie kształtu należy rozpocząć od ostatniego narysowanego punktu.



W przypadku rysowania kształtu odręcznego składającego się z kilku krzywych naciśnięcie klawisza **Esc** spowoduje usunięcie ostatniej narysowanej krzywej.

Aby zmienić grubość konturu kształtu rysowanego z zastosowaniem rozpoznawania kształtów

- 1 Kliknij narzędzie **Inteligentne rysowanie**
- 2 Kliknij kształt.
- 3 Wybierz grubość konturu z listy **Szerokość konturu** na pasku właściwości.



Pasek właściwości **Narzędzie Inteligentne rysowanie** jest wyświetlany tylko wtedy, gdy wybrane jest narzędzie **Inteligentne rysowanie**.

Gdy linie narysowane przy użyciu narzędzia **Inteligentne rysowanie** nakładają się na siebie, grubość konturu jest wyznaczana przez uśrednienie.



Można zmienić styl linii kształtu rysowanego z zastosowaniem rozpoznawania kształtów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Aby określić ustawienia linii i konturów” na stronie 52.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Określanie wysokości i szerokości prostokątów

3 punkty, narzędzia, prostokąt



Praca z obiektami

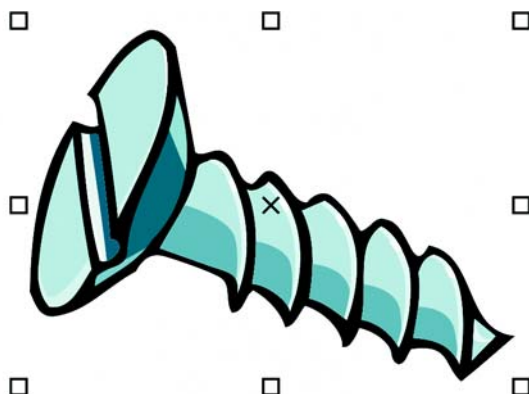
Praca z obiektami stanowi zasadniczą część tworzenia rysunków.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

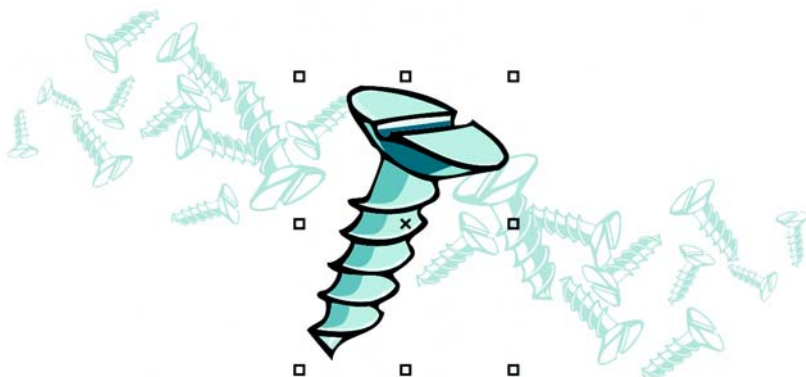
- Zaznaczanie obiektów
- Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów
- Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów
- Pozycjonowanie obiektów
- Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów
- Przyciąganie obiektów
- Używanie prowadnic dynamicznych
- Zmienianie kolejności obiektów
- Zmienianie rozmiarów i skalowanie obiektów
- Obracanie obiektów i odbicie lustrzane
- Grupowanie obiektów
- Łączenie obiektów

Zaznaczanie obiektów

Przed przystąpieniem do edycji obiektu należy go zaznaczyć. Zaznaczać można obiekty widoczne, obiekty ukryte, pojedynczy obiekt w grupie lub w grupie zagnieżdżonej. Obiekty można zaznaczać w kolejności, w której zostały utworzone. Można również zaznaczać wszystkie obiekty jednocześnie lub usuwać zaznaczenie.



Wokół zaznaczonego obiektu wyświetlany jest prostokąt ograniczający, a pośrodku widoczny jest znak "X".



Można zaznaczyć pojedynczy obiekt w grupie.

Aby zaznaczyć obiekty

Aby zaznaczyć	Wykonaj następujące czynności
Obiekt	Kliknij obiekt za pomocą narzędzia Wskaźnik  .
Wiele obiektów	Przytrzymując klawisz Shift , kliknij każdy obiekt, który chcesz zaznaczyć.

Aby zaznaczyć	Wykonaj następujące czynności
Obiekt, zaczynając od pierwszego utworzonego obiektu i przechodząc do ostatniego utworzonego obiektu	Naciskaj kombinację klawiszy Shift+Tab , aż pole zaznaczenia zostanie wyświetlone wokół obiektu, który chcesz zaznaczyć.
Obiekt, zaczynając od ostatniego utworzonego obiektu i przechodząc do pierwszego utworzonego obiektu	Naciskaj klawisz Tab , aż pole zaznaczenia zostanie wyświetlone wokół obiektu, który chcesz zaznaczyć.
Wszystkie obiekty	Kliknij kolejno Edycja ▶ Zaznacz wszystko ▶ Obiekty .
Obiekt w grupie	Przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl , kliknij obiekt w grupie za pomocą narzędzia Wskaźnik .
Obiekt w grupie zagnieżdżonej	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Ctrl i za pomocą narzędzia Wskaźnik klikaj obiekt, który chcesz zaznaczyć, aż wokół niego zostanie wyświetlone pole zaznaczenia.
Ukryty obiekt	Przytrzymuj wciśnięty klawisz Alt i za pomocą narzędzia Wskaźnik klikaj obiekt znajdujący się na wierzchu, aż pole zaznaczenia zostanie wyświetlone wokół obiektu ukrytego, który chcesz zaznaczyć.
Wiele obiektów ukrytych	Przytrzymaj wciśnięte klawisze Shift+Alt i za pomocą narzędzia Wskaźnik klikaj obiekt znajdujący się na wierzchu, aż pole zaznaczenia zostanie wyświetlone wokół obiektów ukrytych, które chcesz zaznaczyć.
Obiekt ukryty w grupie	Przytrzymaj wciśnięte klawisze Ctrl+Alt i za pomocą narzędzia Wskaźnik klikaj obiekt znajdujący się na wierzchu, aż pole zaznaczenia zostanie wyświetlone wokół obiektu ukrytego, który chcesz zaznaczyć.



Na pasku stanu wyświetlany jest opis każdego ukrytego obiektu, gdy jest zaznaczany.



Można również zaznaczyć jeden lub kilka obiektów jednocześnie, przeciągając narzędziem **Wskaźnik**  wokół obiektu lub obiektów.

Aby usunąć zaznaczenie obiektów

Aby usunąć zaznaczenie	Wykonaj następujące czynności
Wszystkie obiekty	Kliknij narzędzie Wskaźnik  , a następnie kliknij puste miejsce w oknie rysunku.
Pojedynczego obiektu spośród wielu zaznaczonych obiektów	Przytrzymując wciśnięty klawisz Shift , kliknij obiekt za pomocą narzędzia Wskaźnik  .

Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia kopiowanie obiektów dwoma sposobami. Obiekt można wyciąć lub skopiować, aby umieścić go w Schowku, a następnie wkleić go do rysunku; można też obiekt zduplikować. Wycięcie obiektu do Schowka powoduje, że obiekt zostaje usunięty z rysunku; natomiast w przypadku kopiowania oryginał pozostaje na rysunku; w przypadku duplikowania kopia zostaje umieszczona bezpośrednio w oknie rysunku, a nie w Schowku. Duplikowanie jest szybsze niż kopiowanie i wklejanie.

Gdy obiekt nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Aby wyciąć lub skopiować obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij menu **Edycja**, a następnie jedno z poniższych poleceń:
 - **Wytnij**
 - **Kopiuj**



Obiekt można też wyciąć lub skopiować, klikając go prawym przyciskiem myszy i klikając polecenie **Wytnij** lub **Kopiuuj**.

Aby wkleić obiekt do rysunku

- Kliknij kolejno **Edycja ▶ Wklej**.

Aby zduplikować obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Duplikuj**.

Aby usunąć obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Usuń**.



Obiekt można również usunąć, klikając obiekt i naciskając klawisz **Delete**.

Kopiowanie właściwości, transformacji i efektów obiektów

Program CorelDRAW umożliwia kopiowanie atrybutów z jednego obiektu do drugiego. Można kopiować właściwości obiektów, takie jak właściwości konturu, wypełnienia i tekstu. Można kopiować transformacje obiektów, takie jak zmiana rozmiaru, obrót i pozycjonowanie. Można również kopiować efekty zastosowane do obiektu.

Aby skopiować właściwości wypełnienia, konturu lub tekstu z jednego obiektu do drugiego

- 1 Kliknij paletę wysuwaną **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Pipeta** .
- 2 Z listy na pasku właściwości wybierz pozycję **Atrybuty obiektu**.
- 3 Kliknij paletę wysuwaną **Właściwości** na pasku właściwości i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Kontur**
 - **Wypełnienie**
 - **Tekst**
- 4 Kliknij krawędź obiektu, którego właściwości chcesz skopiować.

- 5 Kliknij paletę wysuwana **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Puszka z farbą** .
- 6 Kliknij krawędź obiektu, do którego chcesz skopiować właściwości.



Można skopiować właściwości wypełnienia, konturu lub jedno i drugie jednocześnie, klikając obiekt prawym przyciskiem myszy, przeciągając go na inny obiekt, a następnie wybierając polecenie **Kopiuj wypełnienie tutaj**, **Kopiuj kontur tutaj** lub **Kopiuj wszystkie właściwości**.

Aby skopiować rozmiar, położenie lub obrót z jednego obiektu do drugiego

- 1 Kliknij paletę wysuwana **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Pipeta** .
- 2 Z listy na pasku właściwości wybierz pozycję **Atrybuty obiektu**.
- 3 Kliknij paletę wysuwana **Transformacje** na pasku właściwości.
- 4 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Rozmiar**
 - **Obrót**
 - **Położenie**
- 5 Kliknij krawędź obiektu, którego transformacje chcesz skopiować.
- 6 Kliknij paletę wysuwana **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Puszka z farbą** .
- 7 Kliknij krawędź obiektu, do którego chcesz skopiować transformacje.

Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego

- 1 Kliknij paletę wysuwana **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Pipeta** .
- 2 Z listy na pasku właściwości wybierz pozycję **Atrybuty obiektu**.
- 3 Kliknij paletę wysuwana **Efekty** na pasku właściwości i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Perspektywa**
 - **Obwiednia**
 - **Metamorfoza**
 - **Głębia**
 - **Obrys**
 - **Soczewka**
 - **Szybkie kadrowanie**
 - **Cień**
 - **Zniekształcenie**

- 4 Kliknij krawędź obiektu, którego efekty chcesz skopiować.
- 5 Kliknij paletę wysuwaną **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Puszka z farbą** .
- 6 Kliknij krawędź obiektu, do którego chcesz skopiować efekty.

Pozycjonowanie obiektów

Obiekty można pozycjonować, przeciągając obiekty w nowe miejsce, podsuwając je lub podając ich położenie w pionie i poziomie.

Możliwe jest skokowe przesuwanie obiektów o wartości podane w polach szybkiego podsuwania i mikropodsuwania. Według domyślnych ustawień obiekty można podsuwać ze skokiem 0,1 cala, ale w razie potrzeby można tę wartość zmienić.

W przypadku określania położenia obiektu można ustawić współrzędne w poziomie i w pionie względem centralnego punktu zaczepienia obiektu lub względem innego punktu zaczepienia. Położenie obiektów można również określić, umieszczając punkt zaczepienia obiektu w miejscu o konkretnych poziomych i pionowych współrzędnych w oknie rysunku.

Aby przenieść obiekt

- Przeciągnij obiekt w nowe miejsce na rysunku.



Obiekt można przenieść na inną stronę, przeciągając go na kartę z numerem strony, a następnie przeciągając do docelowej pozycji na stronie.

Aby przenieść obiekt na inną stronę

- 1 Przeciągnij obiekt na kartę z numerem strony, na którą chcesz go przenieść.
- 2 Następnie należy przeciągnąć obiekt do docelowego miejsca na stronie.

Aby podsunąć obiekt

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podsunać zaznaczony obiekt o wartość równą określonemu skokowi	Naciśnij klawisz strzałki .

Aby	Wykonaj następujące czynności
Podsunać zaznaczony obiekt o wielkość równą ułmkowi skoku	Przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl , naciśnij klawisz strzałki .
Podsunać zaznaczony obiekt o wielokrotność skoku	Przytrzymując wciśnięty klawisz Shift , naciśnij klawisz strzałki .

Aby ustawić skoki podsuwania

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Linijki**.
- 3 Wpisz wartość w polu **Podsuwanie**.
- 4 Wpisz wartość w jednym z następujących pól:
 - **Szybkie podsuwanie**
 - **Mikropodsuwanie**



Krok podsuwania można również określić, usuwając zaznaczenie wszystkich obiektów i wpisując odpowiednią wartość w polu **Skok podsuwania** na pasku właściwości.

Aby ustawionych kroków podsuwania można było używać w nowych rysunkach, należy kliknąć kolejno **Narzędzia** ► **Zapisz ustawienia jako domyślne**.

Aby określić położenia obiektu według współrzędnych X i Y

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Wpisz wartości w następujących polach na pasku właściwości:
 - **x** — umożliwia określenie położenia obiektu względem osi X
 - **y** — umożliwia określenie położenia obiektu względem osi Y
- 3 Naciśnij klawisz **Enter**.

Wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia precyzyjne wyrównywanie i rozmieszczanie obiektów na rysunku. Obiekty można wyrównywać względem innych obiektów oraz względem elementów strony rysunku, takich jak jej środek, krawędzie i

siatka. W przypadku wyrównywania obiektów względem siebie można je ustawić w jednej linii względem ich środków lub krawędzi.

Program CorelDRAW umożliwia jednocześnie wyrównywanie wielu obiektów w poziomie lub w pionie względem środka strony rysunku. Ponadto możliwe jest ustawienie jednego lub wielu obiektów jednocześnie wzdłuż krawędzi strony oraz najbliższego punktu na siatce.

Obiekty można rozmieścić w określonym obszarze w jednakowych odstępach.



Obiekty rozmieszczone przypadkowo (po lewej) i po zastosowaniu wyrównania w pionie (po prawej).

Aby wyrównać obiekt do obiektu

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ► **Wyrównanie i rozkład** ► **Wyrównanie i rozkład**.
- 3 Kliknij kartę **Wyrównanie**.
- 4 Zaznacz pola odpowiadające wybranemu wyrównaniu w poziomie i w pionie.
Aby wyrównać obiekty w pionie, zaznacz opcję **Do lewej**, **Do środka** lub **Do prawej**.
Aby wyrównać obiekty w poziomie, zaznacz opcję **Do góry**, **Do środka** lub **Do dołu**.
- 5 Z listy **Wyrównaj obiekty względem** wybierz pozycję **Obiekty aktywne**.
Aby wyrównać obiekty tekstowe, z listy **Dla obiektów tekstowych użyj** wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Linia bazowa pierwszego wiersza**

- **Linia bazowa ostatniego wiersza**
- **Prostokąt ograniczający**



Obiekt używany do wyrównywania do lewej, prawej, górnej lub dolnej krawędzi określany jest przez kolejność utworzenia lub kolejność zaznaczania. Jeśli przed wyrównaniem obiekty zostaną zaznaczone markizą, użyty zostanie obiekt utworzony jako ostatni. Jeśli obiekty są zaznaczane pojedynczo, obiekt zaznaczony jako ostatni będzie punktem odniesienia dla wyrównania pozostałych.



Aby wyrównać obiekty, można je również zaznaczyć i kliknąć przycisk **Wyrównanie i rozkład** na pasku właściwości.

Aby wyrównać obiekt do środka strony

- 1 Zaznacz obiekt.

Aby wyrównać wiele obiektów, zaznacz je markizą.

- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▶ Wyrównanie i rozkład**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Wyśrodkuj na stronie** — powoduje wyrównanie wszystkich obiektów do środka strony
 - **Wyśrodkuj na stronie w pionie** — powoduje wyrównanie obiektów do środka strony wzdłuż osi pionowej
 - **Wyśrodkuj na stronie w poziomie** — powoduje wyrównanie obiektów do środka strony wzdłuż osi poziomej

Aby wyrównać obiekt do krawędzi strony

- 1 Zaznacz obiekt.

Aby wyrównać grupę obiektów, należy ją zaznaczyć.

- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▶ Wyrównanie i rozkład ▶ Wyrównanie i rozkład**.
- 3 Kliknij kartę **Wyrównanie**.
- 4 Zaznacz pola odpowiadające wybranemu wyrównaniu w poziomie i w pionie. Aby wyrównać obiekty w pionie, zaznacz opcję **Do lewej**, **Do środka** lub **Do prawej**.

Aby wyrównać obiekty w poziomie, zaznacz opcję **Do góry, Do środka** lub **Do dołu**.

- 5 Z listy **Wyrównaj obiekty względem** wybierz pozycję **Krawędź strony**.



Aby wyrównać obiekty, można je również zaznaczyć i kliknąć przycisk **Wyrównanie i rozkład** na pasku właściwości.

Można wyrównać obiekt do siatki, wybierając pozycję **Siatka** z listy **Wyrównaj obiekty względem**.

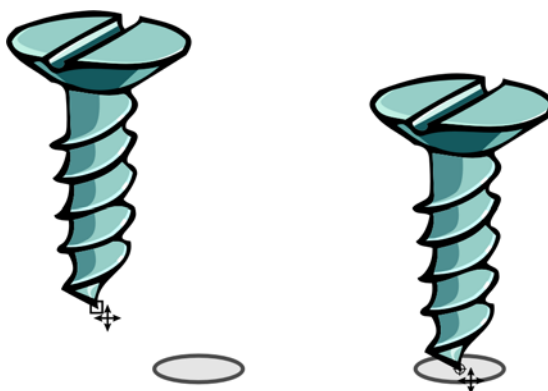
Aby rozłożyć obiekty

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ► Wyrównanie i rozkład ► Wyrównanie i rozkład**.
- 3 Kliknij kartę **Rozkład**.
- 4 Zaznacz pola odpowiadające wybranemu rozkładowi.
- 5 W obszarze **Rozłóż względem** zaznacz opcję odpowiadającą obszarowi rozkładu.

Przyciąganie obiektów

Podczas przenoszenia lub rysowania obiektu, można go przyciągać do innego obiektu na rysunku. Obiekt można przyciągnąć do kilku punktów przyciągania w obiekcie docelowym. Gdy wskaźnik jest blisko punktu przyciągania, punkt przyciągania zostaje podświetlony, wskazując miejsce docelowe, do którego zostanie przyciągnięty wskaźnik.

Aby przyciągnąć obiekt do innego obiektu z większą precyzją, najpierw należy przyciągnąć wskaźnik do punktu przyciągania jednego obiektu, a następnie przyciągnąć ten obiekt do punktu przyciągania obiektu docelowego. Na przykład można przyciągnąć wskaźnik do środka prostokąta, a następnie przeciągając prostokąt za jego środek, przyciągnąć go do środka innego prostokąta.



Wskaźnik został przyciągnięty do końcowego wężła wkrętu (po lewej), a następnie wkręt został przeciągnięty tak, że nastąpiło jego przyciągnięcie do środka elipsy (po prawej).

Tryby przyciągania decydują o tym, z których punktów przyciągania można korzystać. W poniższej tabeli opisano wszystkie dostępne tryby przyciągania.

Tryb przyciągania	Opis	Wskaźnik trybu przyciągania
Węzeł	Umożliwia przyciągnięcie do węzła obiektu	□
Przecięcie	Umożliwia przyciągnięcie do geometrycznego przecięcia obiektów	◇
Punkt środkowy	Umożliwia przyciągnięcie do punktu środkowego segmentu linii	△
Ćwiartka	Umożliwia przyciągnięcie do punktów znajdujących się na 0°, 90°, 180° i 270° okręgu, elipsy lub łuku	⊙

Tryb przyciągania	Opis	Wskaźnik trybu przyciągania
Styczna	Umożliwia przyciągnięcie do punktu na łuku, okręgu lub elipsie w miejscu, w którym linia będzie dotykać obiektu, lecz go nie przecinać	
Prostopadła	Umożliwia przyciągnięcie do punktu segmentu w miejscu, w którym linia będzie prostopadła do obiektu	
Krawędź	Umożliwia przyciągnięcie do punktu stykającego się z krawędzią obiektu	
Środek	Umożliwia przyciągnięcie do środka najbliższego obiektu (środku masy łuku, wielokąta foremego lub krzywej)	
Linia bazowa tekstu	Umożliwia przyciągnięcie do punktu na linii bazowej tekstu ozdobnego lub akapitowego	

Do wyboru jest pewna liczba opcji przyciągania. Na przykład można wyłączyć niektóre lub wszystkie tryby przyciągania, aby przyspieszyć działanie aplikacji. Można także wybrać odległość od wskaźnika, w której punkt przyciągania ma się stawać aktywny, ustawiając próg przyciągania.

Aby włączyć lub wyłączyć przyciąganie

- Kliknij kolejno **Widok ▶ Przyciągaj do obiektów**.

Znacznik wyboru obok polecenia **Przyciągaj do obiektów** wskazuje, że przyciąganie jest włączone.



Ponadto przyciąganie można włączać i wyłączać, naciskając klawisze **Alt+Z**.

Aby przyciągać obiekty

- 1 Zaznacz obiekt, który chcesz przyciągnąć do obiektu docelowego.
- 2 Przesuń wskaźnik na obiekt, tak aby został podświetlony odpowiedni punkt przyciągania.
- 3 Przeciągnij obiekt blisko obiektu docelowego, a gdy odpowiedni punkt przyciągania zostanie podświetlony, zwolnij przycisk myszy.



Aby obiekt przyciągnąć podczas jego rysowania, przeciągnij wskaźnikiem myszy w oknie rysunku i zwolnij przycisk myszy, gdy zostanie podświetlony punkt przyciągania w obiekcie docelowym.

Aby ustawić opcje przyciągania

- 1 Kliknij kolejno **Widok ► Ustawienia przyciągania do obiektów**.
- 2 W obszarze **trybów przyciągania** zaznacz jedno lub kilka pól wyboru trybu.
Aby włączyć wszystkie tryby przyciągania, kliknij przycisk **Zaznacz wszystko**.
Aby wyłączyć wszystkie tryby przyciągania, nie wyłączając jednak samego przyciągania, kliknij przycisk **Usuń zaznaczenie wszystkiego**.
- 3 Z listy **Limit przyciągania** wybierz jedną z następujących opcji przyciągania:
 - **Niski** — punkt przyciągania jest uaktywniany, gdy znajduje się cztery piksele od wskaźnika myszy
 - **Średni** — punkt przyciągania jest uaktywniany, gdy znajduje się osiem pikseli od wskaźnika myszy
 - **Wysoki** — punkt przyciągania jest uaktywniany, gdy znajduje się szesnaście pikseli od wskaźnika myszy

Można również

Wyświetlić lub ukryć wskaźniki trybów przyciągania

Włącz lub wyłącz opcję **Pokaż punkty przyciągania**.

Wyświetlić lub ukryć etykiety ekranowe

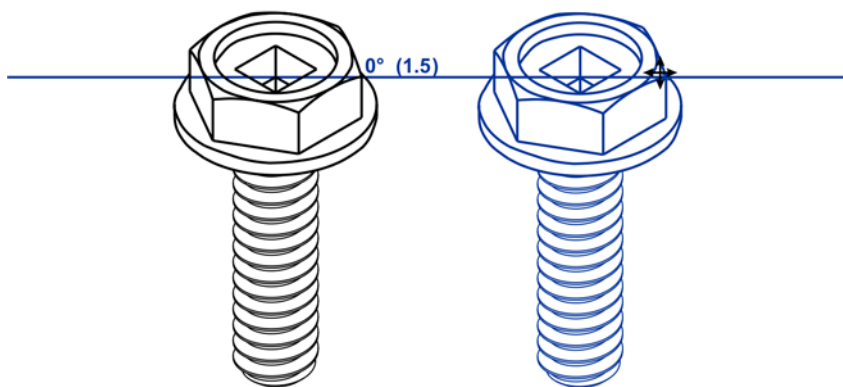
Włącz lub wyłącz opcję **Etykieta ekranowa**.

Używanie prowadnic dynamicznych

W celu precyzyjniejszego przenoszenia, wyrównywania lub rysowania obiektów względem innych obiektów można wyświetlić prowadnice dynamiczne.

Prowadnice dynamiczne mają charakter tymczasowy i można je poprowadzić z następujących punktów przyciągania w obiektach: węzła, środka, ćwiartki i linii bazowej tekstu. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji “Przyciąganie obiektów” na stronie 77.

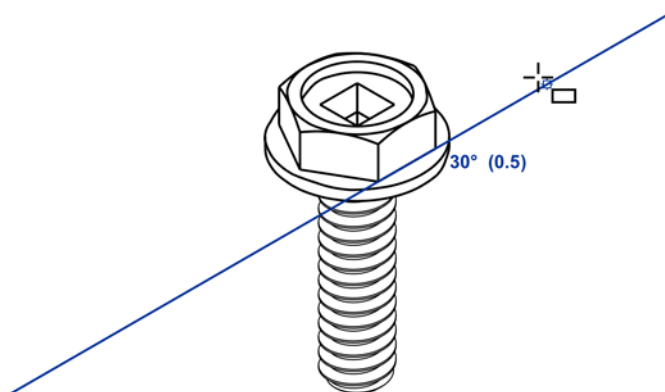
Podczas przeciągania obiektu wzdłuż prowadnicy dynamicznej można zobaczyć odległość obiektu od punktu przyciągania użytego do utworzenia danej prowadnicy dynamicznej i umieścić obiekt precyzyjnie. Prowadnic dynamicznych można używać w celu umieszczania obiektów względem innych obiektów podczas ich rysowania. Ponadto można wyświetlić przecinające się prowadnice dynamiczne, a następnie umieścić obiekt w punkcie, w którym się przecinają.



Prowadnica dynamiczna została wyprowadzona z węzła w śrubie po lewej. Etykieta ekranowa obok węzła pokazuje kąt prowadnicy dynamicznej (0°) oraz odległość między węzłem a wskaźnikiem (1,5 cala). Śruba po prawej została przeciągnięta wzdłuż prowadnicy dynamicznej i ustawiona dokładnie 1,5 cala od węzła, który posłużył do wygenerowania prowadnicy dynamicznej.

Prowadnice dynamiczne zawierają niewidoczne znaczniki podziału zwane tu podziałkami, ku którym cięży wskaźnik myszy. Podziałki umożliwiają precyzyjne przemieszczanie obiektów wzdłuż prowadnicy dynamicznej. Odstępy podziałek można dostosować do własnych potrzeb, a także można wyłączyć przyciąganie do podziałek. Możliwe jest ustawienie innych opcji prowadnic dynamicznych. Na przykład można wybrać opcję, aby prowadnice dynamiczne były wyświetlane pod

jednym lub więcej niż jednym wzorcowym kątem lub pod kątem określonym przez użytkownika. Dostępny jest podgląd ustawień dotyczących kątów. Gdy prowadnica dynamiczna nie jest już potrzebna pod pewnym kątem, można odpowiednie ustawienie usunąć. Ponadto można wyświetlać prowadnice dynamiczne stanowiące przedłużenie segmentów linii.



Przykład prowadnicy dynamicznej będącej przedłużeniem segmentu linii

Prowadnice dynamiczne można w dowolnej chwili wyłączyć.

Aby włączyć lub wyłączyć prowadnice dynamiczne

- Kliknij kolejno **Widok ▸ Prowadnice dynamiczne**.



Znacznik wyboru obok polecenia **Prowadnice dynamiczne** oznacza, że prowadnice dynamiczne są włączone.



Prowadnice dynamiczne można włączać i wyłączać, klikając przycisk **Prowadnice dynamiczne** na pasku właściwości lub naciskając klawisze **Shift+Alt+D**.

Aby wyświetlić prowadnice dynamiczne

- 1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, kliknij narzędzie rysowania.
- 2 Przesuń wskaźnik myszy na potencjalny punkt przyciągania obiektu, a następnie odsuń wskaźnik myszy.
- 3 Powtarzając punkt 2 w odniesieniu do innych obiektów, wyświetl inne prowadnice dynamiczne.

Wskazywane punkty przyciągania będą rejestrowane w kolejce i będą służyć do tworzenia prowadnic dynamicznych.



Potencjalne punkty przyciągania — w węźle, środku, ćwiartce i na linii bazowej tekstu — są wyświetlane tylko wtedy, gdy aktywne są odpowiadające im tryby przyciągania. Więcej informacji na temat punktów przyciągania i trybów przyciągania można znaleźć w sekcji “Przyciąganie obiektów” na stronie 77.



Aby zapobiec wyświetlaniu zbyt wielu prowadnic dynamicznych, w dowolnej chwili można wyczyścić kolejkę punktów, klikając w oknie rysunku lub naciskając klawisz **Esc**.

Używając zarejestrowanych punktów przyciągania, można wyświetlić przecinające się prowadnice dynamiczne. W tym celu należy najpierw wyświetlić prowadnicę dynamiczną, a następnie przesunąć wskaźnik myszy wzdłuż tej prowadnicy do miejsca, w którym ma być wyświetlana przecinająca ją prowadnica dynamiczna wyprowadzona z zarejestrowanego punktu przyciągania.

Aby umieścić obiekt w stosunku do innego obiektu

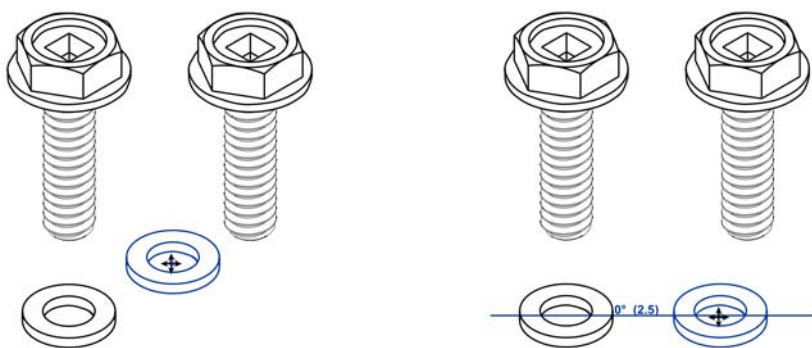
- 1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, zaznacz obiekt.
Aby przemieścić obiekt według określonego punktu przyciągania, przesunąć wskaźnik myszy na punkt przyciągania, tak aby dany punkt został podświetlony.
- 2 Przeciągnij obiekt do potencjalnego punktu przyciągania obiektu docelowego.
- 3 Gdy punkt przyciągania obiektu docelowego zostanie podświetlony, ustaw obiekt, przeciągając go wzdłuż prowadnicy dynamicznej.

Aby narysować obiekt w stosunku do innego obiektu

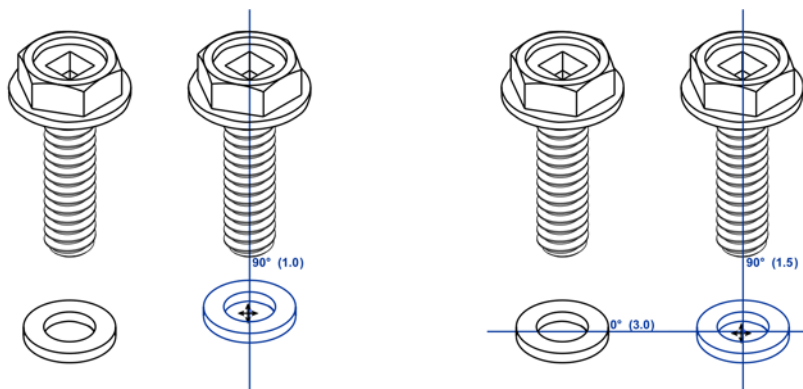
- 1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, kliknij narzędzie rysowania.
- 2 Przesunąć wskaźnik myszy na potencjalny punkt przyciągania obiektu.
- 3 Gdy punkt przyciągania zostanie podświetlony, przesunąć wskaźnik myszy, aby wyświetlić prowadnicę dynamiczną.
- 4 Przesunąć wskaźnik myszy wzdłuż prowadnicy dynamicznej do wybranego miejsca, a następnie, przeciągając wskaźnikiem, narysuj obiekt.

Aby umieścić obiekt na przecięciu prowadnic dynamicznych

- 1 Mając włączone prowadnice dynamiczne, zaznacz obiekt.
Aby przemieścić obiekt według określonego punktu przyciągania, przesunąć wskaźnik myszy na punkt przyciągania, tak aby dany punkt został podświetlony.
- 2 Przeciągnij obiekt do potencjalnego punktu przyciągania innego obiektu, a następnie przeciągnij wskaźnikiem myszy, aby wyświetlić prowadnicę dynamiczną. Nie zwalnij przycisku myszy.
- 3 Przeciągnij obiekt do innego potencjalnego punktu przyciągania, a gdy dany punkt zostanie podświetlony, przeciągnij wskaźnikiem myszy, aby wyświetlić kolejną prowadnicę dynamiczną, do miejsca, w którym te dwie prowadnice będą się przecinać.
- 4 Gdy zostanie wyświetlony punkt przecięcia, zwolnij przycisk myszy.
Poniżej przedstawiono przykład wykorzystania przecinających się prowadnic dynamicznych do ustawienia podkładki w stosunku do dwóch obiektów — do innej podkładki i do śruby.



Najpierw podkładka została przeciągnięta za punkt przyciągania znajdujący się w jej środku (po lewej) do krawędzi drugiej podkładki, a następnie do prawej, aby została wyświetlona prowadnica dynamiczna (po prawej).



Następnie podkładka została przeciągnięta do krawędzi śruby, a potem w dół, aby została wyświetlona kolejna prowadnica dynamiczna (po lewej u góry). Na koniec podkładka została ustawiona na przecięciu prowadnic dynamicznych (po prawej u góry).

Aby ustawić opcje prowadnic dynamicznych

- 1 Kliknij kolejno **Widok ► Ustawienia prowadnic dynamicznych**.
- 2 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Etykiетка ekranowa kąta** — umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie wskazania kąta prowadnic dynamicznych
 - **Etykiетка ekranowa odległości** — umożliwia wyświetlanie lub ukrywanie wskazania odległości od punktu przyciągania, który posłużył do utworzenia prowadnicy dynamicznej
- 3 Wpisz wartość w polu **Odstępny podziałek**, aby zmienić odległość między niewidocznymi podziałkami na prowadnicach dynamicznych.
- 4 W obszarze **Prowadnice** wybierz kąt, pod którymi mają być tworzone prowadnice dynamiczne, zaznaczając odpowiednie pola wyboru lub usuwając ich zaznaczenia.
 Gdy pole wyboru kąta jest zaznaczone, w oknie **Podgląd prowadnic** wyświetlany jest podgląd odpowiedniej prowadnicy.
- 5 Zaznacz pole wyboru **Rozciągnij wzdłuż segmentu**, aby tworzone były prowadnice dynamiczne stanowiące przedłużenie segmentów linii.

Można również	Wykonaj następujące czynności
Wyłączyć przyciąganie do podziałek	Usuń zaznaczenie pola wyboru Przyciągaj do podziałek .
Wyświetlić niestandardową prowadnicę dynamiczną, określając jej kąt	W obszarze Prowadnice wpisz wartość w polu Stopnie , a następnie kliknij przycisk Dodaj .
Usunąć ustawienia kątów	Kliknij pole wyboru kąta na liście, a następnie kliknij przycisk Usuń .
Wyświetlić prowadnice dynamiczne pod wszystkimi dostępnymi kątami	Kliknij przycisk Zaznacz wszystko .

Zmienianie kolejności obiektów

Kolejność ułożenia obiektów w warstwie można zmieniać, przenosząc obiekty na wierzch lub na spód warstwy lub też przed lub za inny obiekt. Można również dokładnie określić pozycje obiektów w porządku ich ułożenia w warstwie lub odwrócić porządek ułożenia wielu obiektów.

Aby zmienić kolejność obiektów

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ► Kolejność** i kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Przesuń na wierzch** — powoduje przeniesienie zaznaczonego obiektu nad wszystkie pozostałe obiekty
 - **Przesuń pod spód** — powoduje przeniesienie zaznaczonego obiektu pod wszystkie pozostałe obiekty
 - **Przesuń wyżej** — powoduje przeniesienie zaznaczonego obiektu o jedną pozycję w górę
 - **Przesuń niżej** — powoduje przeniesienie zaznaczonego obiektu o jedną pozycję w dół
 - **Przed** — powoduje przeniesienie zaznaczonego obiektu przed inny wskazany obiekt
 - **Za** — powoduje przeniesienie zaznaczonego obiektu za inny wskazany obiekt

Aby odwrócić kolejność wielu obiektów

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▶ Kolejność ▶ Odwróć kolejność**.

Zmienianie rozmiarów i skalowanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia zmienianie rozmiaru i skalowanie obiektów. W obu przypadkach rozmiary obiektu zmieniają się z zachowaniem proporcji. Rozmiary obiektu można określać, podając odpowiednie wartości lub zmieniając obiekt bezpośrednio na ekranie. Skalowanie polega na zmianie wszystkich wymiarów obiektu o określony procent.

Można także zmienić punkt zaczepienia obiektu — ze znajdującego się w środku obiektu na dowolny z ośmiu uchwytów zaznaczenia.

Aby zmienić rozmiar obiektu

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zmienić rozmiary zaznaczonego obiektu	Przeciągnij dowolny narożny uchwyt zaznaczenia.
Zmienić rozmiary zaznaczonego obiektu, zaczynając od jego środka	Przytrzymując wciśnięty klawisz Shift , przeciągnij jeden z uchwytów zaznaczenia.
Zmienić rozmiary zaznaczonego obiektu do wielokrotności rozmiarów pierwotnych	Przytrzymując wciśnięty klawisz Ctrl , przeciągnij jeden z uchwytów zaznaczenia.
Rozciągnąć zaznaczony obiekt w trakcie określania jego rozmiaru	Przytrzymując wciśnięty klawisz Alt , przeciągnij jeden z uchwytów zaznaczenia.



Można również precyzyjnie ustawić rozmiar obiektu, wpisując odpowiednie wartości w polach **Rozmiar obiektu** na pasku właściwości.

Aby przeskalować obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.

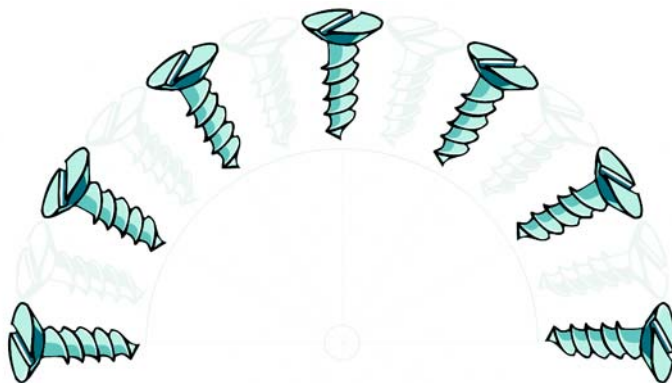
- 2 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Transformacje ▶ Skala**.
- 3 W oknie dokowanym **Transformacja** wpisz wartości w następujących polach:
 - **X** — umożliwia określenie procentu, o który zaznaczony obiekt będzie skalowany w poziomie
 - **Y** — umożliwia określenie procentu, o który zaznaczony obiekt będzie skalowany w pionieAby zmienić punkt zaczepienia obiektu, zaznacz pole wyboru odpowiadające punktowi zaczepienia, który chcesz ustawić.
Aby proporcje obiektu zostały zachowane, usuń zaznaczenie pola wyboru **Nieproporcjonalnie**.



Obiekt można także skalować, przeciągając uchwyt zaznaczenia.

Obracanie obiektów i odbicie lustrzane

Program CorelDRAW umożliwia obracanie obiektów oraz tworzenie ich odbić lustrzanych. Obiekt można obrócić, określając jego współrzędną poziomą i pionową. Można przesunąć środek obrotu do konkretnej współrzędnej na linijce lub do punktu określonego względem bieżącego położenia obiektu.



Obracanie obiektów wokół jednego punktu

W procesie tworzenia odbicia lustrzanego obiekt odwracany jest z lewej strony na prawą albo górą w dół. Domyślnie punkt zaczepienia odbicia lustrzanego znajduje się w środku obiektu.



Odbicie lustrzane obiektu z góry do dołu

Aby obrócić obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Transformacje** ▶ **Obrót**.
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Środek względny** w oknie dokowanym **Transformacja**.
Aby obrócić obiekt wokół punktu określanego względem bieżącego położenia obiektu, zaznacz pole wyboru **Środek względny**.
- 4 Wpisz wartość w polu **Kąt**.

Można również

Zdefiniować punkt, wokół którego będzie obracany obiekt

Wpisz wartości w polach **X** i **Y**, aby określić położenie w poziomie i w pionie.
Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Zaznaczony obiekt można też obrócić, przeciągając uchwyt obrotu w prawo lub w lewo.

Aby obrócić obiekt wokół punktu określonego współrzędnymi liniiki

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Swobodna transformacja** .

- 3 Wyłącz przycisk **Położenie względem obiektu**  na pasku właściwości.
- 4 Wpisz wartości w dowolnym z następujących pól w obszarze **Położenie środka obrotu**:
 - **x** — umożliwia określenie punktu na linii poziomej, wokół którego będzie obracany obiekt
 - **y** — umożliwia określenie punktu na linii pionowej, wokół którego będzie obracany obiekt
- 5 Wpisz wartość w polu **Kąt obrotu** na pasku właściwości.
- 6 Naciśnij klawisz **Enter**.

Aby utworzyć odbicie lustrzane obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Transformacje** ▶ **Skala**.
- 3 W oknie dokowanym **Transformacja** kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Odbicie lustrzane w poziomie**  — umożliwia odbicie obiektu od lewej strony do prawej
 - **Odbicie lustrzane w pionie**  — umożliwia odbicie obiektu od góry do dołu

Aby obrócić obiekt wokół określonego punktu zaczepienia, należy zaznaczyć pole odpowiadające określonemu punktowi zaczepienia.

- 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Odbicie lustrzane zaznaczonego obiektu można również utworzyć, przytrzymując wciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągając uchwyt zaznaczenia na przeciwną stronę obiektu.

Można otworzyć okno dokowane **Transformacja**, klikając kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Transformacje**, a następnie zaznaczając opcję na palecie wysuwanej.

Grupowanie obiektów

Po zgrupowaniu dwóch lub więcej obiektów są one traktowane jako jedna całość. Dzięki temu możliwe jest zastosowanie takiego samego formatowania, właściwości i innych zmian w odniesieniu do wszystkich obiektów w grupie

jednocześnie. Program CorelDRAW umożliwia także tworzenie grup zagnieżdżonych przez grupowanie innych grup.

Ponadto można dodawać obiekty do grupy i usuwać je poza grupę, a także całkowicie usuwać obiekty należące do grupy. Aby edytować pojedynczy obiekt w grupie, można rozdzielić obiekty grupy.



Poszczególne obiekty należące do grupy zachowują swoje atrybuty.

Aby utworzyć grupę obiektów

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Grupuj**.



Do grupowania można wybierać obiekty z różnych warstw; jednak po połączeniu w grupę obiekty te będą się znajdowały na tej samej warstwie.



Można utworzyć grupę zagnieżdżoną, zaznaczając dwie lub więcej grup obiektów, a następnie klikając kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Grupuj**.

Obiekty można również grupować, klikając kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Menedżer obiektów**, a następnie przeciągając nazwę obiektu w oknie dokowanym **Menedżer obiektów** na nazwę innego obiektu.

Aby dodać obiekt do grupy

- 1 Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Menedżer obiektów**.

- 2 W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** przeciągnij nazwę obiektu na nazwę grupy, do której chcesz dodać obiekt.

Aby usunąć obiekt z grupy

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Menedżer obiektów**.
- 2 Kliknij dwukrotnie nazwę grupy w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.
- 3 Przeciągnij obiekt z grupy w miejsce na zewnątrz grupy.
Aby usunąć obiekt poza grupę, kliknij obiekt na liście obiektów i przeciągnij go poza grupę.
Aby całkowicie usunąć obiekt należący do grupy, zaznacz go na liście obiektów, a następnie kliknij kolejno **Edycja ▶ Usuń**.

Aby rozdzielić grupę obiektów

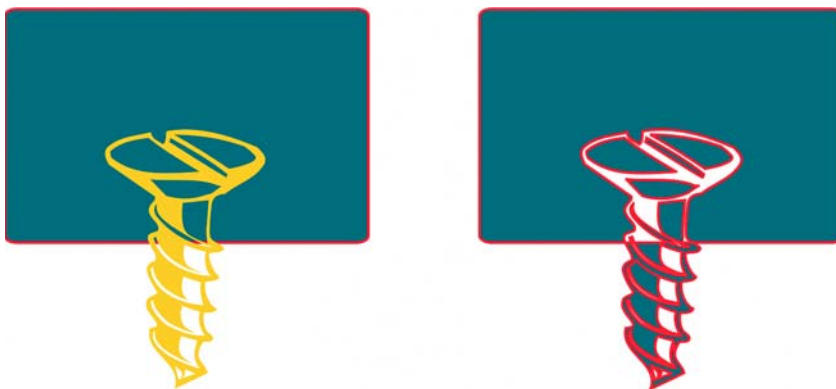
- 1 Zaznacz jedną lub kilka grup.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▶ Rozdziel grupę**.



Można również rozdzielić wszystkie grupy zagnieżdżone w obiekcie, klikając przycisk **Rozdziel wszystkie grupy**.

Łączenie obiektów

W wyniku połączenia dwóch lub więcej obiektów powstaje pojedynczy obiekt o wspólnych atrybutach określających wypełnienie i kontur. Łączyć można prostokąty, elipsy, wielokąty, gwiazdy, spirale, wykresy lub tekst. Program CorelDRAW przekształca te obiekty w pojedynczy obiekt złożony z krzywych. Jeśli zachodzi potrzeba zmodyfikowania atrybutów połączonego obiektu, obiekt taki można rozłączyć. Wydobywając podścieżkę obiektu połączonego, można utworzyć dwa osobne obiekty. Można także utworzyć pojedynczy obiekt, spawając ze sobą dwa obiekty lub większą ich liczbę. Informacje na temat spawania obiektów można znaleźć w sekcji “Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów” na stronie 120.



Dwa obiekty (po lewej) zostały połączone i utworzyły jeden obiekt (po prawej). Nowy obiekt ma właściwości obiektu, który został zaznaczony jako ostatni przed połączeniem.

Aby połączyć obiekty

- 1 Zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ► **Połącz**.



Połączone obiekty tekstowe tworzą większe bloki tekstu.



Obiekty można również łączyć, klikając przycisk **Połącz**  na pasku właściwości.

W połączonym obiekcie można zamknąć linie otwarte, klikając kolejno **Rozmieszczenie** ► **Zamknij ścieżkę**, a następnie klikając polecenie.

Aby rozłączyć obiekt połączony

- 1 Zaznacz obiekt połączony.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ► **Rozłącz krzywą**.



W przypadku rozłączania obiektu zawierającego tekst ozdobny, tekst ten najpierw zostanie rozbity na wiersze, a następnie na słowa. Tekst akapitowy jest rozbijany na odrębne akapity.

Aby wyodrębnić podścieżkę z obiektu połączanego

- 1 Zaznacz segment, węzeł lub grupę węzłów obiektu połączanego za pomocą narzędzia **Kształt** .
- 2 Kliknij przycisk **Wydobądź podścieżkę**  na pasku właściwości.



Gdy ścieżka zostanie wyodrębniona, właściwości jej wypełnienia i konturu zostaną usunięte z obiektu połączanego.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Pozycjonowanie obiektu przy użyciu
innego punktu zaczepienia

pozycjonowanie, przy użyciu punktów
zaczepienia



Kształtowanie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia kształtowanie obiektów na różne sposoby.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Praca z obiektami złożonymi z krzywych
- Pochylanie i rozciąganie obiektów
- Rozmazywanie obiektów
- Nadawanie obiektom chropowatości
- Stosowanie efektów zniekształcenia
- Kształtowanie obiektów za pomocą obwiedni
- Rozdzielanie i wymazywanie części obiektów
- Przycinanie obiektów
- Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów
- Tworzenie metamorfoz obiektów
- Tworzenie kadrów

Praca z obiektami złożonymi z krzywych

Program CorelDRAW umożliwia kształtowanie obiektów przez manipulowanie ich węzłami i segmentami. Węzły obiektu to kwadraciki wyświetlane wzdłuż jego konturu. Linia między dwoma węzłami to segment. Przesuwanie segmentów obiektu umożliwia ogólne dostosowywanie jego kształtu, natomiast przez zmianę położenia węzłów można kształt obiektu dopasować w sposób bardziej precyzyjny.

Obiekty dodawane do rysunku nie są w większości obiektami złożonymi z krzywych — z wyjątkiem spiral, linii odręcznych oraz krzywych Beziera. Dlatego też w celu zmodyfikowania kształtu obiektu zaleca się przekształcenie go w obiekt złożony z krzywych. Po przekształceniu obiektów w krzywe można je kształtować przez dodawanie, usuwanie, przemieszczanie oraz wyrównywanie i modyfikowanie ich węzłów.

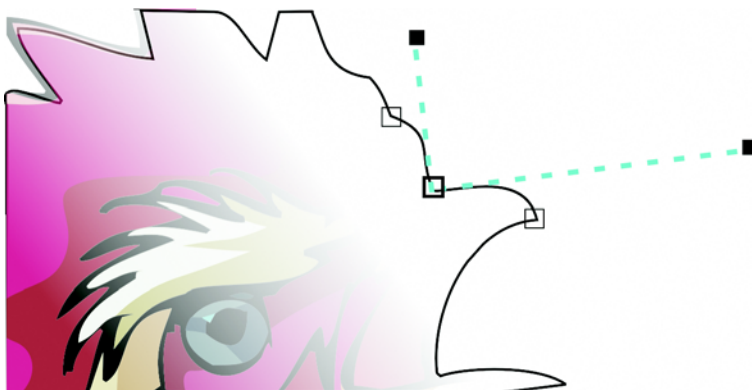
Aby manipulować węzłami obiektu, należy je zaznaczyć. Podczas pracy z obiektami złożonymi z krzywych można zaznaczyć pojedynczy węzeł, kilka lub wszystkie węzły obiektu. Zaznaczenie kilku węzłów umożliwia jednocześnie kształtowanie różnych części obiektu.

Dodając węzły, zwiększa się liczbę segmentów, a zatem zakres kontroli nad kształtem obiektu. Można także usuwać węzły, aby uprościć kształt obiektu.

Utworzony obiekt składa się z jednej lub kilku ścieżek. Pracując nad obiektem otwartym, takim jak linia odręczna, można połączyć węzeł początkowy i końcowy. Połączone węzły początkowy i końcowy zostają scalone, w wyniku czego powstaje obiekt zamknięty. Wnętrze tak utworzonej zamkniętej ścieżki można wypełnić kolorem. Więcej informacji na temat stosowania wypełnień można znaleźć w sekcji “Wypełnianie obiektów” na stronie 141. Ścieżki składające się z kilku podścieżek można rozłączać w celu ich wydobycia. Informacje na temat rozłączania ścieżek można znaleźć w sekcji “Rozdzielanie i wymazywanie części obiektów” na stronie 114.

Po utworzeniu obiektu złożonego z krzywych jego węzły można wyrównać w poziomie lub w pionie.

Węzły obiektu złożonego z krzywych można zmienić w węzły jednego z czterech typów: ostry, gładki, symetryczny lub liniowy. Zastosowanie węzłów ostrych powoduje, że podczas przesuwania punktów sterujących węzła linia przecinająca go przybiera kształt narożnika lub punktu. W przypadku węzłów gładkich linia przecinająca węzeł przybiera kształt krzywej. Każdy punkt sterujący można niezależnie skrócić lub wydłużyć, co umożliwia pracę przy mniejszych lub większych kątach. W przypadku węzłów symetrycznych linia przecinająca węzeł przybiera kształt krzywej i z obu stron przecina węzeł dokładnie pod tym samym kątem. Węzły liniowe umożliwiają kształtowanie obiektów poprzez zmianę kształtu ich segmentów. Segment zakrzywiony można zmienić w prosty i na odwrót.



Składowe krzywej

Można także zmienić kierunek segmentu, zamieniając miejscami węzły początkowy i końcowy. Skutek jest niewidoczny tylko wtedy, gdy końce segmentu są takie same.

Obiekty można także kształtować przez rozciąganie, skalowanie, obracanie i pochylanie ich węzłów. Na przykład poprzez skalowanie węzłów narożnych obiektu złożonego z krzywych można zwiększyć taki obiekt z zachowaniem proporcji. Z kolei rozciąganie wydłuża obiekt złożony z krzywych, tym samym zniekształcając go. Cały obiekt złożony z krzywych lub jego części można obracać zgodnie lub przeciwnie do kierunku ruchu wskazówek zegara. Obiekt złożony z krzywych można także kształtować przez pochylanie węzłów.

Aby przekształcić obiekt w obiekt złożony z krzywych

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▶ Przekształć w krzywe**.



Tekst ozdobny można przekształcić w krzywe, umożliwiając w ten sposób kształtowanie poszczególnych znaków.



Inną metodą przekształcenia obiektu w obiekt złożony z krzywych jest zaznaczenie obiektu i kliknięcie przycisku **Przekształć w krzywe**  na pasku właściwości.

Aby zaznaczyć węzeł

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.
- 3 Kliknij węzeł.

Można również

Zaznaczyć wiele węzłów	Naciśnij klawisz Shift , a następnie kliknij kolejno każdy węzeł.
Zaznaczyć wszystkie węzły na wybranej krzywej	Kliknij kolejno Edycja ▶ Zaznacz wszystko ▶ Węzły .
Usunąć zaznaczenie węzła	Naciśnij klawisz Shift , a następnie kliknij zaznaczony węzeł.
Usunąć zaznaczenie wielu węzłów	Naciśnij klawisz Shift , a następnie kliknij kolejno każdy zaznaczony węzeł.
Usunąć zaznaczenie wszystkich węzłów	Kliknij pusty obszar w oknie rysunku.



Gdy zaznaczono krzywą za pomocą narzędzia **Kształt**, jej pierwszy węzeł można zaznaczyć, naciskając klawisz **Home**, a ostatni — naciskając klawisz **End**.

Aby dodać lub usunąć węzeł

Aby

Wykonaj następujące czynności

Dodać węzeł	Otwórz paletę wysuwaną Edycja kształtu  , kliknij narzędzie Kształt  , zaznacz obiekt złożony z krzywych i kliknij dwukrotnie miejsce, w którym chcesz dodać węzeł.
Usunąć węzeł	Otwórz paletę wysuwaną Edycja kształtu , kliknij narzędzie Kształt , zaznacz obiekt złożony z krzywych i kliknij dwukrotnie węzeł.



Na zaznaczonej linii można także dodać węzeł, otwierając paletę wysuwaną **Krzywa** , klikając narzędzie **Pisak** , a następnie klikając punkt między dwoma węzłami.

Aby połączyć węzły skrajne pojedynczej podścieżki

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Kliknij podścieżkę.
- 3 Kliknij przycisk **Automatycznie zamknij krzywe**  na pasku właściwości.



Większą liczbę krzywych można zamknąć, klikając kolejno **Rozmieszczenie ▶ Zamknij ścieżkę**. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Zamykanie wielu segmentów linii” na stronie 60.

Aby połączyć węzły wielu podścieżek

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Naciśnij klawisz **Shift** i kliknij węzeł każdej z podścieżek.
- 3 Kliknij przycisk **Przedłuż krzywą do zamknięcia**  na pasku właściwości.



Jeśli zachodzi potrzeba połączenia węzłów z różnych obiektów złożonych z krzywych, należy najpierw połączyć te obiekty w jeden obiekt złożony z krzywych, a następnie połączyć węzły skrajne nowo powstałych podścieżek. Więcej informacji na temat łączenia obiektów można znaleźć w sekcji “Łączenie obiektów” na stronie 92.

Aby wyrównać węzły

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.
- 3 Naciśnij klawisz **Shift**, a następnie zaznacz węzły, które chcesz wyrównać.
- 4 Kliknij przycisk **Wyrównaj węzły**  na pasku właściwości.

Aby zmienić węzeł na ostry, gładki lub symetryczny

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Kliknij węzeł.
- 3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - **Węzeł ostry** 
 - **Węzeł gładki** 
 - **Węzeł symetryczny** 



Typ istniejącego węzła można również zmienić za pomocą klawiszy skrótów. Aby zmienić węzeł gładki na ostry lub węzeł ostry na gładki, kliknij węzeł narzędziem **Kształt** i naciśnij klawisz **C**. Aby zmienić węzeł symetryczny na gładki lub węzeł gładki na symetryczny, kliknij węzeł narzędziem **Kształt** i naciśnij klawisz **S**.

Aby manipulować segmentami obiektu złożonego z krzywych

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.
- 3 Przeciągaj segment aż do uzyskaniażądanego kształtu.

Można również

Wyprostować zakrzywiony segment	Kliknij zakrzywiony segment, a następnie kliknij przycisk Przekształć krzywą w odcinek  na pasku właściwości.
Zakrzywić prosty segment	Kliknij prosty segment, a następnie kliknij przycisk Przekształć odcinek w krzywą  na pasku właściwości.
Zmienić kierunek krzywej	Kliknij segment, a następnie kliknij przycisk Odwróć kierunek krzywej  na pasku właściwości.

Aby rozciągnąć, skalować, obrócić lub pochylić węzły

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz obiekt złożony z krzywych.
- 3 Zaznacz węzły wzdłuż krzywej, którą chcesz poddać transformacji.
- 4 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - **Rozciągnij i skaluj węzły** 
 - **Obróć i pochyl węzły** 
- 5 Przeciągnij zestaw uchwytów, aby przekształcić węzły.

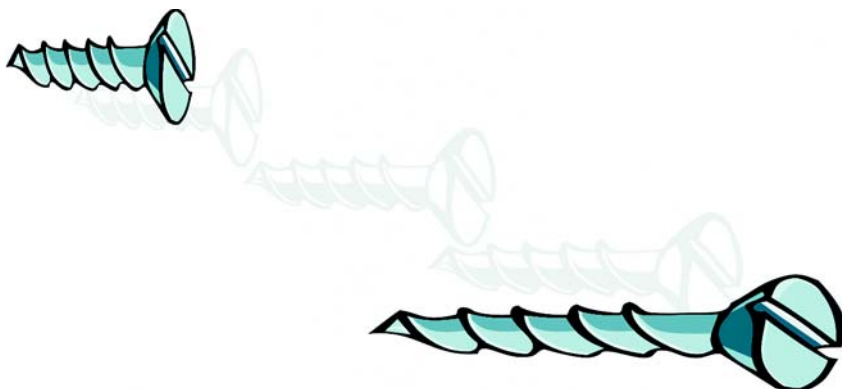
Pochylanie i rozciąganie obiektów

Program CorelDRAW umożliwia pochylanie i rozciąganie obiektów. Przy pochylaniu obiektu definiuje się stopień pochylecia. Rozciąganie zmienia wymiary pionowe i poziome obiektu bez zachowania proporcji.

Program CorelDRAW umożliwia także zmianę punktu zaczepienia obiektu, stosowanego przy pochylaniu i zmienianiu rozmiaru, domyślnie umiejscowionego na środku obiektu.



Pochylanie obiektu w poziomie



Rozciąganie obiektu w poziomie

Aby pochylić obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Transformacje** ▶ **Pochylenie**.
- 3 W oknie dokowanym **Transformacja** wpisz wartość w dowolnym z następujących pól:
 - **X** — umożliwia określenie wartości pochylenia obiektu w poziomie w stopniach
 - **Y** — umożliwia określenie wartości pochylenia obiektu w pionie w stopniachAby zmienić punkt zaczepienia obiektu, zaznacz pole wyboru **Użyj punktu zaczepienia** oraz pole odpowiadające wybranemu punktowi zaczepienia.
- 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Jeśli punkt zaczepienia pochylania został przesunięty, można przywrócić jego domyślne położenie na środku obiektu.



Obiekt można również pochylać interakcyjnie, przeciągając jeden z jego uchwytów pochylania.

Aby rozciągnąć obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Transformacje** ▶ **Rozmiar**.

3 Zaznacz pole wyboru **Nieproporcjonalnie**.

4 W oknie dokowanym **Transformacja** wpisz wartości w następujących polach:

- **X** — umożliwia określenie szerokości wybranego obiektu
- **Y** — umożliwia określenie wysokości wybranego obiektu

5 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Wprowadzone nowe wartości, określające rozciągnięcie obiektu, stanowią podstawę nowego stosunku wymiarów poziomego i pionowego. Jeśli zostanie usunięte zaznaczenie pola wyboru **Nieproporcjonalnie**, wszelkie zmiany rozmiarów obiektu będą się opierać na tym nowym współczynniku. Aby przed ponowną transformacją przywrócić obiektowi jego pierwotne proporcje, należy usunąć zaznaczenie pola wyboru **Nieproporcjonalnie** i wpisać w polach wartości początkowe.



Boki obiektu można rozciągać proporcjonalnie, usuwając zaznaczenia pola **Nieproporcjonalnie**, wpisując wartość w polu **X** lub **Y**, a następnie naciskając klawisz **Enter**.

Obiekt można także rozciągnąć od środka, naciskając klawisz **Shift** i przeciągając narożny uchwyt zaznaczenia.

Obiekt można także rozciągać w przyrostach co 100%, naciskając klawisz **Ctrl** i przeciągając narożny uchwyt zaznaczenia.

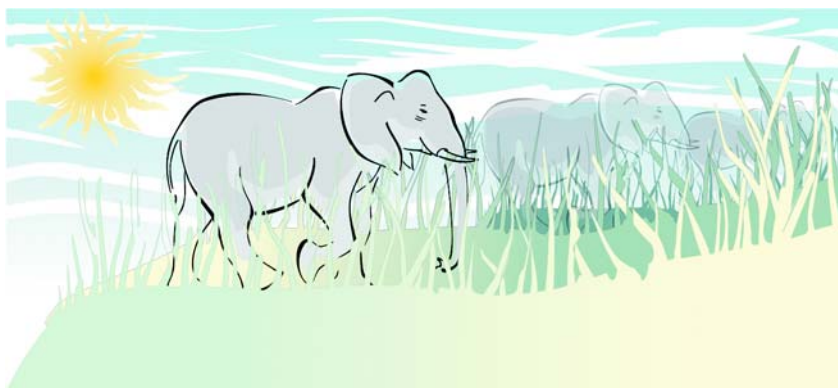
Rozmazywanie obiektów

Rozmazywanie umożliwia zniekształcanie obiektów przez przeciągnięcie konturu jednego obiektu lub ich grupy. Stosując do obiektu rozmazywanie, można kontrolować stopień i kształt zniekształcenia, czy to przez włączenie odpowiednich elementów sterujących rysika tabliczki rysunkowej, czy przez wykorzystanie ustawień dotyczących myszy.

Efekt rozmazywania zależy zarówno od kąta obrotu — czyli oprawy — jak i od kąta nachylenia rysika tabliczki rysunkowej. Obracając rysik, można zmienić kąt efektu rozmazywania, zaś pochylając rysik — spłaszczyć końcówkę pędzla i zmienić kształt rozmazywania. W przypadku korzystania z myszy można symulować kierunek oprawy i nachylenie rysika, definiując odpowiednie wartości. Zwiększając kąt oprawy w zakresie od 0 do 359°, można zmienić kąt pociągnięcia

pędzla. Zmniejszając kąt nachylenia od 90° do 1°, można zmienić kształt rozmazywania przez spłaszczenie końcówki pędzla.

Rozmazywanie zmienia się także pod wpływem nacisku rysika na tabliczkę — rozszerza się przy większym nacisku, a zwęża przy mniejszym. W przypadku stosowania myszy lub jeżeli istnieje potrzeba wyeliminowania nacisku rysika, można wprowadzić wartości rzeczywiste, aby zasymulować określony nacisk rysika na tabliczkę rysunkową. Wartości ujemne do -10 powodują zniekształcenie zwężające się, przy wartości 0 zachowywana jest równa szerokość pociągnięcia, zaś wartości dodatnie do 10 powodują zniekształcenie rozszerzające się.



Do obiektów znajdujących się na pierwszym planie i w tle zastosowano rozmazywanie zewnętrzne (promienie słońca i trawa) i wewnętrzne (chmury).

Zarówno w przypadku używania rysika, jak i myszy, należy zdefiniować rozmiar końcówki. Rozmiar końcówki określa szerokość rozmazywania stosowanego do obiektu.

Efekt rozmazywania można zastosować zarówno do wnętrza obiektu, jak i na zewnątrz obiektu.

Aby rozmazać obiekt

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Pędzel rozmazujący** .
- 3 Przeciągnij wskaźnik wokół konturu, aby uzyskać zniekształcenie.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki pędzla	Wpisz wartość w polu Rozmiar końcówek  0.1"  na pasku właściwości.
Zmienić rozmiar końcówki pędzla przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk Użyj ustawień nacisku rysika  na pasku właściwości, a następnie odpowiednio naciśnij rysik.
Poszerzyć lub zawęzić rozmazywanie	Wpisz wartość z przedziału od –10 do 10 w polu Dodaj zasychanie do efektu  0  na pasku właściwości.
Zdefiniować kształt rozmazywania	Wpisz wartość z przedziału od 1 do 90 w polu Wprowadź stałą wartość nachylenia  45.0°  na pasku właściwości.
Zmienić kształt rozmazywania przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk Użyj nachylenia rysika  na pasku właściwości.
Zdefiniować kąt dla określonego kształtu końcówki pędzla rozmazującego	Wpisz wartość z przedziału od 0 do 359 w polu Wprowadź stałą wartość ustawień oprawy  0.0°  na pasku właściwości.
Zmienić kąt dla określonego kształtu końcówki pędzla rozmazującego przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk Użyj ustawień oprawy rysika  na pasku właściwości.
Zastosować rozmazywanie do wnętrza obiektu	Kliknij na zewnątrz obiektu i przeciągnij wskaźnik do wewnątrz.
Zastosować rozmazywanie na zewnątrz obiektu	Kliknij wewnątrz obiektu i przeciągnij wskaźnik na zewnątrz.



Rozmazywania nie można zastosować do obiektów internetowych ani osadzonych, obrazków dołączonych, siatek, masek ani obiektów, do których zastosowano efekty metamorfozy i obrysu.



Aby uzyskać wartości minimalne i maksymalne parametrów rozmazywania, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy element sterujący na pasku właściwości, a następnie kliknąć polecenie **Ustawienia**.

Nadawanie obiektom chropowatości

Efekt chropowatości umożliwia nadanie poszarpanych, nierównych krawędzi obiektom takim jak linie, krzywe oraz tekst. Można regulować rozmiar, kąt, kierunek i liczbę wgłębień, czy to włączając rysik tabliczki rysunkowej, czy definiując ustawienia myszy.

Efekt chropowatości uzyskuje się przez ruchy rysika na tabliczce rysunkowej, stałe ustawienia lub automatyczne dodawanie prostopadłych ostrzy do danej linii. Pochylając rysik w kierunku tabliczki lub na zewnątrz, zwiększa się lub zmniejsza rozmiar ostrzy. Przy rysowaniu za pomocą myszy można zdefiniować kąt nachylenia z przedziału od 1 do 90°. Kierunek ostrzy można zdefiniować, zmieniając kąt obrotu (oprawy) rysika w trakcie stosowania efektu chropowatości do obiektu. Przy rysowaniu za pomocą myszy można zdefiniować kąt oprawy z przedziału 0 do 359°. Można także zwiększyć lub zmniejszyć liczbę ostrzy dodawanych w miarę przeciągania wskaźnika.

Parametry efektu chropowatości zmieniają się także wraz ze zmianą nacisku rysika na tabliczkę rysunkową. Im większy nacisk, tym więcej ostrzy zostaje dodanych w obszarze chropowatości. Przy rysowaniu za pomocą myszy można zdefiniować wartości parametrów symulujących nacisk rysika.

Można także zmienić rozmiar końcówki pędzla.

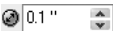
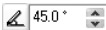


Efekt chropowatości umożliwia zastosowanie ostrzy i kołców we fragmencie konturu lub ścieżki.

Aby nadać obiektowi chropowatość

- 1 Zaznacz obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Pędzel chropowaty** .
- 3 Wskaż miejsce na konturze, w którym chcesz zastosować chropowatość, a następnie przeciągnij kontur, aby uzyskać zniekształcenie.

Można również

Zdefiniować rozmiar ostrzy chropowatości	Wpisz wartość z przedziału od 0,01 cala do 2 cali w polu Rozmiar końcówek  na pasku właściwości.
Zmienić liczbę ostrzy na obszarze chropowatości	Wpisz wartość z przedziału od 1 do 10 w polu Wprowadź wartość częstotliwości ostrzy  na pasku właściwości.
Zmienić liczbę ostrzy na obszarze chropowatości przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk Użyj ustawień nacisku rysika  na pasku właściwości.
Zdefiniować wysokość ostrzy chropowatości	Wpisz wartość z przedziału od 1 do 90 w polu Wprowadź stałą wartość nachylenia  na pasku właściwości.

Można również

Zwiększyć liczbę ostrzy chropowatości dodawanych w miarę przeciągania	Wpisz wartość z przedziału od -10 do 10 w polu Dodaj zasychanie do efektu  0  na pasku właściwości.
Zmienić wysokość ostrzy chropowatości przy korzystaniu z rysika graficznego	Kliknij przycisk Użyj nachylenia rysika  na pasku właściwości.
Zdefiniować kierunek ostrzy chropowatości	Wybierz pozycję Stały kierunek z listy Kierunek ostrzy . Wpisz wartość z przedziału od 0 do 359 w polu Wprowadź stałą wartość dla oprawy  na pasku właściwości.
Zmienić kierunek ostrzy chropowatości przy korzystaniu z rysika graficznego	Wybierz pozycję Ustawienie rysika z listy Kierunek ostrzy na pasku właściwości.
Utworzyć ostrza chropowatości prostopadłe do ścieżki lub konturu	Wybierz pozycję Automatycznie z listy Kierunek ostrzy na pasku właściwości.



Przed zastosowaniem efektu rozmazywania obiekty, do których zastosowano zniekształcenia, obwiednie oraz perspektywę, są przekształcane w obiekty złożone z krzywych.



Aby kąt nachylenia i kąt oprawy zmieniały się zgodnie z zachowaniem rysika na tabliczce rysunkowej, kliknij prawym przyciskiem myszy obiekt, któremu nadawana jest chropowatość, a następnie kliknij polecenie w podmenu.

Aby uzyskać wartości minimalne i maksymalne parametrów chropowatości, kliknij prawym przyciskiem myszy element sterujący na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Ustawienia**.

Stosowanie efektów zniekształcenia

Obiekty można kształtować, stosując jeden z trzech rodzajów efektów zniekształcenia.

Efekt zniekształcenia	Opis
Wepchnij-wypchnij	Umożliwia wepchnięcie krawędzi obiektu do środka lub wypchnięcie ich na zewnątrz.
Postrzępienie	Umożliwia zastosowanie efektu zębów piły do brzegów obiektu. Amplitudę i częstotliwość definiujące ten efekt można dostosować.
Wir	Umożliwia obrócenie obiektu w celu uzyskania efektu wiru. Można wybrać kierunek wiru oraz początek, stopień i zakres obrotu.

Po zniekształceniu obiektu można zmodyfikować zastosowany efekt, zmieniając środek zniekształcenia. Punkt ten wskazywany jest przez uchwyt w kształcie rombu, wokół którego rozchodzi się zniekształcenie. Mechanizm ten jest podobny do cyrkla, w którym ołówek porusza się dokoła stałego punktu. Środek zniekształcenia można umieścić w dowolnym miejscu wewnątrz okna rysunku lub w środku obiektu. To drugie ustawienie powoduje równomierny rozkład zniekształcenia oraz zmianę kształtu obiektu względem jego środka.

Stosując kolejne zniekształcenie do już zniekształconego obiektu, można uzyskać jeszcze bardziej widowiskowe efekty. Efekt oryginalnego zniekształcenia nie zostaje utracony w przypadku zastosowania następnego, na przykład po dodaniu postrzępienia do obiektu, do którego zastosowano wir. Program CorelDRAW umożliwia także usuwanie i kopiowanie efektów zniekształcenia.

Aby zniekształcić obiekt

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjne zniekształcenie** .
- 2 Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości i zdefiniuj odpowiednie ustawienia:
 - **Wepchnij-wypchnij (zniekształcenie)**
 - **Postrzępienie (zniekształcenie)**
 - **Wir (zniekształcenie)**

- 3 Wskaż środek zniekształcenia i przeciągaj wskaźnik aż do uzyskania odpowiedniego kształtu obiektu.

Można również

Zmienić środek zniekształcenia	Przeciągnij uchwyt zmiany położenia w kształcie rombu w nowe położenie.
Dostosować liczbę punktów postrzępienia	Przesuń suwak na środku uchwytu zniekształcenia.
Zastosować do jednego obiektu wiele zniekształceń	Kliknij inny typ zniekształcenia na pasku właściwości, kliknij obiekt i przeciągnij wskaźnik.



Do już zniekształconych obiektów można ponownie zastosować zniekształcenie.



Zniekształcenie można ustawić względem środka, klikając przycisk **Zniekształcenie względem środka**  na pasku właściwości.

Aby usunąć zniekształcenie

- 1 Zaznacz zniekształcony obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Wyczyść zniekształcenie**.



Usuwać zniekształcenie w ten sposób, usuwa się ostatnio zastosowany efekt zniekształcenia.



Aby usunąć zniekształcenie z zaznaczonego obiektu, można również kliknąć przycisk **Wyczyść zniekształcenie**  na pasku właściwości.

Aby skopiować zniekształcenie

- 1 Zaznacz obiekt, na który chcesz skopiować zniekształcenie.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Kopiuj efekt** ► **Zniekształcenie z**.
- 3 Kliknij zniekształcony obiekt.



Efekt można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Kształtowanie obiektów za pomocą obwiedni

Program CorelDRAW umożliwia kształtowanie obiektów — linii, tekstu ozdobnego oraz ramek tekstu akapitowego — przez zastosowanie obwiedni. Obwiednie składają się z wielu węzłów, które można przesuwając w celu zmiany kształtu obwiedni, a przez to również kształtu obiektu. Można zastosować obwiednię podstawową, zgodną z kształtem obiektu, lub zastosować wzorzec obwiedni. Po zastosowaniu obwiedni można poddać ją edycji lub dodać nową obwiednię w celu dalszego kształtowania obiektu. Program CorelDRAW umożliwia także kopiowanie i usuwanie obwiedni.

Obwiednię można edytować, dodając węzły lub zmieniając ich położenie. Dodawanie węzłów umożliwia większą kontrolę nad kształtem obiektu zawartego w obwiedni. Program CorelDRAW umożliwia także usuwanie węzłów, jednoczesne przesuwanie wielu węzłów, zmianę typu węzłów oraz zmianę segmentów obwiedni na linie lub krzywe. Więcej informacji na temat różnych typów węzłów można znaleźć w sekcji “Praca z obiektami złożonymi z krzywymi” na stronie 95.

Można też zmienić tryb odwzorowania obwiedni w celu zdefiniowania sposobu dopasowania obiektu do obwiedni. Przykładowo obiekt można rozciągnąć, aby pasował do podstawowych wymiarów obwiedni, a następnie zastosować odwzorowanie poziome, zmniejszając go w poziomie w celu dopasowania do kształtu obwiedni.

Aby zastosować obwiednię

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwając **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna obwiednia** .
- 3 Kliknij jeden z następujących przycisków wyświetlanych na pasku właściwości:
 - **Obwiednia – tryb linia prosta**  — tworzy obwiednie w oparciu o linie proste, dodając do obiektów perspektywę

- **Obwiednia – tryb pojedynczy łuk**  — tworzy obwiednie z łukiem z jednej strony, nadając obiektom wygląd wklęsły lub wypukły
- **Obwiednia – tryb podwójny łuk**  — tworzy obwiednie w kształcie S z jednej lub kilku stron
- **Obwiednia – tryb nie ograniczony**  — tworzy obwiednie o dowolnych kształtach, które umożliwiają zmianę własności węzłów, ich dodawanie oraz usuwanie

4 Kliknij obiekt.

5 Przeciągnij węzły, aby ukształtować obwiednię.

Aby przywrócić pierwotne ustawienia obwiedni, naciśnij klawisz **Esc** przed zwolnieniem przycisku myszy.

Można również

Zastosować wzorzec obwiedni	Kliknij przycisk Dodaj wzorzec na pasku właściwości, a następnie kliknij kształt obwiedni.
Zastosować obwiednię do obiektu z obwiednią	Kliknij przycisk Dodaj nową obwiednię  na pasku właściwości, a następnie przeciągnij węzły, aby zmienić kształt obwiedni.
Usunąć obwiednię	Kliknij kolejno Efekty ▶ Wyczyść obwiednię .



Przekształcaniu linii prostych obiektu w krzywe można zapobiec, włączając przycisk **Pozostaw linie**  na pasku właściwości.

Aby skopiować obwiednię

- 1 Zaznacz obiekt, na który chcesz skopiować obwiednię.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Kopiuj efekt** ▶ **Obwiednia z**.
- 3 Zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować obwiednię.



Obwiednię można również skopiować, zaznaczając obiekt, klikając przycisk **Kopiuj właściwości obwiedni** na pasku właściwości, a następnie zaznaczając obiekt z obwiednią, która ma zostać skopiowana.

Obwiednię można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Aby dokonać edycji węzłów i segmentów obwiedni

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna obwiednia** .
- 2 Zaznacz obiekt z obwiednią.
- 3 Kliknij dwukrotnie obwiednię w celu dodania węzła lub kliknij dwukrotnie węzeł, aby go usunąć.

Można również

Przesunąć kilka węzłów obwiedni jednocześnie	Kliknij przycisk Obwiednia – tryb nie ograniczony  na pasku właściwości, zaznacz markizą węzły do przesunięcia, a następnie przeciągnij dowolny węzeł w nowe położenie.
Przesunąć przeciwstawne węzły o równą odległość w tym samym kierunku	Naciśnij klawisz Shift , zaznacz dwa przeciwstawne węzły, a następnie przeciągnij je w nowe położenie.
Przesunąć przeciwstawne węzły o równą odległość w przeciwnym kierunku	Kliknij przycisk Obwiednia – tryb pojedynczy łuk  lub Obwiednia – tryb podwójny łuk  na pasku właściwości (aby był wyciśnięty), a następnie naciśnij klawisz Shift i przeciągnij jeden z węzłów w nowe położenie.
Zmienić typ węzła obwiedni	Kliknij przycisk Obwiednia – tryb nie ograniczony na pasku właściwości, włączając go w ten sposób, a następnie kliknij przycisk Węzeł ostry  , Węzeł gładki  lub Węzeł symetryczny  .

Można również

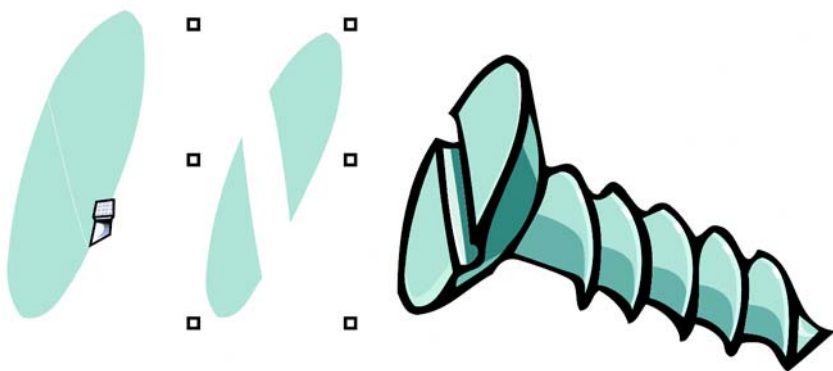
Zmienić segment obwiedni w prostą lub krzywą

Kliknij przycisk **Obwiednia – tryb nie ograniczony** na pasku właściwości, włączając go w ten sposób, a następnie kliknij segment linii i kliknij przycisk **Przekształć w odcinek prostej**  lub **Przekształć w krzywą** .

Rozdzielanie i wymazywanie części obiektów

Mapę bitową lub obiekt wektorowy można rozdzielić na dwie części, a następnie zmienić ich kształt przez ponowne narysowanie ścieżki. Obiekt zamknięty można rozdzielić wzdłuż linii prostej lub postrzępionej. Program CorelDRAW umożliwia rozdzielanie obiektu na dwie części lub pozostawienie jednego obiektu złożonego z dwóch lub kilku podścieżek. Można określić, czy ścieżki zostaną automatycznie zamknięte, czy też mają pozostać otwarte.

Program CorelDRAW umożliwia wymazanie niepożądanych części map bitowych i obiektów wektorowych. W trakcie wymazywania zmodyfikowane ścieżki są automatycznie zamykane, a obiekt przekształcany jest w krzywe. W przypadku wymazania linii łączących program CorelDRAW utworzy podścieżki, a nie odrębne obiekty. Można także usunąć części obiektów, nazywane wirtualnymi segmentami linii, które leżą pomiędzy punktami przecięcia.



Za pomocą narzędzia Nóż utworzono dwa odrębne obiekty przez przecięcie elipsy na pół (po lewej). Po rozdzieleniu obiekty te wykorzystano jako łeb śruby (po prawej).

Aby rozdzielić obiekt

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Nóż** .
- 2 Umieść narzędzie **Nóż** nad konturem obiektu w miejscu, w którym chcesz rozpocząć cięcie.
Przy odpowiednim ustawieniu narzędzie **Nóż** będzie skierowane do góry.
- 3 Kliknij kontur, aby rozpocząć cięcie.
- 4 Umieść narzędzie **Nóż** w miejscu, w którym chcesz zakończyć cięcie, i kliknij ponownie.

Można również

Rozdzielić obiekt wzdłuż odręcznie rysowanej linii	Wskaż miejsce rozpoczęcia cięcia i przeciągnij wskaźnik do miejsca jego zakończenia.
Rozdzielić obiekt wzdłuż krzywej Béziera	Naciśnij klawisz Shift , kliknij w miejscu rozpoczęcia cięcia, a następnie klikaj za każdym razem, gdy chcesz zmienić kierunek krzywej. Jeżeli chcesz ograniczyć ruch krzywej do skoków co 15 stopni, naciśnij klawisze Shift + Ctrl .
Rozdzielić obiekt na dwie podścieżki	Kliknij przycisk Pozostaw jako jeden obiekt  na pasku właściwości.



Domyślnie obiekty są rozdzielane na dwa odrębne obiekty, a ścieżki zostają automatycznie zamknięte.

Po zastosowaniu narzędzia **Nóż** do wybranego obiektu staje się on obiektem złożonym z krzywych.

Aby przerwać ścieżkę

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przerwać ścieżkę	Otwórz paletę wysuwaną Edycja kształtu  i kliknij narzędzie Kształt  . Zaznacz węzeł ścieżki i kliknij przycisk Rozłącz krzywą  na pasku właściwości.
Wydobyć przerwana ścieżkę z obiektu	Otwórz paletę wysuwaną Edycja kształtu i kliknij narzędzie Kształt . Kliknij prawym przyciskiem myszy ścieżkę, a następnie kliknij polecenie Rozłącz . Zaznacz segment, węzeł lub grupę węzłów należącą do części ścieżki, którą chcesz wydobyć, a następnie kliknij przycisk Wydobądź podścieżkę  na pasku właściwości.

Aby wymazać część obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Gumka** .
- 3 Przeciągnij wskaźnik nad obiektem.

Można również

Zmienić rozmiar końcówki gumki	Wpisz wartość w polu Grubość gumki na pasku właściwości i naciśnij klawisz Enter .
Zmienić kształt końcówki gumki	Kliknij przycisk Okrąg/kwadrat na pasku właściwości.
Zachować wszystkie węzły na wymazywanym obszarze	Wyłącz przycisk Autoredukcja po gumce na pasku właściwości.



Przy wymazywaniu części obiektów wszystkie ścieżki objęte wymazywaniem zostają automatycznie zamknięte.



Aby wymazywać po liniach prostych, kliknij najpierw punkt początku, a następnie końca wymazywania. Naciśnięcie klawisza **Ctrl** umożliwia ograniczenie kąta linii.

Obszary zaznaczonego obiektu można także wymazywać, klikając dwukrotnie odpowiedni obszar za pomocą narzędzia **Gumka**.

Aby usunąć wirtualny segment linii

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Usuwanie segmentów wirtualnych** .
- 2 Przesuń wskaźnik myszy na segment linii, który chcesz usunąć.
Przy odpowiednim ustawieniu narzędzie **Usuwanie segmentów wirtualnych** będzie skierowane do góry.
- 3 Kliknij segment linii.
Aby jednocześnie usunąć większą liczbę segmentów linii, kliknij i przeciągnij wskaźnik, aby objąć markizą wszystkie segmenty do usunięcia.



Narzędzia **Usuwanie segmentów wirtualnych** nie można stosować do połączonych grup, takich jak cienie, tekst czy obrazki.

Przycinanie obiektów

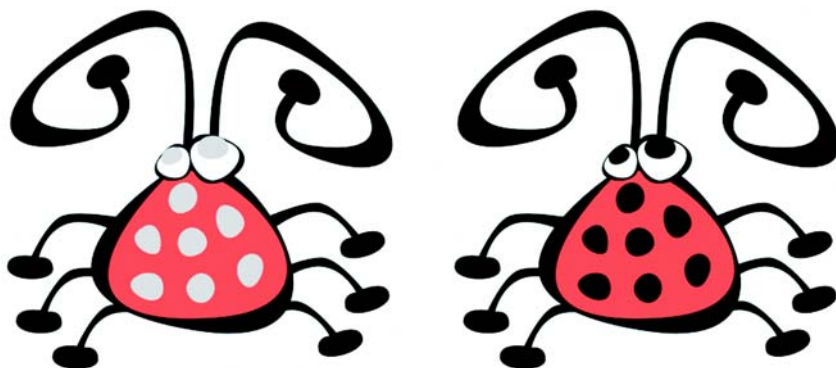
W trakcie przycinania przez usunięcie zachodzących na siebie obszarów obiektów tworzone są obiekty o nieregularnych kształtach. Przycinać można niemal wszystkie obiekty, w tym klony, obiekty leżące na różnych warstwach oraz pojedyncze obiekty z przecinającymi się liniami. Nie można jednak przycinać tekstu akapitowego, linii wymiarowych ani obiektów głównych, z których utworzono klony.

Przed przycięciem obiektów należy koniecznie zdecydować, który obiekt zostanie przycięty (obiekt docelowy), a który ma być użyty do wykonania przycinania (obiekt źródłowy). Na przykład jeżeli na obiekcie kwadratowym tworzony jest wycinek w kształcie gwiazdy, gwiazda jest obiektem źródłowym, ponieważ to ona

służy do przycięcia kwadratu. Kwadrat jest obiektem docelowym, ponieważ jest przycinany. Obiekt źródłowy przycina tę część obiektu docelowego, na którą zachodzi.

Obiekt docelowy zachowuje atrybuty wypełnienia i konturu. Na przykład przycięcie prostokąta, na który zachodzi koło, powoduje usunięcie obszaru prostokąta pokrytego przez to koło, dając w rezultacie nowy, nieregularny kształt.

Program CorelDRAW umożliwia przycinanie obiektów na różne sposoby. Obiekt na pierwszym planie można wykorzystać jako źródłowy do przycięcia obiektu leżącego za nim, można też użyć obiektu z tyłu do przycięcia obiektu na pierwszym planie. Ponadto ukryte obszary zachodzących na siebie obiektów można usunąć, pozostawiając na rysunku tylko obszary widoczne. Usuwając obszary ukryte, można zmniejszyć rozmiar pliku przy przekształcaniu grafiki wektorowej w mapy bitowe.



Przez przycinanie można zmniejszyć liczbę obiektów na rysunku. Zamiast dodawać biedronce oczy i kropki, wystarczy przyciąć pewne obszary (oznaczone po lewej szarym kolorem), aby ukazało się czarne tło (po prawej).



Litera „A” to obiekt znajdujący się z przodu, który służy do przycięcia obiektu położonego z tyłu. Na logo pozostaje kształt litery (po prawej).

Aby przyciąć obiekt

- 1 Zaznacz obiekt źródłowy.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij obiekt docelowy.
- 3 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Kształtowanie** ▶ **Przytnij**.



Jeśli obiekty zaznaczono markizą, przycięty zostanie obiekt położony najniżej. Jeśli pojedynczo zaznaczono wiele obiektów, przycięty zostanie ostatni obiekt.



Obiekty można również przycinać, zaznaczając obiekt źródłowy i docelowy markizą, a następnie klikając przycisk **Przytnij**  na pasku właściwości.

Aby przyciąć obiekt na pierwszym planie i w tle

- 1 Zaznacz markizą obiekty źródłowy i docelowy.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Kształtowanie**, a następnie jedno z następujących poleceń:
 - **Tył bez przodu** — zdejmuje obiekt na pierwszym planie z obiektu leżącego w tle
 - **Przód bez tyłu** — zdejmuje obiekt leżący w tle z obiektu na pierwszym planie



Przyciąć można obiekt sterujący kadru, skutkiem czego obiekt wewnątrz kadru przybierze jego nowy kształt. Informacje na temat kadrów można znaleźć w sekcji “Tworzenie kadrów” na stronie 129.

Obiekty dołączone — cienie, tekst na ścieżce, elementy ozdobne, metamorfozy, obrysy i głębie — są przed przycinaniem przekształcane w obiekty złożone z krzywych.

Aby przyciąć obszary obiektów zachodzące na siebie

- 1 Zaznacz markizą obiekty, które chcesz przyciąć.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Kształtowanie** ▶ **Uprość**.



Można przyciąć obiekt sterujący kadru, tak aby obiekt wewnątrz kadru przybrał nowy kształt.

Obiekty dołączone — cienie, tekst na ścieżce, elementy ozdobne, metamorfozy, obrysy i głębie — są przed przycinaniem przekształcane w obiekty złożone z krzywych.

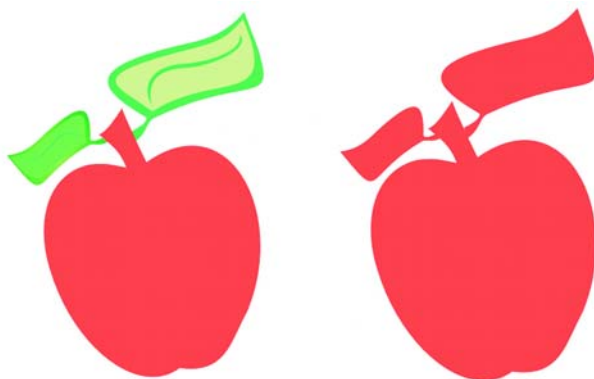
Spawanie i wyznaczanie części wspólnej obiektów

Nieregularne kształty można tworzyć przez spawanie obiektów i wyznaczanie ich części wspólnej. Spawanie i wyznaczanie części wspólnej można stosować niemal do każdego obiektu, w tym do klonów, obiektów położonych na różnych warstwach oraz pojedynczych obiektów z przecinającymi się liniami. Spawanie i wyznaczanie części wspólnej nie jest jednak możliwe w przypadku tekstu akapitowego, linii wymiarowych, map bitowych ani obiektów głównych, z których utworzono klony.

Obiekty można spawać w celu uzyskania obiektu z jednym konturem. Konturem nowego obiektu jest obwód obiektów poddanych spawaniu, a właściwości jego wypełnienia i konturu odpowiadają obiektowi docelowemu. Wszystkie przecinające się linie znikają.

Obiekty można spawać niezależnie od tego, czy zachodzą na siebie. Jeśli zespawane zostaną obiekty niezachodzące na siebie, utworzona z nich zespawana grupa traktowana jest jak jeden obiekt. W obu przypadkach obiekt powstały w wyniku spawania będzie miał takie same atrybuty wypełnienia i konturu, jak obiekt docelowy.

Można spawać pojedyncze obiekty z przecinającymi je liniami, rozbijając w ten sposób obiekt na kilka podścieżek bez zmiany jego wyglądu.



W wyniku przyspawania liści do jabłka powstaje jeden kontur obiektu.

Wyznaczanie części wspólnej pozwala utworzyć obiekt z obszaru, w którym zachodzi na siebie kilka obiektów. Kształt tak powstałego nowego obiektu może być prosty lub złożony, zależnie od kształtów figur, dla których wyznacza się część wspólną. Atrybuty wypełnienia i konturu nowego obiektu zależą od obiektu zdefiniowanego jako docelowy.

Aby zespawać obiekty

- 1 Zaznacz obiekt lub obiekty źródłowe.
- 2 Przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij obiekt docelowy.
- 3 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Kształtowanie** ▶ **Spawanie**.



Obiekty można również spawać, zaznaczając obiekt źródłowy i docelowy markizą, a następnie klikając przycisk **Spawaj**  na pasku właściwości.

Aby wyznaczyć część wspólną obiektów

- 1 Zaznacz obiekt źródłowy.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i zaznacz obiekt docelowy.
- 3 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Kształtowanie** ▶ **Część wspólna**.



Część wspólną obiektów można też wyznaczyć, zaznaczając obiekt źródłowy i docelowy, a następnie klikając przycisk **Część wspólna**  na pasku właściwości.

Aby wyznaczyć część wspólną wielu obiektów

- 1 Zaznacz markizą obiekt lub obiekty źródłowe.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij każdy z obiektów docelowych.
- 3 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ▶ **Kształtowanie** ▶ **Część wspólna**.



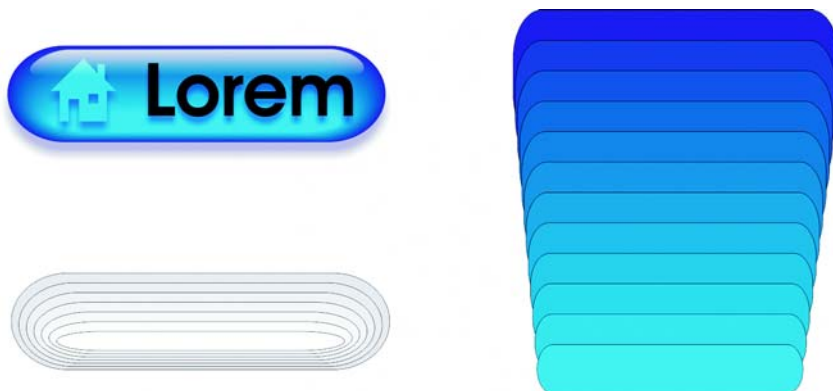
Część wspólną obiektów można też wyznaczyć, zaznaczając markizą obiekty źródłowe i docelowe, a następnie klikając przycisk **Część wspólna**  na pasku właściwości.

Tworzenie metamorfoz obiektów

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie metamorfoz, takich jak metamorfoza wzdłuż prostej, metamorfoza wzdłuż ścieżki i metamorfoza złożona.

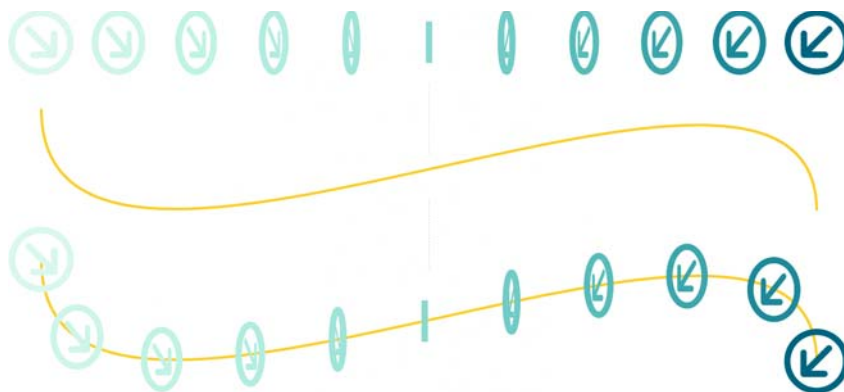
W metamorfocie wzdłuż prostej widoczne są kolejne fazy przemiany kształtu i rozmiaru przy przejściu od jednego obiektu do drugiego. Kolory konturu i wypełnienia obiektów pośrednich przechodzą stopniowo prostą ścieżką przez spektrum kolorów. W konturach obiektów pośrednich widoczna jest stopniowa przemiana grubości i kształtu.

Po utworzeniu metamorfozy można kopiować lub klonować jej ustawienia do innych obiektów. Przy kopiowaniu metamorfozy obiekt przyjmuje wszystkie związane z nią ustawienia za wyjątkiem atrybutów konturu oraz wypełnienia. Sklonowanie metamorfozy powoduje, że zmiany dokonywane w metamorfocie oryginalnej (zwanej także obiektem głównym) są stosowane do klona.



Za pomocą metamorfoz wzdłuż prostej można tworzyć grafikę wektorową dającą wrażenie wykonania na szkle. Przycisk przejścia (po lewej) zawiera metamorfozę złożoną z ciasno zachodzących na siebie obiektów.

Obiekty można ułożyć wzdłuż części lub na całej długości kształtu ścieżki, można też dodać do metamorfozy jeden lub kilka obiektów w celu utworzenia metamorfozy złożonej.



Metamorfozę wzdłuż prostej (na górze) ułożono na linii krzywej (na dole).

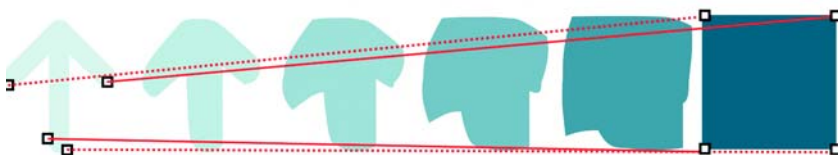
Wygląd metamorfozy można zmienić, dostosowując liczbę obiektów pośrednich i odległość między nimi, przejścia kolorów w metamorfozie, węzły mapowania metamorfozy oraz jej obiekt początkowy i końcowy. Części metamorfozy

podzielonej lub złożonej można połączyć w celu utworzenia pojedynczego obiektu.



Ta metamorfoza złożona składa się z trzech metamorfoz.

Metamorfozę można także podzielić i usunąć.



Mapując węzły, można kontrolować wygląd metamorfozy. Cztery węzły strzałki zostały zmapowane na cztery narożniki kwadratu, przez co uzyskano płynniejsze przejście (na dole).

Aby utworzyć metamorfozę obiektów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Utworzyć metamorfozę wzdłuż prostej	Otwórz paletę wysuwaną Interakcyjne narzędzia  i kliknij narzędzie Interakcyjna metamorfoza  . Zaznacz pierwszy obiekt i przeciągnij wskaźnik na drugi obiekt. Aby przywrócić pierwotne ustawienia metamorfozy, w trakcie przeciągania naciśnij klawisz Esc .
Utworzyć metamorfozę wzdłuż ścieżki narysowanej odręcznie	Otwórz paletę wysuwaną Interakcyjne narzędzia i kliknij narzędzie Interakcyjna metamorfoza . Zaznacz pierwszy obiekt. Przytrzymaj wciśnięty klawisz Alt i przeciągnij wskaźnik, aby narysować linię biegnącą do drugiego obiektu.
Dopasować metamorfozę do ścieżki	Otwórz paletę wysuwaną Interakcyjne narzędzia i kliknij narzędzie Interakcyjna metamorfoza . Kliknij metamorfozę. Kliknij przycisk Właściwości ścieżki  na pasku właściwości. Kliknij polecenie Nowa ścieżka . Za pomocą zakrzywionej strzałki kliknij ścieżkę, do której chcesz dopasować metamorfozę.
Rozciągnąć metamorfozę wzdłuż całej ścieżki	Zaznacz metamorfozę już dopasowaną do ścieżki. Kliknij przycisk Inne opcje metamorfozy  na pasku właściwości i zaznacz pole wyboru Wzdłuż całej ścieżki .
Utworzyć metamorfozę złożoną	Za pomocą narzędzia Interakcyjna metamorfoza przeciągnij wskaźnik z obiektu na obiekt początkowy lub końcowy innej metamorfozy.

Aby skopiować lub sklonować metamorfozę

- 1 Zaznacz dwa obiekty, które chcesz poddać metamorfozie.
- 2 Kliknij menu **Efekty**, a następnie jedno z poniższych poleceń:
 - **Kopiuj efekt ▶ Metamorfoza z**
 - **Klonuj efekt ▶ Metamorfoza z**
- 3 Zaznacz metamorfozę, której atrybuty chcesz skopiować lub sklonować.



Metamorfozy złożonej nie można kopiować ani klonować.



Metamorfozę można także skopiować za pomocą narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Aby ustawić odległość pomiędzy obiektami pośrednimi w metamorfozie dopasowanej do ścieżki

- 1 Zaznacz metamorfozę.
- 2 Kliknij przycisk **Typ metamorfozy: ustalona liczba kroków lub ustalony odstęp**  na pasku właściwości.
- 3 Wpisz wartość w polu **Liczba kroków i odstęp między obiektami pośrednimi metamorfozy** na pasku właściwości.
- 4 Naciśnij klawisz **Enter**.



Przyspieszenie obiektów i kolorów można zdefiniować, klikając przycisk **Przyspieszenie obiektów i kolorów**  na pasku właściwości i przesuwając odpowiedni suwak.

Aby ustawić przejście kolorów dla obiektów pośrednich w metamorfozie

- 1 Zaznacz metamorfozę.
- 2 Kliknij jedną z następujących opcji na pasku właściwości:
 - **Metamorfoza z liniową zmianą kolorów** 
 - **Metamorfoza ze zmianą kolorów w prawo** 
 - **Metamorfoza ze zmianą kolorów w lewo** 



Przejść kolorów nie można tworzyć na podstawie poddawanych metamorfozie obiektów z wypełnieniem w postaci map bitowych, tekstur, deseni ani z wypełnieniem postscriptowym.



Szybkość przejścia kolorów między pierwszym a ostatnim obiektem można określić, klikając przycisk **Przyspieszenie obiektów i kolorów** na pasku właściwości i przesuwając odpowiednie suwaki.

Aby zmapować węzły metamorfozy

- 1 Zaznacz metamorfozę.
- 2 Kliknij przycisk **Inne opcje metamorfozy** na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Mapuj węzły** na pasku właściwości.
- 4 Kliknij węzeł w obiekcie początkowym i w obiekcie końcowym.

Aby pracować z obiektem początkowym lub końcowym metamorfozy

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć obiekt początkowy lub końcowy	Zaznacz metamorfozę, kliknij przycisk Właściwości początku i końca na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie Pokaż początek lub Pokaż koniec .
Zmienić obiekt początkowy lub końcowy metamorfozy	Zaznacz metamorfozę, kliknij przycisk Właściwości początku i końca na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie Nowy początek lub Nowy koniec . Kliknij obiekt poza metamorfozą, który chcesz zastosować jako jej początek lub koniec.

Aby

Wykonaj następujące czynności

Wyeliminować obiekt początkowy lub końcowy metamorfozy podzielonej lub złożonej

Przytrzymaj klawisz **Ctrl**, kliknij obiekt pośredni metamorfozy, a następnie kliknij obiekt początkowy lub końcowy. Kliknij przycisk **Inne opcje metamorfozy**  na pasku właściwości. Jeżeli zaznaczony jest obiekt początkowy, kliknij przycisk **Eliminuj początek** . Jeśli zaznaczony jest obiekt końcowy, kliknij przycisk **Eliminuj koniec** .



Kierunek metamorfozy można odwrócić, klikając kolejno **Rozmieszczenie ▶ Kolejność ▶ Odwróć kolejność**.

Aby zmienić ścieżkę metamorfozy

- 1 Zaznacz metamorfozę.
- 2 Kliknij przycisk **Właściwości ścieżki**  na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Nowa ścieżka**.
- 3 Kliknij ścieżkę, której chcesz użyć do metamorfozy.

Można również

Odłączyć metamorfozę od ścieżki

Kliknij przycisk **Właściwości ścieżki**  na pasku właściwości, a następnie kliknij polecenie **Odłącz od ścieżki**.

Zmienić ścieżkę wybranej metamorfozy odręcznej

Kliknij ścieżkę metamorfozy za pomocą narzędzia **Kształt** , a następnie przeciągnij węzeł ścieżki.



Aby zaznaczyć ścieżkę metamorfozy, należy kliknąć przycisk **Właściwości ścieżki** i kliknąć polecenie **Pokaż ścieżkę**.

Aby podzielić metamorfozę

- 1 Zaznacz metamorfozę.

- 2 Kliknij przycisk **Inne opcje metamorfozy**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Podziel** .
- 4 Kliknij obiekt pośredni leżący w punkcie, w którym chcesz podzielić metamorfozę.



Nie można podzielić metamorfozy w miejscu położenia obiektu pośredniego, który przylega bezpośrednio do obiektu początkowego lub końcowego.

Aby usunąć metamorfozę

- 1 Zaznacz metamorfozę.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Wyczyść metamorfozę**.



Inną metodą usunięcia zaznaczonej metamorfozy jest kliknięcie przycisku **Wyczyść metamorfozę**  na pasku właściwości.

Tworzenie kadrów

Program CorelDRAW umożliwia umieszczanie obiektów wektorowych i map bitowych, na przykład zdjęć, wewnątrz innych obiektów zwanych kadrami. Kadrem może być dowolny obiekt, na przykład tekst ozdobny lub prostokąt. Gdy obiekt zostanie umieszczony w kadrze mniejszym niż on sam, obiekt — czyli zawartość — zostanie przycięty w celu dopasowania do kadru. W ten sposób powstanie obiekt typu kadr.



Obiekty przed utworzeniem kadru: tekst ozdobny i mapa bitowa

Istnieje możliwość tworzenia złożonych kadrów przez umieszczenie jednego kadru w drugim, przez co powstaje кадр zagnieżdżony. Można również kopiować zawartość jednego kadru do drugiego.



W obiekcie typu кадр tekst ozdobny jest pojemnikiem, a mapa bitowa stanowi zawartość. Mapie bitowej nadawany jest kształt liter tekstu ozdobnego.

Po utworzeniu kadru można modyfikować zarówno zawartość kadru, jak też sam кадр-pojemnik. Można na przykład zablokować zawartość, aby była przenoszona przy przenoszeniu pojemnika. Program CorelDRAW umożliwia także wydobywanie zawartości kadru — można więc usunąć lub zmodyfikować ją bez naruszania kadru-pojemnika.

Aby utworzyć kadr

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Szybkie kadrowanie** ▶ **Umieść w kadrze**.
- 3 Kliknij obiekt, który ma służyć jako kadr-pojemnik.
Jeżeli chcesz utworzyć kadr zagnieżdżony, przytrzymaj wciśnięty prawy przycisk myszy, przeciągnij kadr do wnętrza kadru-pojemnika i kliknij polecenie **Kadruj wewnątrz**.

Aby skopiować zawartość kadru

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij **Efekty** ▶ **Kopiuj efekt** ▶ **Szybkie kadrowanie z**.
- 3 Kliknij kadr.

Aby dokonać edycji zawartości kadru

- 1 Zaznacz kadr.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Szybkie kadrowanie** ▶ **Edytuj zawartość**.
- 3 Poddaj edycji zawartość kadru.
- 4 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Szybkie kadrowanie** ▶ **Zakończ edycję tego poziomu**.



Podczas edycji kadr-pojemnik wyświetlany jest w trybie szkieletowym i nie można go zaznaczyć.

Aby zablokować lub odblokować zawartość kadru

- Kliknij prawym przyciskiem myszy kadr, a następnie kliknij polecenie **Zablokuj zawartość w kadrze**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat	Patrz w indeksie Pomocy

Zmienianie trybu odwzorowania obwiedni	obwiednie, zmienianie trybów odwzorowania
Wydobywanie zawartości kadru	kadry, wydobywanie zawartości



Praca z symbolami

W programie CorelDRAW można tworzyć obiekty i zapisywać je jako symbole. Symbole definiowane są jednorazowo i można się do nich odwoływać wielokrotnie na jednym rysunku. Każdorazowe wstawienie symbolu na rysunku powoduje utworzenie wystąpienia symbolu. Definicje symboli oraz informacje o wystąpieniach są przechowywane w menedżerze symboli, który jest częścią pliku w formacie CorelDRAWCDR. Używanie pojawiających się wielokrotnie na rysunku obiektów jako symboli pozwala zredukować rozmiar pliku.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Tworzenie, edytowanie i usuwanie symboli
- Używanie symboli w rysunkach
- Zarządzanie kolekcjami i bibliotekami
- Współdzielenie symboli między rysunkami

Informacje na temat modyfikowania wystąpień symboli oraz nieobsługiwanych typów obiektów można znaleźć w sekcji “Materiały pomocnicze: Praca z symbolami” w Pomocy.

Termin “symbol” w znaczeniu stosowanym we wcześniejszych wersjach programu CorelDRAW został w programie CorelDRAW 12 zastąpiony terminem “znak specjalny”. Więcej informacji na temat pracy ze znakami specjalnymi można znaleźć w sekcji “Osadzanie grafiki i dodawanie znaków specjalnych” na stronie 249.

Tworzenie, edytowanie i usuwanie symboli

Symbole są to obiekty, do których po zdefiniowaniu można się odwoływać wielokrotnie na jednym rysunku. Jeden rysunek można zawierać wiele wystąpień symbolu bez większego wpływu na rozmiar pliku. Symbole ułatwiają i przyspieszają edytowanie rysunku, ponieważ zmiany wprowadzane w symbolu są automatycznie dziedziczone przez wszystkie wystąpienia.

Symbole tworzy się z obiektów. Po przekształceniu obiektu w symbol nowy symbol zostaje dodany do **Menedżera symboli**, a zaznaczony obiekt staje się wystąpieniem. Można też utworzyć symbol z wielu obiektów. Symbole można edytować; każda wprowadzona zmiana ma wpływ na wszystkie wystąpienia w rysunku. Uchwyty zaznaczania symboli różnią się od uchwytów dla obiektów. W przypadku symboli uchwyty zaznaczania są niebieskie; w przypadku obiektów uchwyty zaznaczania są czarne. Wystąpienie symbolu można usunąć, a definicje nieużywanych symboli wyczyścić. Wyczyszczenie powoduje usunięcie wszystkich definicji symboli, które nie mają wystąpień na rysunku.



Użycie symboli zamiast obiektów, które występują kilka razy, umożliwia zmniejszenie rozmiaru pliku.

Aby przekształcić obiekt w symbol

- 1 Zaznacz obiekt lub kilka obiektów.
- 2 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Symbol ▶ Nowy symbol**.



Symbole nie mogą wychodzić poza zakres warstw. W przypadku przekształcania w symbol obiektów z różnych warstw obiekty te zostaną połączone na warstwie obiektu znajdującego się najwyżej. Więcej informacji na temat warstw można znaleźć w sekcji “Praca z warstwami” na stronie 217.



Istniejący obiekt lub obiekty można również przekształcić w symbol, przeciągając wybrany obiekt lub obiekty do okna dokowanego **Menedżer symboli**.

Aby zmienić symbol połączony w symbol wewnętrzny

1 Zaznacz symbol.

2 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Symbol ▶ Przerwij łącze**.

Jeśli rysunek zawiera inne wystąpienia symbolu, możliwe będzie przerwanie łącza do wszystkich wystąpień. Jeśli te łącza zostaną przerwane, do wszystkich wystąpień zostanie zastosowany symbol wewnętrzny.



Symbol połączony można także zamienić w symbol wewnętrzny, klikając go prawym przyciskiem myszy i wybierając polecenie **Przerwij łącze**.

Aby edytować symbol

1 W oknie dokowanym **Menedżer symboli** wybierz symbol z listy **Symbole**.

Aby nadać symbolowi nazwę lub zmienić ją, kliknij dwukrotnie pole nazwy symbolu i wpisz nazwę.

2 Kliknij przycisk **Edytuj symbol** .

3 Zmodyfikuj obiekty na stronie rysunku.

4 Kliknij kartę **Zakończ edycję obiektu** w lewym dolnym rogu okna rysunku.



Zmiany wprowadzone w symbolu są automatycznie przenoszone na wszystkie wystąpienia w aktywnym rysunku.

Podczas pracy w trybie edycji symbolu nie można dodawać do rysunku warstw ani zapisać rysunku.



Aby edytować symbol, można także zaznaczyć jego wystąpienie w oknie rysunku i kliknąć przycisk **Edytuj symbol**  na pasku właściwości albo przytrzymać wciśnięty klawisz **Ctrl** i kliknąć symbol.

Podczas edytowania symbolu można wstawić wystąpienie innego symbolu, co spowoduje utworzenie symbolu zagnieżdżonego. Nie można jednak wstawić wystąpienia tego samego symbolu.

Aby edytować symbol połączony

1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Otwórz**.

2 Wybierz dysk i folder, w którym przechowywana jest biblioteka.

- 3 Kliknij nazwę pliku biblioteki.
Nazwy pliku biblioteki mają rozszerzenia **.csl**.
- 4 Kliknij przycisk **Otwórz**.
- 5 W oknie dokowanym **Menedżer symboli** kliknij aktywny dokument i wybierz symbol z listy **Symbol**.
Aby zmienić nazwę symbolu, kliknij nazwę ponownie i wpisz nową nazwę.
- 6 Kliknij przycisk **Edytuj symbol** .
- 7 Zmodyfikuj obiekty na stronie rysunku.
- 8 Kliknij kartę **Zakończ edycję obiektu** w lewym dolnym rogu okna rysunku.
- 9 Kliknij kolejno **Plik ▶ Zapisz**.



Do zmiany plików w sieci mogą być wymagane odpowiednie uprawnienia.

Aby usunąć symbol

- 1 W oknie dokowanym **Menedżer symboli** wybierz symbol z listy **Symbol**.
- 2 Kliknij przycisk **Usuń symbol** .



Usunięcie symbolu powoduje usunięcie go z okna dokowanego **Menedżer symboli** i usunięcie wszystkich jego wystąpień z rysunku.

Używanie symboli w rysunkach

Wstawienie symbolu do rysunku powoduje utworzenie wystąpienia symbolu. Niektóre właściwości symbolu, takie jak rozmiar i położenie, można modyfikować bez wpływu na definicję symbolu przechowywaną w bibliotece. Wystąpienie symbolu można przekształcić na powrót w obiekt lub obiekty, zachowując jednocześnie jego właściwości. Wystąpienie symbolu można także usunąć.

Aby wstawić wystąpienie symbolu

- 1 Otwórz okno dokowane **Menedżer symboli**, klikając kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Menedżer symboli**.
Aby symbol został automatycznie przeskalowany i dopasowany do bieżącej skali rysunku, włącz przycisk **Skaluj do rzeczywistych jednostek miary** .

- 2 Wybierz symbol z listy **Symbole**.
- 3 Kliknij przycisk **Wstaw symbol** .



Termin “symbol” w znaczeniu stosowanym we wcześniejszych wersjach programu CorelDRAW został w programie CorelDRAW 12 zastąpiony terminem “znak specjalny”. Więcej informacji na temat pracy ze znakami specjalnymi można znaleźć w sekcji “Osadzanie grafiki i dodawanie znaków specjalnych” na stronie 249.



W celu wstawienia wystąpienia symbolu można także przeciągnąć symbol z okna dokowanego **Menedżer symboli** do okna rysunku.

Aby wyczyścić nieużywane definicje symboli

- 1 W oknie dokowanym **Menedżer symboli** kliknij aktywny dokument.
- 2 Kliknij przycisk **Wyczyść nieużywane definicje** .

Aby zmodyfikować wystąpienie symbolu

- 1 Zaznacz wystąpienie symbolu.
- 2 Wprowadź odpowiednie zmiany.



Jeśli symbol składa się z wielu obiektów, wszystkie obiekty w wystąpieniu symbolu są traktowane jak grupa. Nie można modyfikować pojedynczych obiektów w wystąpieniu symbolu.

Nie wszystkie właściwości wystąpienia symbolu można modyfikować. Listę właściwości, które można modyfikować, można znaleźć w sekcji “Praca z symbolami” na stronie 133.



Po wybraniu wystąpienia symbolu wiele właściwości obiektu można modyfikować na pasku właściwości.

Aby przekształcić symbol na powrót w obiekt lub obiekty

- 1 Zaznacz wystąpienie symbolu.
- 2 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Symbol ▶ Przywróć obiekty**.



Symbol pozostanie w **Menedżerze symboli**.



W celu przekształcenia wystąpienia symbolu w obiekt można także kliknąć wystąpienie symbolu prawym przyciskiem myszy i kliknąć polecenie **Przywróć obiekty**.

Aby usunąć wystąpienie symbolu

- 1 Zaznacz wystąpienie symbolu.
- 2 Naciśnij klawisz **Delete**.



Symbol pozostanie w **Menedżerze symboli**.

Zarządzanie kolekcjami i bibliotekami

Większość symboli, które będą używane, zostało już utworzonych i są przechowywane w plikach bibliotek, które są pogrupowane w kolekcje.

W oknie **Menedżer symboli** zawsze wyświetlane są biblioteki i kolekcje, które znajdują się w folderze **Symbole lokalne**. Do folderu **Symbole** można dodawać kolekcje i biblioteki z dowolnego miejsca w sieci. Podczas wstawiania do rysunku symbolu lokalnego lub zewnętrznego, kopia definicji symbolu jest dodawana do dokumentu, ale pozostaje połączona z symbolem źródłowym.

Aby dodać kolekcję lub bibliotekę

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Menedżer symboli**.
- 2 W drzewie menedżera symboli kliknij folder **Symbole lokalne** lub **Symbole sieciowe**.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj bibliotekę**
- 4 Znajdź i wskaż kolekcję lub bibliotekę.
- 5 Kliknij przycisk **OK**.



Domyślnie tworzone są odwołania do oryginalnych lokalizacji przechowywania plików bibliotek. Aby skopiować bibliotekę do folderu **Symbole użytkownika**, zaznacz pole wyboru **Kopiuj biblioteki lokalnie**.

W przypadku dodawania kolekcji można zaznaczyć pole wyboru **Rekurencyjnie**, aby uwzględnić podfoldery.

Aby usunąć kolekcję lub bibliotekę

- 1 W oknie dokowanym **Menedżer symboli** kliknij kolekcję lub bibliotekę.
- 2 Naciśnij klawisz **Delete**.



Kolekcja lub biblioteka zostanie usunięta z drzewa w oknie dokowanym **Menedżer symboli**, ale pliki nie zostaną usunięte.

Współdzielenie symboli między rysunkami

W programie CorelDRAW każdy rysunek ma własną bibliotekę symboli, która jest częścią pliku w formacie CorelDRAW CDR. Te same symbole można wykorzystywać w wielu rysunkach, kopiując je i wklejając. W przypadku kopiowania symboli do Schowka oryginały pozostają w bibliotece.

Można także kopiować i wklejać z/do Schowka wystąpienia symboli. Przy wklejaniu wystąpienia symbolu, symbol umieszczany jest w bibliotece, a wystąpienie symbolu w rysunku. W przypadku ponownego wklejenia do rysunku dodawane jest kolejne wystąpienie symbolu, bez dodawania go do biblioteki. Jeśli do rysunku zostanie wklejone zmodyfikowane wystąpienie symbolu, nowe wystąpienie zachowa właściwości wystąpienia oryginalnego, a nowa definicja symbolu w bibliotece zachowa właściwości oryginalnego symbolu. Wystąpienia symbolu kopiuje się i wkleja w ten sam sposób jak inne obiekty. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Kopiowanie, duplikowanie i usuwanie obiektów” na stronie 70.

Aby kopiować i wklejać symbole

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skopiować symbole do Schowka	W oknie dokowanym Menedżer symboli wybierz symbol lub symbole z listy Symbole , kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Kopiuj .

Aby

Wykonaj następujące czynności

Wkleić symbole ze Schowka

Kliknij prawym przyciskiem myszy w oknie dokowanym **Menedżer symboli** i kliknij polecenie **Wklej**.



Jeśli wklejony symbol ma taką samą nazwę, jak istniejący symbol, do nazwy nowego symbolu zostanie dodany numer kolejny. Na przykład nazwa wklejonego symbolu o nazwie „logo” zostanie zmieniona na nazwę „logo1”.

Aby wyeksportować bibliotekę symboli

- 1 W oknie dokowanym **Menedżer symboli** kliknij aktywny dokument.
- 2 Kliknij przycisk **Eksportuj bibliotekę**
- 3 Wybierz dysk i folder, w którym chcesz zapisać plik biblioteki.
- 4 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
- 5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć nową bibliotekę

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Zapisz**.
- 2 Wybierz dysk i folder, w którym chcesz przechowywać bibliotekę.
- 3 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
- 4 Wybierz pozycję **CSL – Biblioteka symboli (Corel)** z listy **Zapisz jako typ**.
- 5 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby dodać symbol do istniejącej biblioteki

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Otwórz**.
- 2 Wybierz dysk i folder, w którym przechowywana jest biblioteka.
- 3 Wybierz pozycję **CSL — Biblioteka symboli (Corel)** z listy **Pliki typu**.
- 4 Wybierz plik biblioteki, do której chcesz dodać symbol.
- 5 Wklej symbol do dokumentu.
- 6 Zapisz plik biblioteki.



Wypełnianie obiektów

Do wnętrz obiektów można zastosować różnego rodzaju wypełnienia: kolor, deseń, teksturę i inne. Można też dostosować wypełnienie i ustawić je jako domyślne, tak, aby każdy rysowany obiekt był wypełniany w ten sam sposób.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Stosowanie wypełnień jednolitych
- Stosowanie wypełnień tonalnych
- Stosowanie wypełnień deseniem
- Stosowanie wypełnień teksturą
- Stosowanie wypełnień siatkowych
- Praca z wypełnieniami

Stosowanie wypełnień jednolitych

Do obiektów można stosować wypełnienia jednolite. W wypełnieniach jednolitych stosuje się kolory jednolite, które można wybrać lub utworzyć za pomocą modeli kolorów oraz palet kolorów. Więcej informacji na temat tworzenia kolorów można znaleźć w sekcji “Praca z kolorami” na stronie 153.

Aby zastosować wypełnienie jednolite

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne wypełnienie** , a następnie kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .
- 3 Z listy **Typ wypełnienia** na pasku właściwości wybierz pozycję **Wypełnienie jednolite**.
- 4 Określ odpowiednie ustawienia na pasku właściwości, a następnie naciśnij klawisz **Enter**.



Wypełnienie można także zastosować do wybranych obiektów, klikając kolor na palecie kolorów.

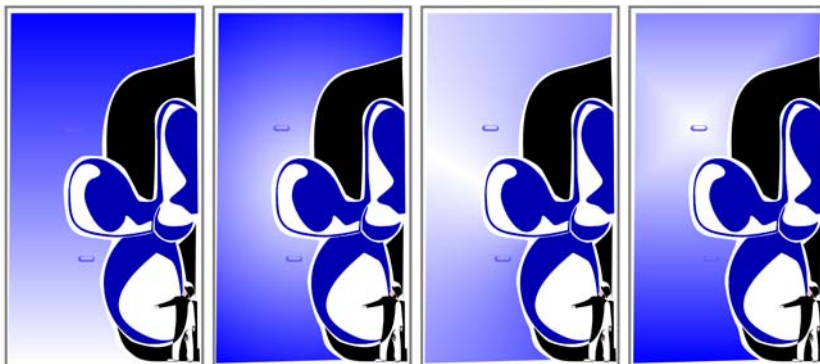
Kolory w wypełnieniu jednolitym można mieszać, zaznaczając wypełniony obiekt, naciskając klawisz **Ctrl**, a następnie klikając inny kolor na palecie kolorów.

Stosowanie wypełnień tonalnych

Wypełnienie tonalne to łagodne przejście między dwoma lub kilkoma kolorami, które nadaje obiektom głębię. Istnieją cztery typy wypełnień tonalnych: liniowe, radialne, stożkowe i kwadratowe. Liniowe wypełnienie tonalne biegnie przez obiekt po linii prostej; stożkowe wypełnienie tonalne tworzy złudzenie światła padającego na stożek; radialne wypełnienie tonalne biegnie ze środka obiektu po promieniu, zaś kwadratowe wypełnienie tonalne rozchodzi się od środka obiektu koncentrycznymi kwadratami.

Do obiektów można stosować wzorzec wypełnienia tonalnego, dwukolorowe wypełnienia tonalne oraz niestandardowe wypełnienia tonalne. Niestandardowe wypełnienia tonalne mogą obejmować dwa lub więcej kolorów, które umieszcza się w dowolnych miejscach wzdłuż przejścia kolorystycznego wypełnienia. Po utworzeniu niestandardowego wypełnienia tonalnego można je zapisać jako wzorzec.

Stosując wypełnienie tonalne, można określić atrybuty wybranego typu wypełnienia; na przykład kierunek przejścia koloru wypełnienia, kąt wypełnienia, punkt środkowy, punkt pośredni oraz brzeg. Można również dostosować jakość wydruku i wyświetlania wypełnienia tonalnego, określając liczbę pasm wypełnienia. Domyślnie ustawienia pasm wypełnienia są zablokowane, tak, że jakość wydruku wypełnienia tonalnego określana jest przez wartość zdefiniowaną w ustawieniach drukarki, a jakość wyświetlania określana jest przezadaną wartość domyślną. Niemniej jednak ustawienia pasm wypełnienia można odblokować, stosując wypełnienie tonalne i podając wartość odnoszącą się zarówno do jakości wydruku, jak i do jakości wyświetlania wypełnienia. Więcej informacji na temat ustawiania pasm wypełnień tonalnych pod kątem drukowania można znaleźć w sekcji “Regulowanie parametrów zadania drukowania” w Pomocy.



Istnieją cztery typy wypełnień tonalnych: (od lewej do prawej) liniowe, radialne, stożkowe i kwadratowe.

Aby zastosować wzorzec wypełnienia tonalnego

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)** .
- 3 Wybierz wypełnienie z listy **Wzorce**.
- 4 Zdefiniuj odpowiednie ustawienia.

Aby zastosować dwukolorowe wypełnienie tonalne

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne wypełnienie** , a następnie kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .
- 3 Z listy **Typ wypełnienia** na pasku właściwości wybierz wypełnienie tonalne.
- 4 Otwórz selektor **Lista rozwijana wypełnienia** na pasku właściwości i kliknij kolor.
- 5 Otwórz selektor **Wybór wypełnienia końcowego** na pasku właściwości i kliknij kolor.
- 6 Zdefiniuj odpowiednie ustawienia.



Kolory w dwukolorowym wypełnieniu tonalnym można mieszać, wybierając jeden z interakcyjnych uchwytów wektora, naciskając klawisz **Ctrl**, a następnie klikając kolor na palecie kolorów.

Do wypełnienia tonalnego można dodać kolor, przeciągając go z palety kolorów do interakcyjnego uchwytu wektora obiektu.

Aby zastosować niestandardowe wypełnienie tonalne

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne (okno dialogowe)** .
- 3 Z listy **Typ** na pasku właściwości wybierz wypełnienie tonalne.
- 4 Włącz opcję **Niestandardowe**.
- 5 Kliknij pole na końcu obszaru, tuż nad pasmem kolorów, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.
- 6 Kliknij pole na drugim końcu obszaru tuż nad pasmem kolorów, a następnie kliknij kolor.
- 7 Zdefiniuj żądane atrybuty.

Można również

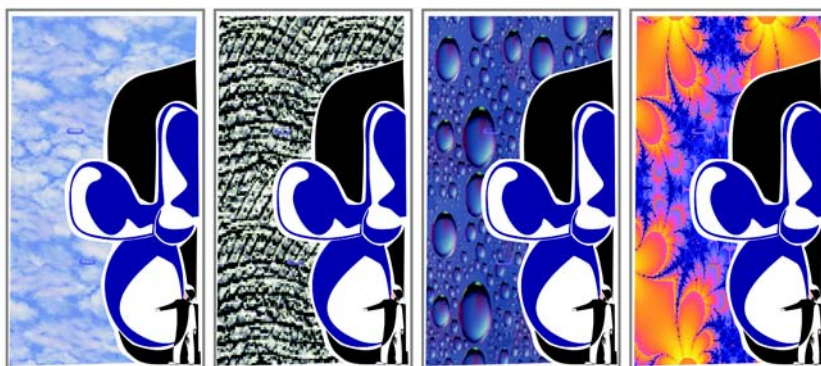
Dodać kolor pośredni	Kliknij dwukrotnie między brzegami obszaru tuż nad pasmem kolorów, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.
Zmienić kolor	Kliknij wektor tuż nad pasmem kolorów, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.
Usunąć kolor	Kliknij dwukrotnie wektor tuż nad kolorem do usunięcia.
Zmienić usytuowanie koloru	Przeciągnij wektor tuż nad wybranym kolorem w nowe miejsce.
Zapisać wypełnienie jako wzorzec	Wpisz nazwę w polu Wzorce i kliknij przycisk Dodaj wzorzec  .



Można także utworzyć niestandardowe wypełnienie tonalne, przeciągając kolory z palety kolorów w oknie rysunku na interakcyjne uchwyty wektora obiektu.

Stosowanie wypełnień deseniem

Do obiektów można stosować wypełnienia deseniem dwukolorowym, wielokolorowym lub deseniem z mapy bitowej.



Przykłady wypełnień deseniem z mapy bitowej

Wypełnienie deseniem dwukolorowym składa się tylko z dwóch wybranych kolorów. Wypełnienie deseniem wielokolorowym to bardziej złożona grafika wektorowa, która może się składać z linii i wypełnień. Wypełnienie deseniem z mapy bitowej to obrazek w formie mapy bitowej, którego złożoność zależy od jego rozmiaru, rozdzielczości obrazka oraz głębi bitowej.

Do programu CorelDRAW dołączono wzorce wypełnień deseniem, które można zastosować do obiektów, lecz można także tworzyć własne wypełnienia deseniem. Wypełnienia deseniem można tworzyć na przykład z rysowanych obiektów lub z importowanych obrazków.

Rozmiar kafelków wypełnienia deseniem można zmienić. Ustawiając początek kafelka, można także precyzyjnie określić, gdzie te wypełnienia będą się zaczynać. Program CorelDRAW umożliwia także przesunięcie kafelków w wypełnieniu względem jego początku. Zmiana położenia pierwszego desenu w poziomie lub w pionie względem górnej krawędzi obiektu wpływa na całą resztę wypełnienia.

Można zmodyfikować wygląd deseni, określając, czy do wypełnienia ma być zastosowane odbicie lustrzane, tak aby sąsiednie kafelki były swoimi lustrzanymi odbiciami. Aby wypełnienie deseniem zmieniało się odpowiednio do czynności wykonywanych na wypełnionym obiekcie, można określić transformowanie wypełnienia wraz z obiektem. Na przykład jeśli wypełniony obiekt zostanie powiększony, zwiększy się rozmiar deseni podlegającego transformacji, lecz liczba kafelków pozostanie bez zmian.

Aby zastosować wypełnienie deseniem dwukolorowym

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne wypełnienie** , a następnie kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .
- 3 Z listy **Typ wypełnienia** na pasku właściwości wybierz pozycję **Deseń dwukolorowy**.
- 4 Otwórz selektor **Lista rozwijana wypełnienia** i kliknij deseń.
- 5 Otwórz selektor **Kolor przodu** i kliknij kolor.
- 6 Otwórz selektor **Kolor tyłu** i kliknij kolor.



Kolory w wypełnieniu deseniem dwukolorowym można także mieszać, naciskając klawisz **Ctrl**, a następnie klikając inny kolor na palecie kolorów.

Aby mieszać kolor tylko z jednym z kolorów wypełnienia, należy nacisnąć klawisz **Ctrl** i przeciągnąć kolor do uchwytu interakcyjnego.

Aby zastosować wypełnienie deseniem wielokolorowym lub z mapy bitowej

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne wypełnienie** , a następnie kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .
- 3 Z listy **Typ wypełnienia** na pasku właściwości wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Deseń wielokolorowy**
 - **Deseń z mapy bitowej**
- 4 Otwórz selektor **Lista rozwijana wypełnienia** i kliknij deseń.

Stosowanie wypełnień teksturą

Wypełnienia teksturą są generowanymi losowo wypełnieniami, które nadają obiektom naturalny wygląd. Do programu CorelDRAW dołączono wzorce tekstur; każda z tekstur ma zestaw opcji, które można zmieniać. Tworząc niestandardowe wypełnienia teksturą, można używać kolorów z dowolnego modelu kolorów lub palety. Wypełnienia teksturą mogą zawierać tylko kolory RGB, lecz jako odniesienie przy wyborze kolorów można wykorzystać inne modele i palety kolorów.

Rozmiar kafelków wypełnienia teksturą można zmienić. Zwiększenie rozdzielczości kafelka tekstury zwiększa dokładność wypełnienia. Ustawiając początek kafelka, można także precyzyjnie określić, gdzie te wypełnienia będą się zaczynać. Program CorelDRAW umożliwia także przesunięcie kafelków w wypełnieniu względem jego początku. Zmiana położenia pierwszego kafelka w poziomie lub pionie względem górnej części obiektu wpływa na całą resztę wypełnienia.

Obracając, pochylając, dopasowując rozmiar kafelków i zmieniając środek tekstury, można utworzyć wypełnienie niestandardowe.

Aby wypełnienie teksturą zmieniało się odpowiednio do czynności wykonywanych na wypełnionym obiekcie, można określić transformowanie wypełnienia wraz z obiektem. Przykładowo, jeśli wypełniony obiekt zostanie powiększony, zwiększa się rozmiar tekstury, a nie liczba kafelków.

Wypełnienia teksturą to bardzo rozbudowane funkcje, które mogą wzbogacić rysunek. Niemniej jednak zwiększają one także rozmiar pliku oraz czas wydruku, więc wskazane jest używanie ich w sposób umiarkowany.

Aby zastosować wypełnienie teksturą

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij przycisk **Wypełnienie teksturą (okno dialogowe)** .
- 3 Wybierz bibliotekę tekstur z listy **Biblioteka tekstur**.
- 4 Wybierz teksturę z listy **Tekstura**.

Można również

Utworzyć niestandardowe wypełnienie teksturą	Określ ustawienia w obszarze Nazwa stylu .
Zmienić rozmiar kafelków tekstury	Kliknij przycisk Kafelkowanie i wpisz wartości w polach Szerokość i Wysokość .
Ustawić początek układu kafelka wypełnienia teksturą	Kliknij przycisk Kafelkowanie i wpisz wartości w polach X i Y w obszarze Początek układu .
Przesunąć początek układu kafelka wypełnienia teksturą	Kliknij Kafelkowanie i włącz opcję Wiersz lub Kolumna . W polu % rozmiaru kafelka wpisz wielkość przesunięcia.
Obrócić wypełnienie teksturą	Kliknij przycisk Kafelkowanie i wpisz wartość w polu Obrót .
Pochylić wypełnienie teksturą	Kliknij Kafelkowanie i wpisz wartość w polu Pochylenie .
Wykonać odbicie lustrzane wypełnienia teksturą	Kliknij przycisk Kafelkowanie i zaznacz pole wyboru Wypełnienie lustrzane .



Można modyfikować teksturę wybraną z biblioteki tekstur i zapisywać ją w innej bibliotece, lecz nie można zapisywać ani nadpisywać tekstur w bibliotece tekstur.



Niestandardowe wypełnienie teksturą można zapisać, klikając znak plusa (+) w oknie dialogowym **Wypełnienie teksturą** i wpisując nazwę w polu **Nazwa tekstury**.

Stosowanie wypełnień siatkowych

Wypełniając obiekty wypełnieniem siatkowym można uzyskać wyjątkowe efekty. Można na przykład utworzyć łagodne przejścia kolorów w dowolnym kierunku bez tworzenia metamorfoz i obrysów. Stosując wypełnienie siatkowe, określa się liczbę kolumn i wierszy w siatce oraz punkty przecięcia siatki. Gdy zostanie

utworzony obiekt siatki, można edytować siatkę wypełnienia siatkowego, dodając lub usuwając jej węzły lub punkty przecięcia. Można również usunąć siatkę.

Wypełnienie siatkowe można stosować tylko do zamkniętych obiektów lub pojedynczej ścieżki. Aby zastosować wypełnienie siatkowe do złożonego obiektu, należy najpierw utworzyć obiekt wypełniony siatką, a następnie połączyć go z obiektem złożonym, tworząc obiekt szybkiego kadrowania. Więcej informacji na temat korzystania z obiektów szybkiego kadrowania można znaleźć w sekcji “Tworzenie kadrów” na stronie 129.

Do fragmentu wypełnienia siatkowego oraz do poszczególnych punktów przecięcia można dodać kolor. Można także mieszać kolory, aby uzyskać efekt lepszej metamorfozy.

Aby zastosować wypełnienie siatkowe do obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne wypełnienie** , a następnie kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie siatkowe** .
- 3 W górnej części pola **Rozmiar siatki** na pasku właściwości wpisz liczbę kolumn.
- 4 W dolnej części pola **Rozmiar siatki** na pasku właściwości wpisz liczbę wierszy i naciśnij klawisz **Enter**.
- 5 Dostosuj węzły siatki obiektu.

Można również

Dodać punkt przecięcia	Kliknij w obrębie siatki, a następnie kliknij przycisk Dodaj przecięcie  na pasku właściwości.
Dodać węzeł	Przytrzymując klawisz Shift , kliknij dwukrotnie w miejscu, gdzie ma być dodany węzeł.
Usunąć węzeł lub punkt przecięcia	Kliknij węzeł, a następnie kliknij przycisk Usuń węzeł(-ly)  na pasku właściwości.
Kształtować wypełnienie siatkowe	Przeciągnij węzeł w nowe miejsce.
Usunąć wypełnienie siatkowe	Kliknij przycisk Wyczyść siatkę  na pasku właściwości.



Jeśli obiekt z wypełnieniem siatkowym zawiera kolor, dopasowanie węzłów przecięcia siatki ma wpływ na przejście kolorów.



Można także zmienić kształt całego obszaru wypełnienia siatkowego. W tym celu należy zaznaczyć węzły markizą lub zaznaczyć węzły markizą w trybie odręcznym.

Punkty przecięcia można dodawać, klikając dwukrotnie w wybranym miejscu; można również dodać pojedynczą linię, klikając linię dwukrotnie.

Aby dodać kolor do fragmentu wypełnienia siatkowego

- 1 Zaznacz obiekt z wypełnieniem siatkowym.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Interakcyjne wypełnienie** , a następnie kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie siatkowe** .
- 3 Przeciągnij kolor z palety kolorów na fragment obiektu.

Można również

Nadać kolor punktowi przecięcia w wypełnieniu siatkowym

Kliknij węzeł przecięcia, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.

Mieszać kolory w wypełnieniu siatkowym

Zaznacz fragment siatki, naciśnij klawisz **Ctrl**, a następnie kliknij kolor na palecie kolorów.



Kolory z palety kolorów można również przeciągać na węzeł przecięcia. Aby zastosować kolor do całego obszaru siatki, można zaznaczyć węzły markizą w trybie odręcznym.

Praca z wypełnieniami

Niektóre czynności są wspólne dla wszystkich typów wypełnienia. Można wybrać domyślny kolor wypełnienia, aby każdy obiekt dodany do rysunku miał to samo wypełnienie. Można również usunąć dowolne wypełnienie, skopiować je na inny obiekt lub użyć do wypełnienia obszaru otoczonego krzywą otwartą.

Aby wybrać domyślny kolor wypełnienia

- 1 Kliknij pusty obszar na stronie rysunku, aby usunąć zaznaczenie wszystkich obiektów.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)**.
- 3 W oknie dialogowym **Wypełnienie jednolite** zaznacz jedno lub więcej następujących pól wyboru:
 - **Rysunek** — domyślny kolor wypełnienia stosowany jest do rysowanych kształtów
 - **Tekst ozdobny** — domyślny kolor wypełnienia stosowany jest do dodawanego tekstu ozdobnego
 - **Tekst akapitowy** — domyślny kolor wypełnienia stosowany jest do dodawanego tekstu akapitowego
- 4 Określ dowolne ustawienia wypełnienia.

Aby usunąć wypełnienie

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij przycisk **Bez wypełnienia** .

Aby skopiować wypełnienie do innego obiektu

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Pipeta** .
- 2 Z listy na pasku właściwości wybierz pozycję **Próbkuj kolor**.
- 3 Kliknij paletę wysuwaną **Rozmiar próbki** na pasku właściwości i włącz jedną z następujących opcji:
 - **1X1** — umożliwia wybór uśrednionego koloru z obszaru obiektu o wymiarach 1 x 1 piksel
 - **3X3** — umożliwia wybór uśrednionego koloru z obszaru obiektu o wymiarach 3 x 3 piksele
 - **5X5** — umożliwia wybór uśrednionego koloru z obszaru obiektu o wymiarach 5 x 5 pikseli
- 4 Kliknij obiekt, którego wypełnienie chcesz skopiować.
- 5 Otwórz paletę wysuwaną **Pipeta**  i kliknij narzędzie **Puszka z farbą** .
- 6 Kliknij obiekt, do którego chcesz zastosować wypełnienie.



Kopiuwane wypełnienia mogą się różnić od wypełnienia oryginalnego. Stosowany jest najbliższy równoważny kolor RGB.



Aby pobrać próbkę koloru z pulpitu, kliknij narzędzie **Pipeta**, z listy na pasku właściwości wybierz pozycję **Próbkuj kolor**, a następnie kliknij przycisk **Wybierz z pulpitu**. Aby pobrać próbkę koloru, kliknij w dowolnym miejscu pulpitu.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Zmienianie jakości wypełnienia tonalnego	wypełnienia tonalne, jakość druku
Ustawianie jakości wyświetlania wypełnień tonalnych	wypełnienia tonalne, jakość wydruku
Tworzenie wypełnień deseniem	wypełnienia deseniem
Stosowanie wypełnień postscriptowych	PostScript
Wyświetlanie wypełnień w krzywych otwartych	krzywe, wypełnianie otwartych



Praca z kolorami

Ta aplikacja umożliwia wybieranie i tworzenie kolorów przy użyciu wielu standardowych palet kolorów, obszarów mieszania oraz modeli kolorów. Możliwe jest tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów w celu przechowywania często używanych kolorów, z których będzie można skorzystać w przyszłości.

Sposób wyświetlania palety kolorów na ekranie można również dostosować poprzez zmianę rozmiaru próbek, liczby wierszy w paletach i innych właściwości.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Wybieranie kolorów
- Tworzenie niestandardowych palet kolorów

Wybieranie kolorów

Kolory wypełnienia i konturu można wybrać, używając gotowych lub niestandardowych palet kolorów, przeglądarek kolorów, harmonii kolorów lub przejść kolorów.

Informacje na temat stosowania wybranych kolorów można znaleźć w sekcji “Stosowanie wypełnień jednolitych” na stronie 141 i “Formatowanie linii i konturów” na stronie 52.

Aby użyć koloru, który występuje już w obiekcie lub dokumencie, można pobrać próbkę koloru w celu osiągnięcia dokładnego dopasowania. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Aby skopiować wypełnienie do innego obiektu” na stronie 151.

Wybieranie koloru za pomocą domyślnej palety kolorów

Paleta kolorów jest to kolekcja próbek kolorów. Kolory wypełnienia i konturu można wybrać za pomocą domyślnej palety kolorów, która zawiera 99 kolorów z

modelu kolorów CMYK. Wybrane kolory wypełnienia i konturu wyświetlane są w próbkach kolorów na pasku stanu.

Wybieranie koloru za pomocą gotowej lub niestandardowej palety kolorów

Gotowe palety kolorów dostarczane są przez niezależne firmy. Przykładami takich palet są PANTONE®, HKS Colors i TRUMATCH®. Warto mieć drukowany wzornik kolorów, będący zbiorem próbek kolorów, dzięki którym można dokładnie sprawdzić, jak każdy kolor będzie wyglądał po wydrukowaniu.

Niektóre gotowe palety kolorów — PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC, Focoltone i SpectraMaster — są kolekcjami kolorów dodatkowych. Jeśli podczas drukowania tworzone są wyciągi barwne, zastosowanie kolorów z tych palet wymaga wykonania osobnej płyty drukarskiej dla każdego koloru. Może to spowodować znaczne zwiększenie kosztów drukowania. Jeśli użytkownik chce skorzystać z tych kolorów, ale nie chce używać kolorów dodatkowych, podczas drukowania można kolory dodatkowe przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Drukowanie wyciągów barwnych” na stronie 308.

Niestandardowe palety kolorów mogą zawierać kolory pochodzące z dowolnego modelu kolorów lub gotowej palety kolorów. Utworzoną paletę kolorów można zapisać i wykorzystać w przyszłości. Więcej informacji na temat pracy z niestandardowymi paletami kolorów można znaleźć w sekcjach “Tworzenie niestandardowych palet kolorów” na stronie 158 i “Otwieranie i edytowanie niestandardowych palet kolorów” w Pomocy.

Wybieranie koloru za pomocą przeglądarki kolorów

Przeglądarki kolorów przedstawiają zakres kolorów w postaci jedno lub trójwymiarowych kształtów. Domyślna przeglądarka kolorów oparta jest na modelu kolorów HSB, ale można jej używać w celu wybierania kolorów CMYK, CMY lub RGB. Informacje na temat modeli kolorów można znaleźć w sekcji “Opis modeli kolorów” w Pomocy.

Wybieranie koloru za pomocą harmonii kolorów

Działanie harmonii kolorów polega na nałożeniu na koło kolorów pewnej figury, np. prostokąta, trójkąta lub pięciokąta. Każda kolumna wyświetlana w siatce kolorów rozpoczyna się od koloru leżącego w jednym z wierzchołków nałożonej figury.

Zależnie od wybranej figury, kolory wskazywane przez poszczególne jej wierzchołki zawsze są wzajemnie uzupełniające, kontrastowe lub harmonizujące. Harmonie kolorów pozwalają wybrać preferowany model kolorów i są najbardziej przydatne podczas wybierania kilku kolorów do projektu.

Wybieranie koloru za pomocą przejść kolorów

Wybierając kolor za pomocą przejścia kolorów, otrzymuje się go na drodze łączenia kolorów podstawowych. W polu mieszania wyświetlana jest siatka kolorów powstałych na podstawie czterech wybranych kolorów podstawowych.

Aby wybrać kolor za pomocą domyślnej palety kolorów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać kolor wypełnienia zaznaczonego obiektu	Kliknij próbkę koloru.
Wybrać kolor konturu zaznaczonego obiektu	Kliknij prawym przyciskiem myszy próbkę koloru.
Wybrać jeden z odcieni koloru	Kliknij i przytrzymaj próbkę koloru, aby wyświetlić podręczny selektor kolorów, a następnie kliknij wybrany kolor.
Wyświetlić więcej kolorów w domyślnej paletce kolorów	Kliknij strzałkę przewijania w górnej lub dolnej części palety.



Wskazując próbkę można wyświetlić nazwy kolorów.

Aby wybrać kolor za pomocą gotowej lub niestandardowej palety kolorów

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz jedną z następujących palet wysuwanych:
 - paletę wysuwaną **Wypełnienie** i kliknij narzędzie **Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)** .
 - paletę wysuwaną **Kontur** i kliknij narzędzie **Kolor konturu (okno dialogowe)** .
- 3 Kliknij kartę **Palety**.
- 4 Z listy **Paleta** wybierz gotową lub niestandardową paletę.

- 5 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.
- 6 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.



Każda próbka koloru w gotowej paletce kolorów oznaczona jest małym białym kwadratem.

Używanie jednego modelu kolorów dla wszystkich kolorów na rysunku pozwoli na zachowanie spójności oraz ułatwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku. Sugerowane jest stosowanie tego samego modelu kolorów co w produkcie końcowym. Więcej informacji na temat dokładnego odtwarzania kolorów można znaleźć w sekcji “Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi” na stronie 161.



Nazwy kolorów gotowych lub niestandardowych można wyświetlać lub ukrywać, klikając kolejno **Opcje ▶ Pokaż nazwy kolorów**.

Stary kolor (zaznaczonego obiektu) i **Nowy** kolor (wybrany w obszarze wyboru kolorów) można zamienić, klikając kolejno **Opcje ▶ Zamień kolory**.

Aby wybrać kolor za pomocą przeglądarki kolorów

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz jedną z następujących palet wysuwanych:
 - paletę wysuwaną **Wypełnienie** i kliknij narzędzie **Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)** .
 - paletę wysuwaną **Kontur** i kliknij narzędzie **Kolor konturu (okno dialogowe)** .
- 3 Kliknij kartę **Modele**.
- 4 Z listy **Model** wybierz model kolorów.
- 5 Kliknij kolejno **Opcje ▶ Przeglądarki kolorów** i kliknij przeglądarkę kolorów.
- 6 Przesuń suwak koloru.
- 7 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.



Jeśli wybrany kolor nie należy do przestrzeni kolorów drukarki, program CorelDRAW wyświetla najbliższy kolor drukowalny. Kolor ten jest wyświetlany w obszarze **Odniesienie** jako mała próbka obok koloru **Nowy**. Można wybrać najbliższy kolor drukowalny lub poprawić kolor niedrukowalny. Informacje na temat korekcji kolorów można znaleźć w sekcji “Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi” na stronie 161.

Używanie jednego modelu kolorów dla wszystkich kolorów na rysunku pozwoli na zachowanie spójności oraz ułatwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku. Sugerowane jest stosowanie tego samego modelu kolorów co w produkcie końcowym.



Stary kolor (zaznaczonego obiektu) i **Nowy** kolor (wybrany w obszarze wyboru kolorów) można zamienić, klikając kolejno **Opcje ▶ Zamień kolory**.

Aby wybrać kolor za pomocą harmonii kolorów

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz jedną z następujących palet wysuwanych:
 - paletę wysuwaną **Wypełnienie** i kliknij narzędzie **Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)**
 - paletę wysuwaną **Kontur** i kliknij narzędzie **Kolor konturu (okno dialogowe)**
- 3 Kliknij kartę **Miksery**.
- 4 Kliknij kolejno **Opcje ▶ Mikser ▶ Harmonie kolorów**.
- 5 Wybierz kształt z listy **Barwy**.
- 6 Wybierz odpowiednią opcję z listy **Wariacja**.
- 7 Przeciągnij czarny punkt na kole kolorów.
- 8 Kliknij próbkę koloru na palecie kolorów poniżej koła kolorów.



Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, program CorelDRAW wyświetla najbliższy kolor drukowalny. Ten kolor jest wyświetlany w obszarze **Odniesienie** jako mała próbka obok koloru **Nowy**. Można wybrać najbliższy kolor drukowalny lub poprawić kolor

niedrukowalny. Informacje na temat korekcji kolorów można znaleźć w sekcji “Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi” na stronie 161.



Liczbę próbek w siatce kolorów można zmienić, przeciągając suwak **Rozmiar**.

Aby wybrać kolor za pomocą przejść kolorów

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz jedną z następujących palet wysuwanych:
 - paletę wysuwaną **Wypełnienie** i kliknij narzędzie **Wypełnienie jednolite (okno dialogowe)** .
 - paletę wysuwaną **Kontur** i kliknij narzędzie **Kolor konturu (okno dialogowe)** .
- 3 Kliknij kartę **Miksery**.
- 4 Kliknij kolejno **Opcje** ▶ **Mikser** ▶ **Przejście kolorów**.
- 5 Otwórz każdy z selektorów koloru i kliknij kolor.
- 6 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.



Metamorfozie można poddać wyłącznie kolory znajdujące się w domyślnej paletce kolorów. Jeśli zachodzi potrzeba dokonania metamorfozy innych kolorów, należy odpowiednio zmienić domyślną paletę kolorów.



Rozmiar komórki w siatce kolorów można zmienić, przeciągając suwak **Rozmiar**.

Stary kolor (zaznaczonego obiektu) i **Nowy** kolor (wybrany w obszarze wyboru kolorów) można zamienić, klikając kolejno **Opcje** ▶ **Zamień kolory**.

Tworzenie niestandardowych palet kolorów

Niestandardowe palety kolorów to zapisywane przez użytkownika kolekcje kolorów. Dostępnych jest wiele gotowych niestandardowych palet kolorów, choć można je również tworzyć od podstaw. Niestandardowe palety kolorów przydatne

są w sytuacji, gdy często wykorzystywane są te same kolory lub gdy zachodzi potrzeba pracy z zestawem odpowiednio dobranych kolorów.

Niestandardową paletę kolorów można utworzyć, wybierając ręcznie każdy kolor lub używając kolorów występujących w obiekcie lub całym obszarze.

Aby utworzyć niestandardową paletę kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Palety kolorów ▶ Edytor palet**.
- 2 Kliknij przycisk **Nowa paleta** .
- 3 Wpisz nazwę pliku.
- 4 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć paletę kolorów z obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Okno ▶ Palety kolorów ▶ Utwórz paletę według zaznaczenia**.
- 3 Wpisz nazwę pliku.
- 4 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć paletę kolorów z dokumentu

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Palety kolorów ▶ Utwórz paletę według dokumentu**.
- 2 Wpisz nazwę pliku.
- 3 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi



Może się zdarzyć, że kolory wyświetlane na ekranie nie będą odpowiadać kolorom skanowanego obrazka lub wydruku. Zarządzanie kolorami umożliwia dokładne odtwarzanie kolorów, dzięki użyciu profili kolorów oraz korekcji wyświetlanych kolorów.

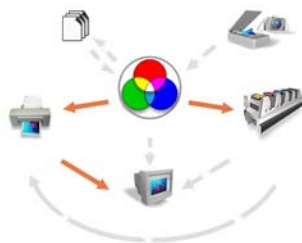
W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Opis okna dialogowego Zarządzanie kolorami
- Praca z profilami kolorów
- Wybieranie zaawansowanych ustawień zarządzania kolorami
- Poprawianie wyświetlanych kolorów

Opis okna dialogowego Zarządzanie kolorami

Zarządzanie kolorami to proces dopasowywania kolorów między urządzeniami takimi jak skanery, kamery cyfrowe, drukarki i monitory. Aplikacja umożliwia sterowanie zarządzaniem kolorami, co pozwala uzyskać możliwie najlepsze dopasowanie kolorów.

Okno dialogowe **Zarządzanie kolorami** z domyślnymi ustawieniami wygląda następująco:



Okno dialogowe Zarządzanie kolorami

Można włączyć następujące elementy wizualne:

- Ikona **Skaner/Kamera cyfrowa** 
- Ikona **Drukarka wyciągów barwnych** 
- Ikona **Monitor** 
- Ikona **Drukarka pełnokolorowa** 
- Ikona **Import/Eksport** 
- Ikona **Wewnętrzny format RGB** 
- **Strzałki** 

Aby wybrać opcje zarządzania kolorami i ustawienia zaawansowane, można kliknąć ikonę **Monitor**, ikonę **Import/Eksport**, ikonę **Wewnętrzny tryb RGB** lub **Strzałki**.

Dla każdego urządzenia można wybrać profile kolorów, klikając tekst podpisu pod ikonami. Profile kolorów można również pobrać z płyty CD-ROM z programem lub z Internetu. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Praca z profilami kolorów” na stronie 164. Aby wybrać odpowiedni profil, należy skorzystać z dokumentacji dostarczonej przez producenta urządzenia.

Klikając strzałki między ikonami urządzeń, można także włączać i wyłączać profile kolorów. Włączone ikony strzałek są pomarańczowe, a wyłączone — są nieaktywne i przedstawiają złamaną strzałkę. Strzałek można użyć do korekcji kolorów między urządzeniami i do sterowania sposobem wyświetlania kolorów.

Poniższa tabela zawiera opis skutków włączenia lub wyłączenia strzałki.

Gdy sposób przetwarzania koloru w urządzeniu zostanie skorygowany, będą używane co najmniej dwa profile — po jednym dla każdego urządzenia. Jeśli kolory drukarki są korygowane na przykład za pomocą wewnętrznego formatu RGB, używany jest zarówno wewnętrzny format RGB jak i profile drukarki. W trakcie korzystania z wyświetlania symulacji wyglądu kolorów wydruku na ekranie, używane są trzy profile: Wewnętrzny format RGB, profil drukarki i profil monitora.

Konwencja	Opis	Przykłady
Od pozycji Skaner/Kamera cyfrowa do pozycji Wewnętrzny format RGB	Do korekcji kolorów używane są profile skanera/kamery cyfrowej oraz Wewnętrznego formatu RGB.	Profile nie są używane.
Od pozycji Wewnętrzny format RGB do pozycji Monitor	Do kalibracji wyświetlanych kolorów używane są profile Wewnętrznego formatu RGB oraz monitora.	Profil nie jest używany.
Od pozycji Wewnętrzny format RGB do pozycji Drukarka pełnokolorowa	Do korekcji kolorów używane są profile drukarki oraz Wewnętrznego formatu RGB.	Profil nie jest używany.
Od pozycji Drukarka pełnokolorowa do pozycji Monitor	Monitor symuluje wydruk drukarki pełnokolorowej.	Monitor nie symuluje wydruku drukarki pełnokolorowej.
Od pozycji Wewnętrzny format RGB do pozycji Drukarka wyciągów barwnych	Do korekcji kolorów używane są profile drukarki wyciągów barwnych oraz Wewnętrznego formatu RGB.	Profil nie jest używany. Ustawienie to można zmienić w oknie dialogowym Drukuj .
Od pozycji Drukarka wyciągów barwnych do pozycji Monitor	Monitor symuluje wydruk drukarki wyciągów barwnych.	Monitor nie symuluje wydruku drukarki wyciągów barwnych.

Konwencja	Opis	Przykłady
Od pozycji Drukarka wyciągów barwnych do pozycji Drukarka pełnokolorowa	Drukarka pełnokolorowa symuluje drukarkę wyciągów barwnych.	Drukarka pełnokolorowa nie symuluje drukarki wyciągów barwnych.
Od pozycji Wewnętrzny format RGB do pozycji Import/Eksport	Profile Wewnętrznego formatu RGB są osadzone.	Profile ICC nie są osadzone.
Od pozycji Import/Eksport do pozycji Wewnętrzny format RGB	Używane są osadzone profile ICC.	Profile ICC są ignorowane.

Praca z profilami kolorów

System zarządzania kolorami pomaga w osiągnięciu zgodności kolorów pomiędzy różnymi urządzeniami. Pierwszym etapem konfigurowania systemu zarządzania kolorami jest wybór profili kolorów dla monitora oraz każdego z używanych urządzeń, takich jak skanery, kamery cyfrowe, czy drukarki.

Opis zarządzania kolorami

Każde urządzenie charakteryzowane jest przez zakres kolorów lub przestrzeń kolorów, której używa. Przykładowo, monitor wyświetla inny zestaw kolorów niż ten odtwarzany przez drukarkę. Wydrukowanie niektórych kolorów widocznych na ekranie może więc być niemożliwe.

Do konwersji kolorów między urządzeniami można zastosować system zarządzania kolorami. Profile kolorów określają przestrzeń kolorów monitora oraz używanych urządzeń wejścia i wyjścia.

Więcej informacji na temat używania zarządzania kolorami w programie można znaleźć w sekcji “Opis okna dialogowego Zarządzanie kolorami” na stronie 161.

Wybieranie profili kolorów

Różne marki i modele monitorów, skanerów, kamer cyfrowych oraz drukarek mają różne przestrzenie kolorów, wobec czego wymagają różnych profili kolorów. Niektóre powszechniej używane profile są instalowane razem z aplikacją.

Aplikacja ta korzysta ze standardowych profili kolorów ICC (International Color Consortium). Profile kolorów można wybrać dla:

- monitora
- skanera/kamery cyfrowej
- drukarki pełnokolorowej
- drukarki wyciągów barwnych
- wewnętrznej przestrzeni kolorów RGB

Uzyskiwanie dodatkowych profili kolorów

Dodatkowe profile lub ich aktualizacje można znaleźć na dysku CD z aplikacją lub można pobrać je z Internetu.

Aby wybrać profil kolorów

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.

2 Kliknij nazwę profilu pod jedną z następujących ikon:

- **Skaner/Kamera cyfrowa** 
- **Drukarka wyciągów barwnych** 
- **Monitor** 
- **Drukarka pełnokolorowa** 
- **Wewnętrzny format RGB** 

3 Wybierz profil z listy.



Domyślnie profile kolorów są przechowywane w folderze **Color** aplikacji.



Dostępne są inne profile kolorów.

Aby skopiować profil kolorów z dysku CD

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.

2 Kliknij listę profili kolorów znajdującą się pod ikoną urządzenia i wybierz pozycję **Pobierz profil z dysku**.

3 Włóż płytę CD-ROM z aplikacją.

4 W oknie dialogowym **Przeglądaj w poszukiwaniu folderu** wybierz folder, w którym znajdują się profile.

Aby załadować profile kolorów z innej lokalizacji, np. z sieci lub z dysku twardego, wybierz folder, w którym znajdują się profile.

- 5 W oknie dialogowym **Instaluj z dysku** wybierz profil kolorów do skopiowania.
- 6 Kliknij przycisk **Wybierz**.

Aby pobrać profil kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.
- 2 Kliknij listę profili kolorów znajdującą się pod ikoną urządzenia i wybierz pozycję **Pobierz profile**.
- 3 W oknie dialogowym zaznacz pole wyboru dla każdego profilu, który ma być pobrany.
- 4 Kliknij przycisk **Pobierz**.
- 5 W oknie dialogowym **Zapisz jako**, wybierz folder docelowy dla profilu kolorów.
- 6 Jeśli nowy profil kolorów ma być przechowywany razem z istniejącymi, pobierz go do folderu **Color** aplikacji.

Można również

Wybrać inny typ profilu	Kliknij listę Typ profilu i wybierz typ.
Określić prędkość połączenia	Kliknij listę Prędkość połączenia i wybierz prędkość. Im szybsza prędkość połączenia, tym krótszy czas pobierania.
Zaktualizować listę profili	Kliknij przycisk Odśwież .
Powrócić do głównego okna dialogowego Zarządzanie kolorami	Kliknij przycisk Anuluj .

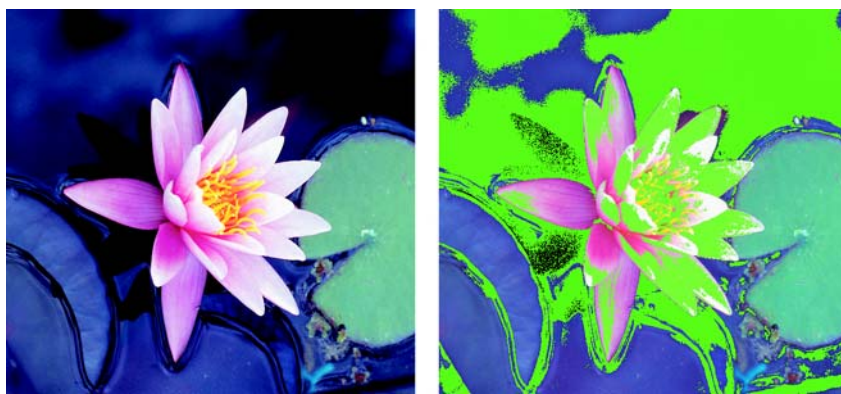
Wybieranie zaawansowanych ustawień zarządzania kolorami

Po wybraniu profili kolorów system zarządzania kolorami stosuje moduł CMM (Color Matching Module) w celu możliwie najwierniejszego dopasowania kolorów między urządzeniami. Domyślnie aplikacja stosuje system zarządzania kolorami Kodak® Color Management System. Można wybrać inne sposoby

odwzorowywania kolorów, które sterują przekształcaniem kolorów pomiędzy różnymi przestrzeniami przez system zarządzania kolorami.

Importując lub eksportując grafikę, można osadzać lub dołączać profile kolorów. Osadzenie profilu kolorów zapewnia spójność kolorów; każda osoba oglądająca lub drukująca pracę będzie używała tych samych kolorów, co jej autor.

Włączenie sygnalizacji kolorów niedrukowalnych umożliwia przejrzanie niedrukowalnych kolorów ekranu. Kolory niedrukowalne zostaną wyróżnione.



Sygnalizacja kolorów niedrukowalnych powoduje podświetlenie kolorów, których nie może odtworzyć drukarka

Dostępne są zaawansowane ustawienia dla drukarek wyciągów barwnych oraz pełnokolorowych, umożliwiające połączenie profilu kolorów z określoną drukarką.

Używając stylów kolorów, można wyłączyć zarządzanie kolorami lub zoptymalizować wyświetlanie kolorów.

Aby wybrać moduł obsługi koloru i odwzorowania kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Zarządzanie kolorami**.
- 2 Kliknij ikonę **Wewnętrzny format RGB** .
- 3 W oknie dialogowym **Ustawienia zaawansowane** z listy **Odwzorowanie kolorów** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Kolorymetryczna absolutna** — umożliwia zachowanie podczas konwersji punktu bieli

- **Automatycznie** — ustawienie domyślne, w którym używane jest nasycenie dla grafik wektorowych i metoda percepcyjna dla map bitowych
- **Percepcyjnie** — metoda dobra dla różnych obrazków, szczególnie dla map bitowych i obrazów fotograficznych
- **Kolorymetryczna względna** — metoda odpowiednia dla wydruków próbnych na drukarkach atramentowych
- **Nasycenie** — metoda dobra dla grafik wektorowych (linie, tekst i obiekty o jednolitym wypełnieniu kolorem)

4 Wybierz odpowiednią opcję z listy **Moduł obsługi koloru**.



Moduł Microsoft ICM 2.0 Color Matching Module (CMM) nie jest dostępny w systemie Windows NT® 4.0.

Aby osadzić profile kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▶ **Zarządzanie kolorami**.
- 2 Kliknij ikonę **Import/Eksport** .
- 3 W obszarze **Importuj** wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Użyj osadzonego profilu ICC**
 - **Zawsze przekształcaj używając**
 - **Pomiń osadzony profil ICC**
- 4 W obszarze **Eksportuj** wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Osadź wewnętrzny profil RGB**
 - **Zawsze osadzaj używając**
 - **Nie osadzaj profili ICC**



Po włączeniu opcji importu **Zawsze przekształcaj używając** lub opcji eksportu **Zawsze osadzaj używając**, można wybrać profil z listy.

Po włączeniu opcji eksportu **Osadź wewnętrzny profil RGB** lub **Zawsze osadzaj używając**, niektóre formaty plików będą eksportowane z osadzonym profilem ICC. Są to: TIFF, Encapsulated PostScript (EPS), Corel PHOTO-PAINT (CPT), CorelDRAW (CDR), JPEG, Portable Document Format (PDF) i Adobe® Photoshop® (PSD).

Aby włączyć sygnalizowanie kolorów niedrukowalnych

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▶ **Zarządzanie kolorami**.

2 Kliknij ikonę **Monitor** .

3 Zaznacz pole wyboru **Sygnalizuj wyświetlone kolory niedrukowalne**.

Jeśli kolory CMYK mają być wyświetlane w procentach, zaznacz pole wyboru **Pokaż kolory modelu CMYK w procentach**.



Kolory dodatkowe można odwzorować na kolory drukowalne w modelu CMYK, zaznaczając pole wyboru **Odwzoruj kolory dodatkowe na kolory CMYK**.

Kolor ostrzegawczy sygnalizacji kolorów niedrukowalnych można zmienić otwierając selektor **koloru ostrzegawczego** i wybierając odpowiedni kolor.

Aby wybrać zaawansowane ustawienia drukarki

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.

2 Kliknij jedną z następujących ikon:

- **Drukarka pełnokolorowa** 
- **Drukarka wyciągów barwnych** 

3 Wybierz ustawienie z listy.



Wybranie zaawansowanego ustawienia spowoduje zastąpienie przez nie profilu wyświetlanego pod ikoną drukarki w oknie dialogowym **Zarządzanie kolorami**.

Aby używać stylów zarządzania kolorami

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.

2 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Styl**:

- **Zarządzanie kolorami wyłączone**
- **Ustawienia domyślne**
- **Zoptymalizowane dla drukowania biurowego**
- **Zoptymalizowane dla jakości poligraficznej**
- **Zoptymalizowane dla sieci WWW**



Niektóre ustawienia zarządzania kolorami, np. **Ustawienia domyślne**, **Zoptymalizowane dla drukowania biurowego** i **Zoptymalizowane dla jakości poligraficznej** mogą spowodować, że kolory wyświetlane na

ekranie będą wyglądać blado. Jest to spowodowane symulacją kolorów wydruku.



Style zarządzania kolorami można dodawać lub usuwać, klikając przycisk **Zapisz bieżący styl**  lub **Usuń bieżący styl** .

Poprawianie wyświetlanych kolorów

Wyświetlane kolory można skorygować, aby były wyświetlane na ekranie tak dokładnie, jak tylko jest to możliwe. Jeśli korygowane są jedynie kolory widoczne na ekranie, są one wyświetlane zgodnie z wewnętrznym profilem RGB oraz profilem kolorów monitora.

Jeśli kolory są wyświetlane w sposób symulujący ich wygląd po wydrukowaniu, dopasowywanie kolorów na ekranie odbywa się na podstawie wewnętrznego profilu RGB oraz profili monitora i drukarki. Symulowanie kolorów drukarki może spowodować, że kolory na ekranie będą wyglądać blado.

Aby poprawić wyświetlane kolory

- Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Zarządzanie kolorami**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Skorygować wyświetlane kolory	Kliknij strzałkę od ikony Wewnętrzny format RGB  do ikony Monitor  .
Wyświetlić symulację wydruku drukarki pełnokolorowej.	Kliknij strzałkę od ikony Drukarka pełnokolorowa  do ikony Monitor  .
Wyświetlić symulację wydruku drukarki wyciągów barwnych.	Kliknij strzałkę od ikony Drukarka wyciągów barwnych  do ikony Monitor  .
Wyświetlić symulację drukarki wyciągów barwnych na drukarce pełnokolorowej	Kliknij strzałkę od ikony Drukarka wyciągów barwnych  do ikony Drukarka pełnokolorowa  .



Włączone ikony strzałek są pomarańczowe, a wyłączone są nieaktywne i przedstawiają złamaną strzałkę. Więcej informacji na temat używania strzałek do korekcji kolorów można znaleźć w sekcji “Opis okna dialogowego Zarządzanie kolorami” na stronie 161.

Wyświetlanie symulacji drukarki wyciągów barwnych na drukarce pełnokolorowej nie ma wpływu na wydruk.

Dodawanie efektów trójwymiarowych do obiektów



W przypadku obiektów programu CorelDRAW można tworzyć iluzję trójwymiarowej głębi przez dodanie konturu, perspektywy, głębi lub efektu rzucania cienia.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

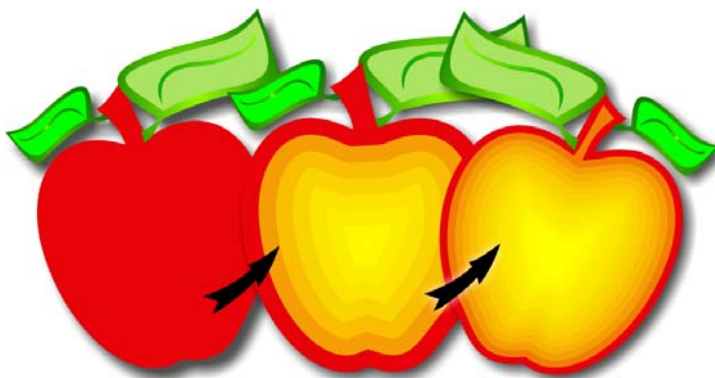
- Tworzenie obrysu obiektów
- Stosowanie perspektywy do obiektów
- Tworzenie głębi wektorowych
- Tworzenie cieni

Tworzenie obrysu obiektów

Do obiektu można zastosować obrys, tworząc serię koncentrycznych linii, które postępują do wnętrza lub na zewnątrz obiektu. W programie CorelDRAW można określić liczbę linii obrysu oraz odległość między nimi. W programie

Po utworzeniu obrysu dla danego obiektu można skopiować lub sklonować ustawienia tego obrysu na inny obiekt.

Można także zmienić kolory wypełnienia między liniami obrysu, jak też samych obrysów. Można zdefiniować zmianę kolorów w efekcie obrysu, tak że jeden kolor przenika w następny. Zmiana kolorów może odbywać się wzdłuż prostej, zgodnie z ruchem wskazówek zegara lub przeciwnie do niego.



Powyższemu obiektowi nadano obrys wewnętrzny. Zmienić można liczbę linii obrysu oraz odstępy pomiędzy nimi.



Powyższemu obiektowi nadano obrys zewnętrzny. Należy zwrócić uwagę, że wewnętrzny obrys wychodzi z zewnętrznego brzegu obiektu.

Aby nadać obrys obiektowi

- 1 Otwórz paletę rozwijaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjny obrys** .
- 2 Kliknij obiekt lub grupę obiektów i przeciągnij uchwyt początku do środka, aby utworzyć kontur wewnątrz obiektu.
- 3 Przesuń suwak, aby określić liczbę kroków obrysu.

Można również

Zdefiniować liczbę linii obrysu	Kliknij przycisk Wewnątrz  na pasku właściwości i wpisz wartość w oknie dialogowym Kroki obrysu na pasku właściwości.
Zdefiniować odległość między liniami obrysu	Wpisz odpowiednią wartość w polu Przesunięcie obrysu na pasku właściwości.
Przyspieszyć zmianę linii obrysu	Kliknij przycisk Przyspieszenie obiektów i kolorów  na pasku właściwości i przesun suwak obiektu.



Obrys zewnętrzny można utworzyć, przeciągając uchwyt początkowy od środka na zewnątrz.

Aby kopiować lub klonować obrys

- 1 Zaznacz obiekt, któremu chcesz nadać obrys.
- 2 Kliknij pozycję **Efekty**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Kopiuj efekt ▶ Obrys z**
 - **Klonuj efekt ▶ Obrys z**
- 3 Kliknij obiekt, któremu chcesz nadać obrys.



Do kopiowania efektu obrysu można również użyć narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Aby określić kolor wypełnienia obrysowanego obiektu

- 1 Otwórz paletę rozwijaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjny obrys** .
- 2 Zaznacz obiekt z obrysem.
- 3 Na pasku właściwości otwórz selektor kolorów **Wypełnienie** i kliknij dowolny kolor.

Jeśli obiekt oryginalny ma wypełnienie tonalne, wyświetlony zostanie drugi selektor kolorów.



Przejścia kolorystyczne można przyspieszyć, klikając przycisk **Przyspieszenie obiektów i kolorów**  na pasku właściwości.

Kolor wypełnienia obrysu można zmienić, przeciągając dowolny kolor z palety kolorów do uchwytu końca wypełnienia.

Aby zdefiniować kolor konturu dla obrysowywanego obiektu

- 1 Otwórz paletę rozwijaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjny obrys** .
- 2 Zaznacz obiekt z obrysem.
- 3 Na pasku właściwości otwórz selektor kolorów **Kontur** i kliknij dowolny kolor.

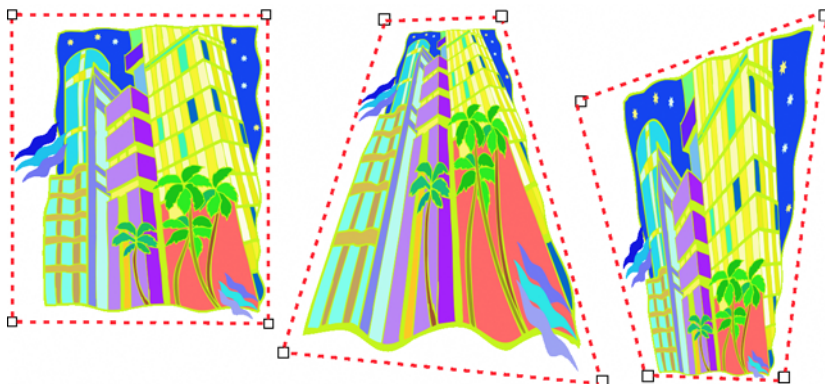
Aby zdefiniować przejścia kolorystycznego wypełnienia

- 1 Otwórz paletę rozwijaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjny obrys** .
- 2 Zaznacz obiekt z obrysem.
- 3 Kliknij jeden z następujących przycisków na pasku właściwości:
 - **Obrys z liniową zmianą kolorów** 
 - **Obrys ze zmianą kolorów w prawo** 
 - **Obrys ze zmianą kolorów w lewo** 

Stosowanie perspektywy do obiektów

Efekt perspektywy można uzyskać, skracając jeden lub dwa boki obiektu. Efekt ten sprawia, że obiekt wydaje się oddalać w jednym lub dwóch kierunkach, co daje efekt perspektywy jednopunktowej lub dwupunktowej.

Efekt perspektywy może być stosowany względem obiektów pojedynczych lub zgrupowanych. Efekt perspektywy można również nadawać połączonym grupom, takim jak obrysy, metamorfozy, głębie, a także obiektom utworzonym przy użyciu narzędzia **Środki artystyczne**. Nie da się zastosować efektu perspektywy do tekstu akapitowego, map bitowych lub symboli.



*Grafika oryginalna (po lewej) i po zastosowaniu perspektywy
jedenpunktowej (w środku) i dwupunktowej (po prawej).*

Po zastosowaniu efektu perspektywy można go skopiować na inne obiekty na rysunku, dopasować go lub usunąć z obiektu.

Aby zastosować perspektywę

Aby

Zastosować perspektywę jedenpunktową	Kliknij kolejno Efekty ► Dodaj perspektywę . Naciśnij klawisz Ctrl i przeciągnij węzeł.
Zastosować perspektywę jedenpunktową	Kliknij kolejno Efekty ► Dodaj perspektywę . Naciśnij klawisz Ctrl i przeciągnij węzeł.
Zastosować perspektywę dwupunktową	Kliknij kolejno Efekty ► Dodaj perspektywę . Przeciągnij węzły na zewnątrz siatki, aby zastosować właściwy efekt.



Naciśnięcie klawisza **Ctrl** ogranicza swobodę przemieszczania węzłów do osi poziomej lub pionowej w celu utworzenia efektu perspektywy jedenpunktowej.



Naciskając w trakcie przeciągania klawisze **Ctrl + Shift**, można przesunąć przeciwstawne węzły w przeciwnych kierunkach na tę samą odległość.

Aby kopiować efekt perspektywy obiektu

- 1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować efekt perspektywy.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Kopiuj efekt** ► **Perspektywę z**.
- 3 Zaznacz obiekt, z którego chcesz skopiować efekt perspektywy.



Do kopiowania efektu perspektywy można również użyć narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Aby dopasować perspektywę

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz obiekt z efektem perspektywy.
- 3 Przeciągnij węzeł na nową pozycję.



Perspektywę można także dopasować, przeciągając jeden lub oba punkty zbiegu.

Naciskając w trakcie przeciągania klawisze **Ctrl + Shift**, można przesunąć przeciwstawne węzły w przeciwnych kierunkach na tę samą odległość.

Aby usunąć efekt perspektywy obiektu

- 1 Zaznacz obiekt z efektem perspektywy.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Wyczyść perspektywę**.

Tworzenie głębi wektorowych

Wrażenie trójwymiarowości obiektów można uzyskać przez utworzenie głębi wektorowych. Głębie wektorowe można utworzyć przez rzutowanie punktów z obiektu i łączenie ich, tak aby powstała iluzja trzech wymiarów. Program

CorelDRAW umożliwia także zastosowanie głębi względem obiektu wchodzącego w skład grupy.

Po utworzeniu głębi wektorowej można skopiować lub sklonować jej atrybuty na wybrany obiekt. Klonowanie i kopiowanie przenosi atrybuty z jednego obiektu z efektem głębi na inny. Klonowanych ustawień głębi nie można jednak poddawać edycji niezależnie od obiektu głównego.

Kształt z nadaną głębią można zmienić, obracając go lub zaokrąglając jego narożniki.

Program CorelDRAW umożliwia także usunięcie głębi wektorowej.

Fazy

Innym sposobem nadania obiektowi trójwymiarowego wyglądu jest zastosowanie do głębi efektu fazowanej krawędzi. Faza tworzy iluzję, że krawędzie obiektu z nadaną głębią zostały ścięte pod kątem. Efektem tym można sterować, określając wartości kąta i głębokości fazowania.

Wypełnianie głębi

Wybrane wypełnienie można zastosować do całej głębi wektorowej lub do jej powierzchni pogłębionych. Każdą powierzchnię można indywidualnie pokryć wypełnieniem albo nałożyć je w taki sposób, aby pokryło cały obiekt bez naruszenia deseni lub tekstury wypełnienia.



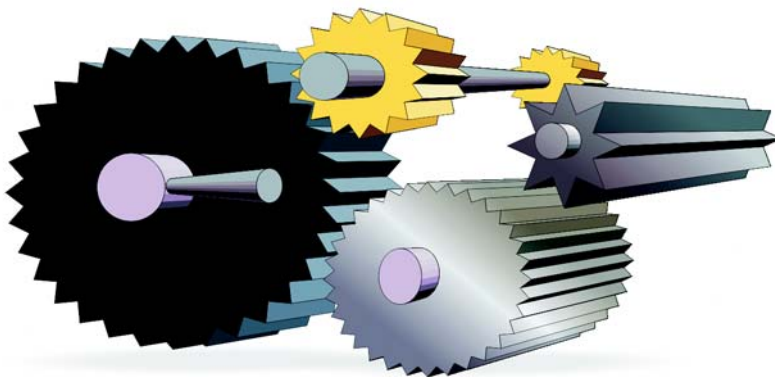
Wypełnienia głębi: (od lewej do prawej) kolor jednolity, kolor jednolity z oświetleniem, desień dwukolorowy jak na płaszczyźnie, desień dwukolorowy nie na płaszczyźnie, mapa bitowa na płaszczyźnie

Oświetlenie

Głębie wektorowe można wzbogacić, stosując źródła światła. Maksymalnie można dodać trzy źródła rzutujące na obiekt z głębią światła o różnym natężeniu. Gdy źródła światła nie są już potrzebne, można je usunąć.

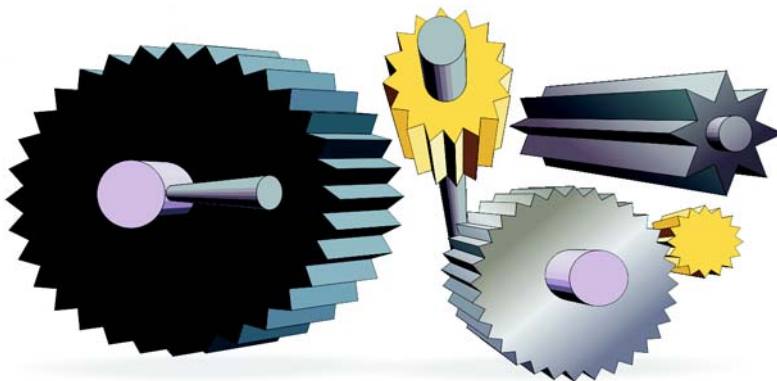
Punkty zbiegu

Można tworzyć głębie wektorowe, w których linie głębi zbiegają się w punkcie zbiegu. Punkt zbiegu określonej głębi wektorowej można skopiować na inny obiekt, aby uzyskać wrażenie, że oba obiekty zbiegają się ku temu samemu punktowi.



Głębie wektorowe z jednakowym punktem zbiegu

Dwóm głębiom wektorowym można także nadać różne punkty zbiegu.



Głębie wektorowe z różnymi punktami zbiegu

Aby utworzyć głębię wektorową

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij opcję **Interakcyjna głębia** .
- 2 Z listy **Typ głębi** na pasku właściwości wybierz odpowiedni typ głębi.
- 3 Zaznacz obiekt.
- 4 Przeciągnij uchwyty zaznaczenia obiektu, aby ustawić kierunek i głębokość głębi.
Aby zresetować głębię, naciśnij klawisz **Esc** przed zwolnieniem przycisku myszy.

Można również

Zastosować ustawienia wzorca do głębi wektorowej

Zaznacz obiekt z głębią, kliknij narzędzie **Interakcyjna głębia** i wybierz ustawienia wzorca z listy **Wzorzec** na pasku właściwości

Aby kopiować lub klonować głębię wektorową

- 1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować głębię.
- 2 Kliknij pozycję **Efekty**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Kopiuj efekt ▸ Głębia z**
 - **Klonuj efekt ▸ Głębia z**

3 Kliknij obiekt z głębią.



Do kopiowania głębi wektorowej można również użyć narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Aby modyfikować formę głębi wektorowej

Aby	Wykonaj następujące czynności
Obrócić głębię	Zaznacz obiekt z głębią. Naciśnij przycisk Obrót głębi  na pasku właściwości. Przeciągnij głębię w żądanym kierunku.
Zaokrąglić narożniki prostokąta lub kwadratu z głębią	Otwórz paletę wysuwaną Edycja kształtu  i kliknij narzędzie Kształt  . Przeciągnij narożny węzeł wzdłuż konturu prostokąta lub kwadratu.

Aby usunąć głębię wektorową

- 1 Zaznacz obiekt z głębią.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Wyczyść głębię**.



Aby usunąć głębię wektorową, można również nacisnąć przycisk **Wyczyść głębię**  na pasku właściwości.

Aby stosować wypełnienie do głębi wektorowej

- 1 Zaznacz obiekt z głębią za pomocą narzędzia **Interakcyjna głębia** .
- 2 Kliknij przycisk **Kolor**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Użyj wypełnienia obiektu**  — powoduje zastosowanie do głębi wypełnienia obiektu.
 - **Użyj koloru jednolitego**  — powoduje zastosowanie do głębi koloru jednolitego.
 - **Użyj cieniowania**  — stosuje do głębi wypełnienie gradientowe.



Obiektowi można nadać nieprzerwane wypełnienie deseniem lub teksturą, zaznaczając pole wyboru **Jak na płaszczyźnie** przed kliknięciem przycisku **Użyj wypełnienia obiektu**.

Aby stosować fazowane krawędzie do głębi wektorowej

- 1 Otwórz paletę rozwijaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna głębia** .
- 2 Zaznacz obiekt z głębią.
- 3 Kliknij przycisk **Fazy**  na pasku właściwości.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Użyj fazy**.
- 5 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Głębokość fazy**.
- 6 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Kąt fazy**.



Aby określić głębokość i kąt fazy, można również skorzystać z pola **Interakcyjny widok fazy**  z listy faz.

Można wyświetlić jedynie fazę i ukryć głębię, włączając pole wyboru **Pokaż tylko fazę**.

Aby dodać źródła światła do głębi wektorowej

- 1 Zaznacz obiekt z głębią.
- 2 Kliknij przycisk **Oświetlenie**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij dowolny z trzech przycisków **Oświetlenie** .
ródła światła są reprezentowane przez ponumerowane kółka umieszczone w oknie podglądu.
- 4 Przeciągnij ponumerowane kółka w oknie **Podgląd intensywności światła**, aby określić położenie źródeł światła.
Jeśli chcesz utworzyć bardziej realistyczne cieniowanie, zaznacz pole wyboru **Pełen zakres kolorów**.

Można również

Dopasować intensywność źródła światła	Wybierz źródło światła w oknie Podgląd intensywności światła i przesunij suwak Intensywność .

Można również

Usunąć źródło światła

Kliknij przycisk włączonego **Światła**.

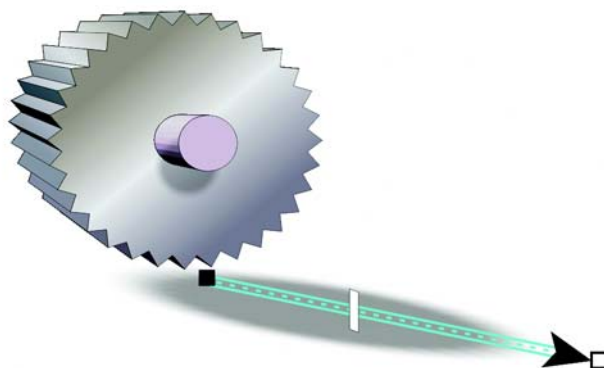
Aby zmienić punkt zbiegu głębi wektorowej

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zablokować punkt zbiegu	Kliknij dwukrotnie obiekt z głębią. Z listy Właściwości punktu zbiegu na pasku właściwości wybierz opcję PZ do obiektu lub PZ do strony .
Skopiować punkt zbiegu	Kliknij dwukrotnie obiekt z głębią, dla którego chcesz zmienić punkt zbiegu. Z listy Właściwości punktu zbiegu na pasku właściwości wybierz pozycję Kopiuj PZ . Zaznacz obiekt z efektem głębi, z którego chcesz skopiować punkt zbiegu.
Ustawić jeden punkt zbiegu dla dwóch głębi	Kliknij dwukrotnie obiekt z głębią. Z listy Właściwości punktu zbiegu na pasku właściwości wybierz opcję Wspólny PZ . Zaznacz obiekt z głębią, którego punkt zbiegu będzie wspólny.

Tworzenie cieni

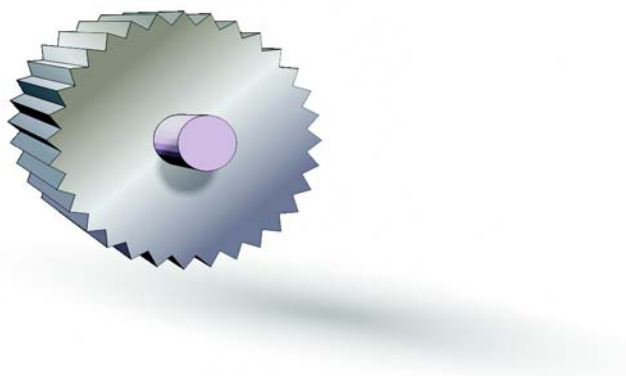
Cienie symulują padanie światła na obiekt z jednej z pięciu określonych perspektyw: płaskiej, prawej, lewej, dolnej i górnej. Cienie można nadać większości obiektów lub grup obiektów, w tym także tekstowi ozdobnemu, tekstowi akapitowemu oraz mapom bitowym.

Dodając cień, można zmienić jego perspektywę oraz dopasować takie atrybuty jak kolor, krycie, stopień zanikania, kąt, oraz wtapianie.



Obiekt z zastosowanym cieniem

Po utworzeniu cienia można skopiować lub sklonować jego atrybuty na wybrany obiekt. Przy kopiowaniu cienia oryginał i kopia nie są połączone i można je niezależnie poddawać edycji. Przy klonowaniu atrybuty cienia obiektu głównego są automatycznie nadawane jego klonowi.



Efekt wtapiania pozwala zmiękczyć brzegi cienia.

Większą kontrolę nad cieniem można uzyskać, oddzielając go od odpowiadającego mu obiektu. Ponieważ cienie to mapy bitowe, każda funkcja lub efekt, które można wykorzystać do modyfikowania mapy bitowej, można także zastosować do cienia. Można także ustawić rozdzielczość renderowania cienia.

Cień można także usunąć.

Aby dodać cień

- 1 Otwórz paletę rozwijaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjny cień** .
- 2 Kliknij obiekt.
- 3 Przeciągaj wskaźnik ze środka lub z boku obiektu, dopóki cień nie osiągnie właściwego rozmiaru.
- 4 Zdefiniuj dowolne atrybuty na pasku właściwości.



Cieni nie można dodawać do połączonych grup, tj. obiektów po zastosowaniu efektu metamorfozy, obiektów z obrysem, obiektów z fazą, obiektów z głębią, obiektów utworzonych narzędziem **Środki artystyczne** , ani do innych cieni.

Aby kopiować lub klonować cień

- 1 Wybierz obiekt, na który chcesz skopiować lub sklonować cień.
- 2 Kliknij pozycję **Efekty**, a następnie wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Kopiuj efekt ▶ Cień z**
 - **Klonuj efekt ▶ Cień z**
- 3 Kliknij cień obiektu.



Do kopiowania efektu cienia można również użyć narzędzia **Pipeta** . Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Aby skopiować efekty z jednego obiektu do drugiego” na stronie 72.

Aby oddzielić cień od obiektu

- 1 Zaznacz cień obiektu.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▶ Rozdziel grupę cienia**.
- 3 Przeciągnij cień.

Aby dopasować rozdzielczość cienia

- 1 Kliknij polecenie **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Kliknij opcję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Rozdzielczość**.

Aby usunąć cień

- 1 Zaznacz cień obiektu.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Wyczyść cień**.



Aby usunąć cień z obiektu, można również kliknąć przycisk **Wyczyść cień**  na pasku właściwości.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu pomocy zobacz**

Kopiuwania efektów trójwymiarowych	efekty, kopiowanie

Wypełniania obiektów	wypełnienia

Modyfikowanie przezroczystości obiektów



Do dowolnego obiektu można zastosować przezroczystość, aby wszystkie obiekty za nim były widoczne. Program CorelDRAW umożliwia także zdefiniowanie sposobu łączenia koloru przezroczystego obiektu z kolorem obiektów znajdujących się pod nim.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Stosowanie przezroczystości
- Stosowanie trybów scalania

Stosowanie przezroczystości

Zastosowanie przezroczystości do obiektu powoduje, że obiekty leżące pod nim stają się częściowo widoczne. Przezroczystość można stosować przy użyciu tych samych rodzajów wypełnień, które stosuje się do obiektów, a więc jednolitych, tonalnych, wypełnień teksturą i wypełnień deseniem. Więcej informacji na temat tych wypełnień można znaleźć w sekcji “Wypełnianie obiektów” na stronie 141.

Program CorelDRAW domyślnie stosuje wszystkie przezroczystości do wypełnienia i konturu obiektu, można jednak określić, że przezroczystość ma być stosowana tylko do konturu obiektu lub tylko do wypełnienia.

Przezroczystość można również skopiować z jednego obiektu na inny.

Po umieszczeniu przezroczystości nad obiektem, można ją zamrozić, tak, aby widok obiektu był przenoszony wraz z przezroczystością.

Aby zastosować przezroczystość jednolitą

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .

- 3 Na pasku właściwości z listy **Typ przezroczystości** wybierz pozycję **Jednolita**.
- 4 Kliknij kolor z palety kolorów.
- 5 Wpisz wartość w polu **Przezroczystość początkowa** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Enter**.

Aby zastosować przezroczystość tonalną

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .
- 3 Na pasku właściwości z listy **Typ przezroczystości** wybierz jedną z następujących przezroczystości tonalnych:
 - **Liniowa**
 - **Promieniowa**
 - **Stożkowa**
 - **Kwadratowa**
- 4 Zmień położenie uchwytów interakcyjnych wektora lub wskaż miejsce rozpoczęcia przezroczystości na obiekcie, a następnie przeciągnij ją do miejsca, gdzie będzie się ona kończyć.

Jeśli chcesz przywrócić oryginalną przezroczystość, przed zwolnieniem przycisku myszy naciśnij klawisz **Esc**.
- 5 Wpisz wartość w polu **Punkt środkowy przezroczystości** na pasku właściwości i naciśnij klawisz **Enter**.



Niestandardową przezroczystość tonalną można utworzyć, przeciągając kolory (ich odcienie zostaną przekształcone w skalę szarości) z palety kolorów na interakcyjne uchwyty wektora .

Aby zastosować przezroczystość z teksturą

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .
- 3 Na pasku właściwości z listy **Typ przezroczystości** wybierz pozycję **Tekstury**.
- 4 Wybierz próbkę z listy **Biblioteka tekstur** na pasku właściwości.

- 5 Otwórz pozycję **Wybór przezroczystości początkowej** na pasku właściwości, a następnie kliknij teksturę.
- 6 Wpisz wartości w następujących polach na pasku właściwości:
 - **Przezroczystość początkowa** — umożliwia zmianę krycia koloru początkowego
 - **Przezroczystość końcowa** — umożliwia zmianę krycia koloru końcowego

Aby zastosować przezroczystość z deseniem

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .
- 3 Na pasku właściwości z listy **Typ przezroczystości** wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Desen dwukolorowy** — prosty obrazek składający się z „włączonych” i „wyłączonych” pikseli. Taki obrazek zawiera tylko dwa odcienie przypisane przez użytkownika.
 - **Desen wielokolorowy** — obrazek składający się z linii i wypełnień, a nie z kolorowych punktów, jak w przypadku map bitowych. Jest to grafika wektorowa, płynniejsza i bardziej złożona od map bitowych oraz łatwiejsza w obróbce.
 - **Desen z mapy bitowej** — kolorowy obrazek składający się z deseni światła i cienia lub różnokolorowych pikseli w prostokątnej tablicy.
- 4 Otwórz selektor **Przezroczystość początkowa** na pasku właściwości, a następnie kliknij desen.
- 5 Wpisz wartości w następujących polach na pasku właściwości:
 - **Przezroczystość początkowa**
 - **Przezroczystość końcowa**

Aby zdefiniować zakres przezroczystości

- 1 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .
- 2 Zaznacz obiekt, do którego zastosowano przezroczystość.
- 3 Na pasku właściwości wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Przezroczystość – obiekt docelowy**:
 - **Wypełnienie**
 - **Kontur**

• Obydwa

Aby skopiować przezroczystość na inny obiekt

- 1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować przezroczystość.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Kopiuj efekt** ▶ **Soczewka z.**
- 3 Za pomocą poziomego kursora zaznacz obiekt z przezroczystością, którą chcesz skopiować.

Aby zamrozić zawartość przezroczystości

- 1 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .
- 2 Zaznacz obiekt, do którego zastosowano przezroczystość.
- 3 Kliknij przycisk **Zamroź**  na pasku właściwości.



Widok obiektu pod przezroczystością porusza się wraz z nią, zaś sam obiekt pozostaje niezmieniony.

Stosowanie trybów scalania

Do przezroczystości można zastosować tryby scalania, które określają, w jaki sposób jej kolor jest łączony z kolorem obiektów znajdujących się pod obiektem, do którego zastosowano przezroczystość.

Tryb scalania	Opis
Normalny	Nakłada kolor przezroczystości na kolor bazowy.
Dodawanie	Dodaje wartości koloru przezroczystości oraz koloru bazowego.
Odejmowanie	Dodaje wartość koloru przezroczystości oraz koloru bazowego, a następnie odejmuje liczbę 255.

Tryb scalania	Opis
Różnica	Odejmuje kolor przezroczystości od koloru bazowego i mnoży przez liczbę 255. Jeśli wartość koloru przezroczystości równa jest 0, wynikiem zawsze będzie 255.
Mnożenie	Mnoży kolor bazowy przez kolor przezroczystości, a następnie dzieli wynik przez 255. Powstaje w ten sposób efekt ściemnienia, chyba, że kolor stosowany jest do bieli. Mnożąc dowolny kolor przez kolor czarny, otrzymujemy kolor czarny. Pomnożenie dowolnego koloru przez wartość koloru białego daje w wyniku ten sam kolor.
Dzielenie	Dzieli kolor bazowy przez kolor przezroczystości lub na odwrót: dzieli kolor przezroczystości przez kolor bazowy, zależnie od tego, która wartość jest większa.
Jeśli jaśniejszy	Zastępuje kolorem przezroczystości te piksele koloru bazowego, które są ciemniejsze. Piksele bazowe jaśniejsze od koloru przezroczystości nie są zmieniane.
Jeśli ciemniejszy	Zastępuje kolorem przezroczystości piksele koloru bazowego, które są jaśniejsze. Piksele bazowe ciemniejsze od koloru przezroczystości nie są zmieniane.
Tekstura	Przekształca kolor przezroczystości na skalę szarości, a następnie mnoży wartość w skali szarości przez kolor bazowy.

Tryb scalania	Opis
Barwa	Stosowane są barwa koloru przezroczystości oraz nasycenie i jasność koloru bazowego. W przypadku dodawania koloru do obrazka w odcieniach szarości, zmiany nie będą widoczne, ponieważ kolory są pozbawione nasycenia.
Nasycenie	Stosowane są jasności i barwy koloru bazowego oraz nasycenia koloru przezroczystości.
Jasność	Stosowane są barwa i nasycenie koloru bazowego oraz jasność koloru przezroczystości.
Dopełnienie	Stosowany jest kolor dopełniający kolor przezroczystości. Jeśli wartość koloru przezroczystości wynosi 127, zmiany nie będą widoczne, ponieważ wartość ta znajduje się w samym środku koła kolorów.
Logiczne I	Kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego na wartości dwójkowe i zastosowania do nich funkcji logicznej koniunkcji.
Logiczne LUB	Kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych, a następnie zastosowania do nich funkcji logicznej alternatywy LUB.

Tryb scalania	Opis
Logiczne XOR	Kolor wynikowy jest otrzymywany w wyniku przekształcenia koloru przezroczystości i koloru bazowego do wartości dwójkowych, a następnie zastosowania do nich logicznej funkcji alternatywy wykluczającej XOR.
Czerwony	Kolor przezroczystości stosowany jest do kanału czerwonego obiektu w trybie RGB.
Zielony	Kolor przezroczystości stosowany jest do kanału zielonego obiektu w trybie RGB.
Niebieski	Kolor przezroczystości stosowany jest do kanału niebieskiego obiektu w trybie RGB.

Aby zastosować tryb scalania

- 1 Otwórz paletę **Interakcyjne narzędzia**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna przezroczystość** .
- 2 Zaznacz obiekt z cechą przezroczystości.
- 3 Wybierz tryb scalania z listy **Tryb przezroczystości** na pasku właściwości.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat	Patrz w indeksie Pomocy
Wypełnianie obiektów	wypełnienia

Stosowanie soczewek do obiektów



Soczewki zawierają efekty twórcze, które umożliwiają zmienianie wyglądu obiektu bez faktycznego modyfikowania tego obiektu.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Stosowanie soczewek
- Edytowanie soczewek

Stosowanie soczewek

Soczewki zmieniają wygląd obszaru obiektu znajdującego się pod nimi, nie zmieniając rzeczywistych właściwości obiektu. Soczewki można zastosować do dowolnego obiektu wektorowego, takiego jak prostokąt, elipsa, ścieżka zamknięta lub wielokąt. Można je również stosować w celu zmiany wyglądu tekstu ozdobnego i map bitowych. Po zastosowaniu soczewki do obiektu wektorowego soczewka staje się obrazkiem wektorowym. Podobnie, jeśli soczewka zostanie umieszczona nad mapą bitową, sama także staje się mapą bitową.

Po zastosowaniu soczewki można ją skopiować i wykorzystać w innym obiekcie.



Typy soczewek zastosowane do oryginału (pierwszy z lewej): (od lewej do prawej) Mapa termiczna, Powiększenie i Kolory niestandardowe

Poniżej wymieniono typy soczewek, które można zastosować do obiektów.

Soczewka	Opis
Rozjaśnienie	Umożliwia rozjaśnienie i przyciemnienie fragmentów obiektu oraz określenie współczynnika rozjaśnienia i przyciemnienia.
Dodanie koloru	Umożliwia symulowanie modelu światła addytywnego. Kolory obiektów pod soczewką są dodawane do koloru soczewki, podobnie jak podczas mieszania kolorów światła. Można wybrać kolor oraz jego ilość.
Limit koloru	Umożliwia podgląd fragmentu obiektu w taki sposób, że przez soczewkę widać tylko czern i kolor soczewki. Jeśli na przykład nad mapą bitową zostanie umieszczona soczewka ograniczająca koloru zielonego, w obszarze objętym działaniem soczewki odfiltrowane zostaną wszystkie kolory oprócz zielonego i czarnego.

Soczewka	Opis
Kolory niestandardowe	Umożliwia zmianę wszystkich kolorów fragmentu obiektu pod soczewką na kolory należące do zdefiniowanego zakresu kolorów. Można wybrać kolor początkowy i końcowy zakresu oraz przejście między tymi dwoma kolorami. Przejście może odbywać się liniowo, do przodu lub do tyłu wzdłuż spektrum kolorów.
Rybie oko	Umożliwia zniekształcenie, powiększenie lub zmniejszenie obiektów pod soczewką zgodnie ze zdefiniowaną wartością procentową.
Mapa termiczna	Umożliwia tworzenie efektu obrazka w podczerwieni poprzez odwzorowanie temperatur kolorów w obiektach pod soczewką.
Dopełnienie	Umożliwia zmianę kolorów pod soczewką na ich dopełnienia w paletcie CMYK. Dopełnienia kolorów to kolory leżące po przeciwnej stronie na kole kolorów.
Powiększenie	Umożliwia powiększenie fragmentu obiektu przy zdefiniowanym współczynniku. Soczewka powiększająca zastępuje oryginalne wypełnienie obiektu, tworząc wrażenie jego przezroczystości.
Odcienie szarości	Umożliwia zmianę kolorów fragmentów obiektu pod soczewką na ich odpowiedniki w skali szarości. Soczewka odcieni szarości jest szczególnie przydatna do tworzenia efektów z sepią.
Przezroczystość	Umożliwia nadanie obiektowi takiego wyglądu, jak gdyby był wykonany z kolorowej folii lub szkła.

Soczewka	Opis
Szkieletowy	Umożliwia wyświetlenie fragmentu obiektu pod soczewką z wybranym kolorem konturu lub wypełnienia. Przykładowo, w przypadku określenia konturu jako czerwonego, a wypełnienia jako niebieskiego, wszystkie fragmenty obiektu pod soczewką będą miały czerwone kontury i niebieskie wypełnienia.

Aby zastosować soczewkę

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Soczewka**.
- 3 Wybierz typ soczewki z listy wyświetlonej w oknie dokowanym **Soczewka**.
- 4 Zdefiniuj odpowiednie ustawienia.



Efektu soczewki nie można stosować bezpośrednio do grup łączonych, takich jak obiekty z obrysem, obiekty z fazą, obiekty z głębią, cienie, tekst akapitowy lub obiekty utworzone za pomocą narzędzia **Środki artystyczne** .



Przed zastosowaniem soczewki do rysunku można uzyskać podgląd różnych typów soczewek w czasie rzeczywistym, klikając przycisk **Zablokuj**, a następnie wybierając soczewkę i ustawienia. Po wybraniu soczewki kliknij ponownie przycisk **Zablokuj**, a następnie kliknij przycisk **Zastosuj**.

Aby skopiować soczewkę

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Kopiuj efekt** ▶ **Soczewka z**.
- 3 Kliknij obiekt, którego soczewkę chcesz skopiować.

Edytowanie soczewek

Chcąc zmienić sposób, w jaki soczewka wpływa na obszar znajdujący się pod nią, można ją poddać edycji. Można na przykład zmienić punkt odniesienia soczewki oznaczony w oknie rysunku znakiem X, aby wyświetlić dowolny fragment rysunku. Punkt odniesienia to środek obszaru widocznego przez soczewkę. Soczewkę można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku, lecz widoczny będzie przez nią tylko obszar wokół punktu odniesienia. Przykładowo, w przypadku soczewki Powiększenie punkt odniesienia może posłużyć do powiększenia części mapy.

Soczewkę można także wyświetlić tylko tam, gdzie nakłada się ona na inne obiekty lub tło. Po zastosowaniu tej opcji efekt soczewki nie jest widoczny w miejscach, w których soczewka przykrywa puste miejsca (białe pole) w oknie rysunku.

Zamrażanie bieżącego widoku soczewki umożliwia przesunięcie jej bez zmiany obszaru widocznego przez soczewkę. Ponadto zmiany dokonywane na obszarach pod soczewką nie mają wpływu na widok w soczewce.

Aby edytować soczewkę

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty ▶ Soczewka**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Punkt odniesienia** w oknie dokowanym **Soczewka**.
Aby soczewka była widoczna tylko w miejscach, w których zachodzi na inne obiekty, zaznacz pole wyboru **Usuń przód**.
- 4 Kliknij przycisk **Edytuj**, aby wyświetlić znacznik punktu odniesienia.
- 5 Przeciągnij znacznik punktu odniesienia na nowe miejsce w oknie rysunku.
- 6 Kliknij przycisk **Koniec**.
Aby zamrozić bieżący widok soczewki, zaznacz pole wyboru **Zamrożenie**.
- 7 Kliknij przycisk **Zastosuj**.

Praca ze stronami i narzędziami układu



Program CorelDRAW umożliwia określanie rozmiaru, orientacji, jednostek miary skali oraz tła strony rysunku. Można także dostosowywać i wyświetlać siatki i prowadnice strony ułatwiające organizację obiektów i umieszczanie ich dokładnie w odpowiednim miejscu. Projektując biuletyn, można na przykład ustawić wymiary stron i utworzyć prowadnice określające położenie kolumn oraz tekstu nagłówka. Określając układ reklamy, można wyrównać grafikę i materiał reklamowy wzdłuż prowadnic oraz rozmieścić elementy graficzne na siatce. W pozycjonowaniu siatek, prowadnic oraz obiektów pomocne są linijki o dowolnie określonych jednostkach miary skali. Można także dodawać i usuwać strony.

Narzędzia i ustawienia układu strony można swobodnie dostosowywać i używać jako domyślnych podczas tworzenia innych rysunków.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Określanie układu strony
- Wybieranie tła strony
- Dodawanie, zmienianie nazw i usuwanie stron
- Korzystanie z linijek
- Kalibrowanie linijek
- Konfigurowanie siatki
- Konfigurowanie prowadnic
- Określanie skali rysunku

Określanie układu strony

Pracę nad rysunkiem można rozpocząć od określenia ustawień rozmiaru, orientacji i stylu układu strony.

Istnieją dwie możliwości określania rozmiaru strony: wybranie gotowego rozmiaru strony lub utworzenie własnego. Można wybrać spośród wielu gotowych rozmiarów strony, poczynając od kopert i formatu Legal po plakaty i strony WWW.

Jeśli wśród gotowych rozmiarów strony nie ma potrzebnego rozmiaru, można utworzyć niestandardowy rozmiar strony, podając wymiary rysunku.

Strona może być zorientowana poziomo lub pionowo. W orientacji poziomej szerokość rysunku jest większa od jego wysokości, natomiast w orientacji pionowej wysokość jest większa od szerokości. Strony dodawane do rysunku będą przyjmować bieżącą orientację, chociaż pojedynczym stronom można nadać inną orientację. Opcje wybrane podczas określania układu strony można wykorzystać jako domyślne przy tworzeniu nowych rysunków. Można również dostosować rozmiar strony oraz ustawienia orientacji do standardowych ustawień drukowania.

Aby ustawić rozmiar i orientację strony

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać gotowy rozmiar strony	Kliknij kolejno Układ ► Ustawienia strony i wybierz typ papieru z listy Papier .
Określić niestandardowy rozmiar strony	Kliknij kolejno Układ ► Ustawienia strony i wybierz pozycję Niestandardowy z listy Papier , a następnie wpisz wartości w polach Szerokość i Wysokość .
Ustawić orientację strony	Kliknij kolejno Układ ► Ustawienia strony i włącz opcję Pozioma lub Pionowa .
Ustawić orientację pojedynczej strony w dokumencie wielostronicowym	Przejdź do odpowiedniej strony. Kliknij dolną część przycisku Ustaw rozmiar i orientację dla domyślnej lub bieżącej strony na pasku właściwości, a następnie kliknij przycisk Pozioma lub Pionowa .



Aby zastosować ustawienia rozmiaru i orientacji strony do wszystkich stron rysunku, kliknij górną część przycisku **Ustaw rozmiar i orientację dla domyślnej lub bieżącej strony** i usuń zaznaczenie pola wyboru **Zmień tylko rozmiar strony bieżącej** w oknie dialogowym **Rozmiar**.

Można również określić rozmiar i orientację pojedynczych stron, klikając kolejno **Widok ► Widok sortowania stron**, klikając dolną część

przycisku **Ustaw rozmiar i orientację dla domyślnej lub bieżącej strony**, a następnie klikając stronę i określając opcje za pomocą przycisków na pasku właściwości.

Aby ustawić domyślny układ strony

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Z listy kategorii wybierz pozycję **Dokument**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Zapisz opcje jako domyślne dla nowych dokumentów**.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Opcje stron**.



Przy tworzeniu następnego nowego dokumentu zostaną zastosowane ustawienia rozmiaru i orientacji strony ostatnio określone przy usuniętych zaznaczeniu pola wyboru **Zmień tylko rozmiar strony bieżącej**.

Wybieranie tła strony

Dla rysunku można wybrać kolor oraz rodzaj tła. Można na przykład użyć jednolitego koloru, aby uzyskać jednolite tło. Aby tło było bardziej złożone lub dynamiczne, można użyć mapy bitowej. Przykładami są mapy bitowe zawierające tekstury, zdjęcia i obrazki clipart.

Wybranie mapy bitowej jako tła powoduje domyślne osadzenie jej w rysunku. Jest to opcja zalecana. Można jednak także dołączyć mapę bitową do rysunku, aby późniejsze zmiany podczas edycji obrazka źródłowego były automatycznie odzwierciedlane na rysunku. Wysyłając rysunek z dołączonym obrazkiem, należy pamiętać o wysłaniu także dołączonego obrazka.

Mapę bitową można drukować i eksportować; można też wyeksportować i wydrukować rysunek bez mapy bitowej tła i w ten sposób oszczędniej wykorzystać zasoby komputera.

Gdy tło nie jest już potrzebne, można je usunąć.

Aby użyć jednolitego koloru jako tła

- 1 Kliknij kolejno **Układ ▶ Tło strony**.
- 2 Włącz opcję **Pełne**.

3 Otwórz selektor **Kolor**, a następnie kliknij kolor.

Aby użyć mapy bitowej jako tła

- 1 Kliknij kolejno **Układ ► Tło strony**.
- 2 Włącz opcję **Mapa bitowa**.
- 3 Kliknij przycisk **Przeglądaj**.
- 4 Wybierz format pliku z listy **Pliki typu**.
- 5 Odszukaj folder, w którym znajduje się plik.
- 6 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.
- 7 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Dołączone** — mapa bitowa zostanie dołączona do rysunku, a zmiany wprowadzane w pliku źródłowym będą odzwierciedlane w mapie bitowej tła
 - **Osadzone** — mapa bitowa zostanie osadzona w rysunku, a zmiany wprowadzane w pliku źródłowym nie będą odzwierciedlane w mapie bitowej tła

Aby wydrukować i wyeksportować tło razem z rysunkiem, należy zaznaczyć pole wyboru **Drukuj i eksportuj tło**.

- 8 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Rozmiar domyślny** — powoduje użycie bieżącego rozmiaru mapy bitowej.
 - **Rozmiar niestandardowy** — umożliwia określenie wymiarów mapy bitowej. Wpisz wartości w polach **X** i **Y**.

Aby określić wysokość i szerokość bez zachowania proporcji, usuń zaznaczenie pola wyboru **Zachowaj proporcje**.



Jeśli mapa bitowa jest mniejsza od strony rysunku, zostanie ona powielona na stronie przez kafelkowanie. Jeśli jest większa, zostanie ona wykadrowana, tak aby była dopasowana do strony rysunku.

Mapa bitowa tła nie jest obiektem i nie można jej edytować.

Aby usunąć tło

- 1 Kliknij kolejno **Układ ► Tło strony**.
- 2 Włącz opcję **Bez tła**.

Dodawanie, zmienianie nazw i usuwanie stron

Program CorelDRAW umożliwia dodawanie stron do rysunku, zmienianie ich nazw oraz usuwanie pojedynczych stron lub całego zakresu.

W rysunkach wielostronicowych można zmieniać kolejność stron. Można także przenosić obiekty z jednej strony na drugą.

Aby dodać stronę

- 1 Kliknij kolejno **Układ ▸ Wstaw stronę**.
- 2 W polu **Wstaw** wpisz liczbę stron, które chcesz dodać.
- 3 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Przed**
 - **Po**

Aby wstawić stronę przed stroną bieżącą lub po niej, wpisz numer strony w polu **Strona**.



Strony można również dodawać, klikając przycisk **Dodaj stronę** w oknie dokumentu, jeśli dokument jest otwarty na pierwszej lub ostatniej stronie.

Miejsce, w którym ma zostać dodana strona, można także wybrać, klikając prawym przyciskiem myszy kartę strony w oknie Dokument, a następnie klikając polecenie **Wstaw stronę po** lub **Wstaw stronę przed**

Aby zmienić nazwę strony

- 1 Kliknij kolejno **Układ ▸ Zmień nazwę strony**.
- 2 W polu **Nazwa strony** wpisz nazwę strony.

Aby usunąć stronę

- 1 Kliknij kolejno **Układ ▸ Usuń stronę**.
- 2 W oknie dialogowym **Usuń stronę** wpisz numer strony, którą chcesz usunąć.



Aby usunąć zakres stron, zaznacz pole wyboru **Aż do strony** i wpisz w polu **Aż do strony** numer ostatniej strony do usunięcia.

Aby zmienić kolejność stron

- 1 Kliknij kolejno **Widok ▸ Widok sortowania stron**.

2 Przeciągnij stronę w nowe miejsce.

Można również

Skopiować stronę

Kliknij prawym przyciskiem myszy, przeciągnij stronę w nowe miejsce i wybierz z listy pozycję **Kopiuj tutaj**.

Powrócić do normalnego trybu wyświetlania

Kliknij dwukrotnie stronę.



Można również zmienić kolejność stron, przeciągając karty stron w Nawigatorze dokumentu u dołu okna rysunku.

Aby przenieść obiekt na inną stronę

- Przeciągnij obiekt na kartę z numerem strony, na którą ma być przeniesiony i trzymając wciśnięty przycisk myszy, przeciągnij obiekt do określonego miejsca na stronie.

Korzystanie z linijek

Dla ułatwienia dokładnego rysowania, zmieniania rozmiaru i wyrównywania obiektów w oknie rysunku można wyświetlić linijki. Linijki można ukryć lub przesunąć w inne miejsce w oknie rysunku. Ustawienia linijek również można dostosować do własnych potrzeb. Można na przykład ustawić początek układu linijek, wybrać jednostkę miary i określić, ile kresek będzie wyświetlanych między dwoma znacznikami pełnej jednostki.

W programie CorelDRAW jednostki stosowane do linijek używane są domyślnie również do duplikowania i podsuwania. Wartość domyślną można zmienić, określając inne jednostki dla tych i innych parametrów. Więcej informacji na temat podsuwania można znaleźć w sekcji “Pozycjonowanie obiektów” na stronie 73.

Aby ukryć lub wyświetlić linijki

- Kliknij kolejno **Widok ▶ Linijki**.

Znacznik wyboru obok polecenia **Linijki** oznacza, że linijki są wyświetlane.

Aby przenieść linijkę

- Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i przeciągnij linijkę w nowe położenie w oknie rysunku.

Aby dostosować ustawienia linijek

- 1 Kliknij kolejno **Widok** ► **Ustawienia siatki i linijek**.
- 2 Na liście kategorii **Dokument** kliknij pozycję **Linijki**.
- 3 W obszarze **Jednostki** wybierz jednostkę miary z listy **W poziomie**.
Aby używać innej jednostki miary dla linijki pionowej, wyłącz opcję **Takie same jednostki dla linijek poziomych i pionowych** i wybierz jednostkę z listy **W pionie**.
- 4 W obszarze **Początek układu** wpisz wartości w następujących polach:
 - **W poziomie**
 - **W pionie**
- 5 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Odstępy podziałki**.



Zmiana jednostki miary dla linijek spowoduje też automatyczną zmianę jednostki miary dla odległości podsuwania, o ile wcześniej nie zostanie usunięte zaznaczenie pola wyboru **Takie same jednostki dla odległości funkcji duplikuj, podsuwania i linijek** w obszarze **Podsuwanie**.



Ustawienia linijek można otworzyć bezpośrednio, klikając dwa razy daną liniijkę.

Ustawienia podsuwania można określić, wpisując wartości w polach **Podsuwanie**, **Szybkie podsuwanie** oraz **Mikropodsuwanie** w obszarze **Podsuwanie**.

Kalibrowanie linijek

Użytkownik może określić, że jeden centymetr na ekranie ma odpowiadać jednemu centymetrowi „rzeczywistej” odległości. Umożliwia to pracę z wykorzystaniem odległości rzeczywistych, w przeciwieństwie do odległości względnych, które zależą od rozdzielczości ekranu. Opcja ta jest szczególnie przydatna podczas pracy ze znakami lub pracy w trybie powiększenia 1:1.

Przed wykonaniem poniższej procedury należy zaopatrzyć się w przezroczystą plastikową linijkę, która pozwoli porównać odległości rzeczywiste i na ekranie. Linijka powinna być wyskalowana w tych samych jednostkach miary, co linijki w programie CorelDRAW. Więcej informacji na temat ustawień linijek można znaleźć w sekcji “Korzystanie z linijek” na stronie 208.

Aby skalibrować linijki zgodnie z odległościami rzeczywistymi

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii **Przybornik** kliknij dwukrotnie pozycję **Przybornik**, a następnie kliknij opcję **Powiększenie, dłoń (narzędzie)**.
- 3 Kliknij przycisk **Kalibruj linijki**.
- 4 Umieść przezroczystą plastikową linijkę poniżej poziomej linijki wyświetlonej na ekranie.
- 5 Klikając strzałkę w górę lub w dół obok pola **W poziomie** dopasuj jednostki miary zaznaczone na wyświetlanej linijce do jednostek miary na linijce rzeczywistej.
- 6 Umieść plastikową linijkę obok pionowej linijki wyświetlonej na ekranie.
- 7 Klikając strzałkę w górę lub w dół obok pola **W pionie** dopasuj jednostki miary zaznaczone na wyświetlanej linijce do jednostek miary na linijce rzeczywistej.

Konfigurowanie siatki

Siatka jest to zbiór przecinających się przerywanych linii lub kropek; służy do dokładnego wyrównania i ustalania położenia obiektów w oknie rysunku. Można także ustawić odległość między liniami siatki, podając ich gęstość lub odstęp. Gęstość oznacza liczbę linii lub kropek wyświetlanych między każdymi dwoma znacznikami pełnej jednostki. Odstęp to dokładna odległość pomiędzy każdymi dwiema liniami lub kropkami. Wysokie wartości gęstości lub niskie wartości odstępów pozwalają dokładniej wyrównać lub rozmieścić obiekty.

Możliwe jest też przyciąganie obiektów do siatki, tak aby podczas przesuwania przeskakiwały pomiędzy jej liniami.

Aby wyświetlić lub ukryć siatkę

- Kliknij kolejno **Widok ▶ Siatka**.



Znacznik wyboru obok polecenia **Siatka** oznacza, że siatka jest wyświetlana.

Aby określić odległości między liniami siatki

- 1 Kliknij kolejno **Widok ▶ Ustawienia siatki i linijek**.
- 2 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Gęstość** — określa liczbę linii siatki przypadających na jednostkę miary
 - **Odstępy** — określa odstępy siatki jako odległość między poszczególnymi liniami siatki
- 3 Wpisz wartości w następujących polach:
 - **W poziomie**
 - **W pionie**



Jednostka miary odstępów siatki jest jednostką stosowaną do linijek. Więcej informacji na temat ustawień linijek można znaleźć w sekcji “Aby dostosować ustawienia linijek” na stronie 209.

Aby obiekty były przyciągane do siatki

- 1 Kliknij kolejno **Widok ▶ Przyciągaj do siatki**.
- 2 Przenieś obiekt za pomocą narzędzia **Wskaźnik**

Konfigurowanie prowadnic

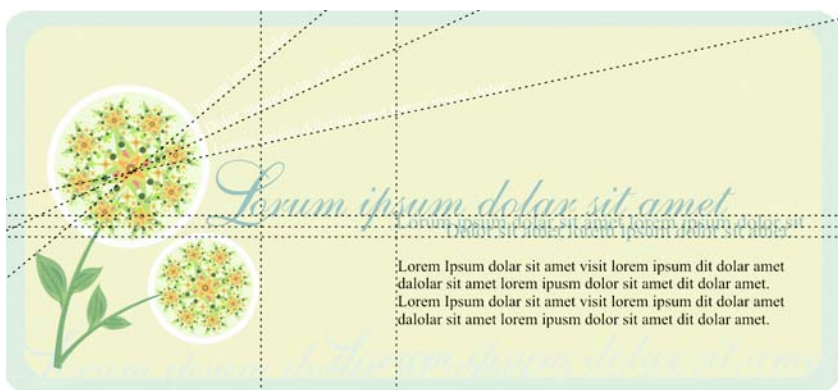
Prowadnice są to linie, które można umieścić w dowolnym miejscu okna rysunku w celu łatwiejszego rozmieszczania obiektów. Istnieją trzy typy prowadnic: poziome, pionowe oraz ukośne. Domyślnie w aplikacji wyświetlane są dodawane prowadnice, lecz w dowolnym momencie można je ukryć.

Prowadnice można dodawać w dowolnych miejscach; jednak można wybrać też dodanie wzorców prowadnic. Istnieją dwa rodzaje wzorców prowadnic: wzorce firmy Corel oraz wzorce zdefiniowane przez użytkownika. Przykładowymi wzorcami firmy Corel są prowadnice wyświetlane z jednocentymetrowym marginesem lub przy ramkach kolumn biuletynu. Wzorce zdefiniowane przez użytkownika to prowadnice, których położenie zostało określone przez użytkownika. Można na przykład dodać wzorce prowadnic wyświetlające marginesy o zadanej odległości lub ograniczające układ kolumn albo siatkę.

Dodaną prowadnicę można zaznaczać, przesuwając, obracać, blokować w danym miejscu lub usunąć.

Można włączyć przyciąganie obiektów do prowadnic — przy zbliżeniu do prowadnicy obiekt będzie mógł zostać wyłącznie wyrównany na prowadnicy lub umieszczony po jednej z jej stron.

Jednostka miary używana dla prowadnic jest taka sama jak dla linijek. Więcej informacji na temat ustawień linijek można znaleźć w sekcji “Aby dostosować ustawienia linijek” na stronie 209.



Prowadnice można umieszczać w oknie rysunku w celu ułatwienia określania położenia obiektów.

Aby wyświetlić lub ukryć prowadnice

- Kliknij kolejno **Widok** ▶ **Prowadnice**.



Znacznik wyboru obok polecenia **Prowadnice** oznacza, że prowadnice są wyświetlane.

Aby dodać poziomą lub pionową prowadnicę

- 1 Kliknij kolejno **Widok** ▶ **Ustawienia prowadnic**.
- 2 Na liście kategorii kliknij jedną z następujących pozycji:
 - **Poziomo**
 - **Pionowo**
- 3 Podaj odpowiednie ustawienia prowadnic.
- 4 Kliknij przycisk **Dodaj**.



Inną metodą dodania prowadnicy jest przeciągnięcie jej z liniiki poziomej lub pionowej do okna rysunku.

Aby zmodyfikować prowadnice

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zaznaczyć pojedynczą prowadnicę	Kliknij prowadnicę za pomocą narzędzia Wskaźnik  .
Zaznaczyć wszystkie prowadnice	Kliknij kolejno Edycja ▶ Zaznacz wszystko ▶ Prowadnice .
Przenieść prowadnicę	Przeciągnij prowadnicę w nowe miejsce w oknie rysunku.
Obrócić prowadnicę	Kliknij dwa razy prowadnicę, używając narzędzia Wskaźnik  , i obróć ją, gdy zostaną wyświetlone uchwyty pochylenia.
Zablokować prowadnicę	Kliknij prowadnicę, używając narzędzia Wskaźnik  , a następnie kliknij kolejno Rozmieszczenie ▶ Zablokuj obiekt .
Odblokować prowadnicę	Kliknij prowadnicę, używając narzędzia Wskaźnik  , a następnie kliknij kolejno Rozmieszczenie ▶ Odblokuj obiekt .
Usunąć prowadnicę	Kliknij prowadnicę, używając narzędzia Wskaźnik  , i naciśnij klawisz Delete .
Usunąć wzorzec prowadnicy	Kliknij kolejno Widok ▶ Ustawienia prowadnic , a następnie kliknij pozycję Wzorce na liście kategorii. Usuń zaznaczenie pola wyboru odpowiadającego prowadnicy, którą chcesz usunąć.



Prowadnicę można też zablokować lub odblokować, klikając prowadnicę prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Zablokuj obiekt** lub **Odblokuj obiekt**.

Do ustawienia prowadnic można uzyskać bezpośredni dostęp, klikając linijkę prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Ustawienia prowadnic**.

Aby obiekty były przyciągane do prowadnic

1 Kliknij kolejno **Widok ► Przyciągaj do prowadnic**.

2 Przeciągnij obiekt do prowadnicy.

Jeśli do prowadnicy ma być przyciągany środek obiektu, zaznacz go i przesuwaj nad prowadnicą, dopóki jego środek obrotu nie zostanie przyciągnięty do prowadnicy.

Określanie skali rysunku

Można wybrać wzorzec skali lub skalę niestandardową, według której odległości na rysunku będą odnoszone do odległości rzeczywistych. Można na przykład określić, że jeden centymetr na rysunku będzie odpowiadał jednemu metrowi w rzeczywistości. Wzorce skali rysunku umożliwiają ustawienie skal typowych (takich jak 1:2 lub 1:10), a skale niestandardowe pozwalają na ustawienie na stronie odległości rzeczywistych. Można też określić skalę dokładniej, stosując części dziesiętne (np. 4,5:10,6).

Skale rysunku są szczególnie przydatne w przypadku tworzenia rysunków technicznych lub architektonicznych zawierających linie wymiarowe. Więcej informacji na temat linii wymiarowych można znaleźć w sekcji “Rysowanie linii relacji i linii wymiarowych” na stronie 65.



Efekt szachownicy na tej grafice utworzono za pomocą siatki.

Aby wybrać jeden z wzorców skali rysunku

- 1 Kliknij kolejno **Widok** ► **Ustawienia siatki i linijek**.
- 2 Z listy kategorii **Dokument** wybierz pozycję **Linijki**.
- 3 Kliknij przycisk **Edytuj skalę**.
- 4 Z listy **Typowe skale** wybierz skalę rysunku.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat

Patrz w indeksie Pomocy

Dodawanie prowadnic

prowadnice, dodawanie

Tworzenie niestandardowych skal rysunku

skalowanie



Praca z warstwami

Warstwy pomagają zorganizować i ustawić obiekty na złożonych ilustracjach.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

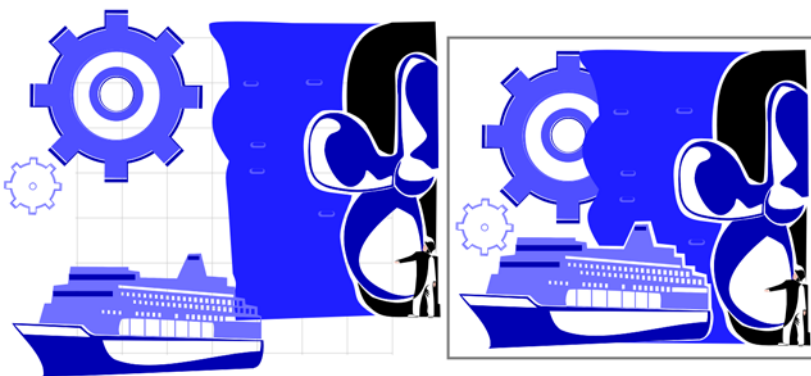
- Tworzenie warstw
- Zmiana właściwości warstw i kolejności ułożenia obiektów
- Przenoszenie i kopiowanie obiektów pomiędzy warstwami
- Drukowanie warstw

Tworzenie warstw

We wszystkich rysunkach programu CorelDRAW obiekty są ułożone warstwowo. Ułożenie obiektów w pionie, a właściwie kolejność ich ułożenia, ma wpływ na wygląd rysunku. Do zarządzania obiektami służą niewidoczne płaszczyzny, zwane warstwami.

Podział rysunku na warstwy umożliwia elastyczną organizację i edycję obiektów w złożonych rysunkach. Rysunek można podzielić na wiele warstw, z których każda będzie zawierać część rysunku. Stosowanie warstw może być pomocne na przykład przy sporządzaniu planu architektonicznego budynku. Elementy należące do jednej kategorii można umieścić na wspólnej warstwie (np. jedna warstwa zawiera ściany, inna instalację elektryczną, a jeszcze inna instalację wodną). Możliwe jest wyświetlanie tylko stron lub tylko warstw.

Można także wyświetlać tylko zaznaczone obiekty. Ukrycie warstwy pozwala odszukać i poddać edycji obiekty z innych warstw. Skraca także czas potrzebny do odświeżania rysunku w trakcie edycji.



Rysunki można budować z obiektów umieszczonych na różnych poziomach lub warstwach. Podział rysunku na warstwy umożliwia niezależne modyfikowanie pierwszego planu i tła.

W każdym nowym pliku znajduje się strona główna, zawierająca trzy domyślne warstwy podległe: Siatkę, Prowadnice i Pulpit. Warstwy te służą do przechowywania odpowiednio: siatki, prowadnic oraz obiektów znajdujących się poza krawędziami strony rysunku. Warstwa Pulpit umożliwia tworzenie rysunków do późniejszego wykorzystania. Na stronie głównej można określić ustawienia siatki i prowadnic. Dla każdej z warstw można także określić odpowiednie ustawienia (np. koloru).

Do strony głównej można dodać jedną lub więcej warstw głównych. Są to warstwy zawierające dane, które mają się pojawić na każdej stronie wielostronicowego dokumentu. Z warstwy głównej można skorzystać na przykład w celu umieszczenia na każdej stronie nagłówek, stopek lub statycznego tła.

Aby utworzyć warstwę

Aby

Utworzyć warstwę

Wykonaj następujące czynności

Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Menedżer obiektów**. Kliknij przycisk palety wysuwanej , a następnie polecenie **Nowa warstwa**.

Aby

Wykonaj następujące czynności

Utworzyć warstwę główną

Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**. Kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie polecenie **Nowa warstwa główna**.



Przed użyciem warstwy w rysunku należy ją uaktywnić. W oknie dokowanym **Menedżer obiektów** aktywna warstwa jest wyróżniana kolorem czerwonym. Bezpośrednio po utworzeniu nowego rysunku aktywna jest domyślna warstwa o nazwie “Warstwa 1”.

Utworzenie warstwy głównej powoduje przeniesienie jej na stronę główną.



Aby dodać warstwę, można kliknąć przycisk **Nowa warstwa**  w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

Każdą warstwę można ustawić jako warstwę główną, klikając nazwę warstwy prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Główna**.

Aby wyświetlić lub ukryć warstwę

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.

2 Kliknij ikonę **Oko**  obok nazwy warstwy.

Gdy ikona **Oko** jest nieaktywna, warstwa jest ukryta.



Warstwę można również wyświetlić lub ukryć, klikając nazwę warstwy prawym przyciskiem myszy w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**, a następnie klikając polecenie **Widoczna**.

Aby wyświetlać strony, warstwy i obiekty

Aby

Wyświetlić strony	Kliknij kolejno Okno ▸ Okna dokowane ▸ Menedżer obiektów . Kliknij przycisk palety wysuwanej  , a następnie polecenie Pokaż strony .
Wyświetlić warstwy	Kliknij kolejno Okno ▸ Okna dokowane ▸ Menedżer obiektów . Kliknij przycisk Widok Menedżera warstw  .
Wyświetlić obiekty	Kliknij kolejno Okno ▸ Okna dokowane ▸ Menedżer obiektów . Kliknij przycisk palety wysuwanej  , a następnie polecenie Rozwiń, aby pokazać zaznaczenie .

Aby usunąć warstwę

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▸ Menedżer obiektów**.
- 2 Kliknij nazwę warstwy.
- 3 Kliknij przycisk palety wysuwanej , a następnie polecenie **Usuń warstwę**.



Usunięcie warstwy jest równoznaczne z usunięciem wszystkich znajdujących się na niej obiektów. Aby zachować obiekt znajdujący się na usuwanej warstwie, należy go najpierw przenieść na inną warstwę.

Usunąć można dowolną niezablokowaną warstwę oprócz trzech domyślnych warstw strony głównej (Siatka, Prowadnice i Pulpit).

Aby określić ustawienia warstwy na stronie głównej

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▸ Menedżer obiektów**.
- 2 Kliknij warstwę prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie **Właściwości**.
- 3 Zmień ustawienia i kliknij przycisk **OK**.

Zmienianie właściwości warstw i kolejności ułożenia obiektów

Domyślnie każda nowa warstwa ma włączone właściwości edycji, drukowania i wyświetlania oraz wyłączony atrybut warstwy głównej, jednak właściwości te można zmieniać.

Właściwości edycji warstw można ustawić tak, aby uaktywnić warstwę i umożliwić edycję wszystkich warstw lub tylko warstwy aktywnej. Podczas wprowadzania zmian w rysunku można zablokować warstwę, aby zapobiec wprowadzeniu przypadkowych zmian w jej obiektach. Zablokowanej warstwy nie można wybrać ani edytować.

Nazwę warstwy można zmienić, aby odpowiadała zawartości warstwy, jej położeniu w układzie pionowym i względem innych warstw rysunku.

Można również zmieniać kolejność warstw w rysunku.

Aby ustawić właściwości edycji warstwy

- Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Uaktywnić warstwę	Kliknij nazwę warstwy.
Zezwolić na edycję wszystkich warstw	Kliknij przycisk palety wysuwanej  , a następnie polecenie Edytuj między warstwami .
Zezwolić na edycję tylko aktywnej warstwy	Kliknij przycisk palety wysuwanej  , a następnie usuń zaznaczenie pola wyboru obok polecenia Edytuj między warstwami .
Zablokować lub odblokować warstwę	Kliknij ikonę Ołówek  obok nazwy warstwy.



Po wyłączeniu przycisku **Edytuj między warstwami**  można pracować tylko na aktywnej warstwie oraz na warstwie Pulpit. Nie można zaznaczać ani edytować obiektów należących do nieaktywnych warstw.

Warstwy Siatka nie można zablokować ani odblokować.



Na edycję aktywnej warstwy lub wszystkich warstw można również zezwolić, włączając lub wyłączając przycisk **Edytuj między warstwami** w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**. Edytowanie między warstwami jest włączone, gdy przycisk jest wciśnięty.

Warstwę można również zablokować lub odblokować, klikając ją prawym przyciskiem myszy w oknie dokowanym Menedżer obiektów, a następnie klikając polecenie **Do edycji**.

Aby zmienić nazwę warstwy

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.
- 2 Kliknij nazwę warstwy prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknij polecenie **Zmień nazwę**.



Nazwę warstwy można również zmienić klikając ją i wpisując nową.

Aby zmienić kolejność warstw na rysunku

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.
- 2 Na liście **Warstwy** przeciągnij etykietkę z nazwą warstwy w nowe miejsce.

Przenoszenie i kopiowanie obiektów pomiędzy warstwami

Zaznaczone obiekty można przenosić lub kopiować do nowych warstw, również z warstw strony głównej na inną stronę i z powrotem.

Obiekt przenoszony lub kopiowany do warstwy znajdującej się pod jego warstwą bieżącą trafia na wierzch warstwy docelowej. Podobnie obiekt przenoszony lub kopiowany do warstwy znajdującej się nad jego warstwą bieżącą trafia na spód warstwy docelowej.

Aby przenieść lub skopiować obiekt do innej warstwy

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.
- 2 Kliknij obiekt w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.
- 3 Kliknij przycisk palety wysuwanej , a następnie jedno z poniższych poleceń:
 - **Przenieś na warstwę**
 - **Kopiuj na warstwę**

4 Wskaż warstwę, na którą chcesz przenieść lub skopiować dany obiekt i kliknij.



Obiekty można przenosić tylko pomiędzy odblokowanymi warstwami.



Obiekty można przenosić lub kopiować do innych warstw, przeciągając je do wybranej warstwy w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**.

Drukowanie warstw

Włączenie opcji drukowania warstwy pozwala wydrukować warstwę i jej zawartość. Wyłączenie tego atrybutu spowoduje, że zawartość tej warstwy nie będzie drukowana.

Aby włączyć lub wyłączyć możliwość drukowania określonej warstwy

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.

2 Kliknij ikonę **Drukarka**  obok nazwy warstwy.



Wyłączenie możliwości drukowania warstwy powoduje, że jej zawartość nie jest wyświetlana w podglądzie pełnoekranowym. Więcej informacji na temat podglądów pełnoekranowych można znaleźć w sekcji “Wyświetlanie podglądu rysunku” na stronie 41.



Drukowanie warstwy można również włączyć lub wyłączyć, klikając wybraną warstwę prawym przyciskiem myszy w oknie dokowanym **Menedżer obiektów**, a następnie klikając polecenie **Do druku**.

Dodawanie i formatowanie tekstu



Program CorelDRAW umożliwia wykorzystanie tekstu w celu utworzenia dokumentów lub uwag do rysunków.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Dodawanie i zaznaczanie tekstu
- Kodowanie tekstu
- Zmienianie wyglądu tekstu
- Wyszukiwanie, edytowanie i przekształcanie tekstu
- Wyrównywanie tekstu i ustalanie odstępów w tekście
- Przesuwanie i obracanie tekstu
- Przenoszenie tekstu
- Dopasowanie tekstu do ścieżki
- Formatowanie tekstu akapitowego
- Scalanie i łączenie ramek tekstu akapitowego
- Zawijanie tekstu akapitowego wokół obiektów i tekstu
- Osadzanie grafiki i dodawanie znaków specjalnych
- Wyświetlanie znaków niedrukowalnych

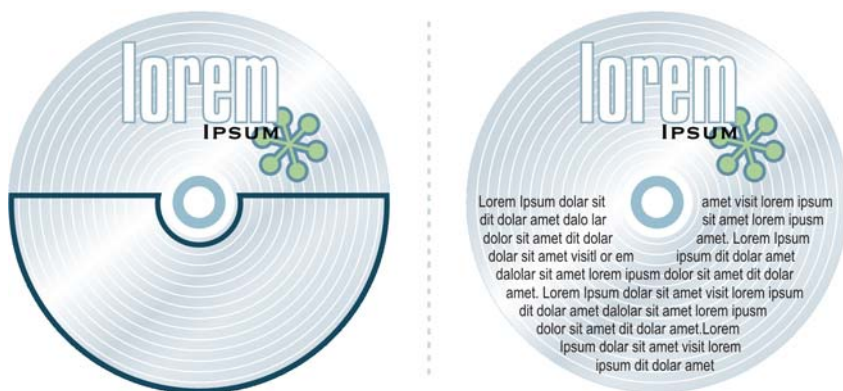
Dodawanie i zaznaczanie tekstu

Wyróżnia się dwa typy tekstu, które można dodawać do rysunków — tekst ozdobny i tekst akapitowy. Tekst ozdobny służy do dodawania krótkich wierszy tekstu, do których można stosować wiele różnych efektów, na przykład cienie. Tekstu akapitowego można użyć w większych fragmentach tekstu, wymagających zastosowania bardziej zaawansowanego formatowania. Zarówno tekst akapitowy, jak i ozdobny można dodawać bezpośrednio w oknie rysunku.

Tekst ozdobny można dodawać wzdłuż ścieżki zamkniętej lub otwartej. Można też dopasować istniejący tekst ozdobny lub tekst akapitowy do ścieżki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Dopasowywanie tekstu do ścieżki” na stronie 240.

Aby dodać tekst akapitowy, należy najpierw utworzyć ramkę tekstu. Przy ustawieniach domyślnych, ramki tekstu akapitowego zachowują ten sam rozmiar, bez względu na to, ile tekstu zawierają. Tekst, który przekracza dolną krawędź ramki tekstu, pozostaje ukryty, dopóki użytkownik nie powiększy ramki tekstu lub nie połączy jej z inną ramką tekstu. Można dopasować tekst do ramki, dzięki czemu rozmiar czcionki w punktach zostanie zmieniony, tak aby tekst dokładnie mieścił się w ramce. Więcej informacji na temat dopasowywania tekstu do ramki można znaleźć w sekcji “Aby dopasować tekst do ramki tekstu akapitowego” na stronie 243. Ramki tekstu akapitowego mogą także automatycznie powiększać się lub pomniejszać w miarę wpisywania tekstu, dzięki czemu będzie on idealnie dopasowany do ramki.

Ramkę tekstu akapitowego można wstawić do wnętrza obiektu graficznego. Umożliwia to stosowanie obiektów jako kontenerów dla tekstu i tworzenie dzięki temu ramek tekstu z obiektów o różnych kształtach. Można również oddzielić tekst od obiektu. Po wykonaniu tej operacji tekst zachowa swój kształt, a obiekt i tekst można przenosić lub modyfikować niezależnie.



Tekst akapitowy umieszczony wewnątrz obiektu. Usunięcie konturu powoduje, że obiekt staje się niewidoczny.

Podczas importowania lub wklejania tekstu dostępne są opcje zachowania jego formatowania, zachowania formatowania i czcionek lub odrzucenia czcionek i formatowania. W przypadku zachowania czcionek importowany i wklejany tekst

zachowuje oryginalny krój czcionki. W przypadku zachowania formatowania wraz z tekstem przenoszone są informacje dotyczące formatowania, takie jak wypunktowania, kolumny, pogrubienie lub kursywa. Jeśli czcionki i formatowanie zostaną odrzucone, importowany lub wklejany tekst przybierze właściwości wybranego obiektu tekstowego lub, jeśli nie zostanie wybrany taki obiekt, domyślne właściwości czcionki i formatowania. Więcej informacji na temat importowania plików można znaleźć w sekcji “Importowanie plików” na stronie 323. Więcej informacji na temat wklejania można znaleźć w sekcji “Aby wkleić obiekt do rysunku” na stronie 71.

Aby zmodyfikować tekst, należy go najpierw zaznaczyć. Można zaznaczać całe obiekty tekstowe lub poszczególne znaki.

Aby dodać tekst ozdobny

- Kliknij w dowolnym miejscu okna rysunku, używając narzędzia **Tekst**  i wpisz tekst.

Aby dodać tekst akapitowy

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać tekst akapitowy	Kliknij narzędzie Tekst  . Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie rysunku, aby określić rozmiar ramki tekstu akapitowego, i wpisz tekst.
Dodać tekst akapitowy wewnątrz obiektu	Kliknij narzędzie Tekst . Przenieś wskaźnik myszy na kontur obiektu, a gdy wskaźnik zamieni się we wskaźnik wstawiania tekstu do obiektu , kliknij obiekt. Wpisz tekst wewnątrz ramki.
Oddzielić ramki tekstu akapitowego od obiektu	Zaznacz obiekt, używając narzędzia Wskaźnik  i kliknij kolejno Rozmieszczenie ▶ Rozłącz tekst akapitowy .
Automatycznie dopasowywać ramki tekstu akapitowego do tekstu	Kliknij kolejno Narzędzia ▶ Opcje . Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję Tekst , a następnie kliknij pozycję Akapit . Zaznacz pole wyboru Dopasowuj ramki akapitów do tekstu .



Zaznaczenie pola wyboru **Dopasowuj ramki akapitów do tekstu** na stronie **Akapit** w oknie dialogowym **Opcje** będzie miało wpływ tylko na nowe ramki tekstu. Istniejące ramki tekstu akapitowego zachowają stałe rozmiary.



Rozmiar ramki tekstu akapitowego można dostosować, klikając ją za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i przeciągając dowolny uchwyt zaznaczenia.

Aby ustawić opcje importowania i wklejania tekstu

- 1 Zaimportuj lub wklej tekst.
- 2 W oknie dialogowym **Importowanie/wklejanie tekstu** włącz jedną z następujących opcji:
 - **Zachowaj czcionki i formatowanie**
 - **Zachowaj tylko formatowanie**
 - **Odrzuć czcionki i formatowanie**

Aby używać tych samych opcji formatowania podczas każdej operacji importowania lub wklejania tekstu, zaznacz pole wyboru **Nie pokazuj więcej tego ostrzeżenia**.



Kliknięcie przycisku **Anuluj** spowoduje anulowanie operacji importowania lub wklejania.

Jeśli zostanie wybrana opcja zachowania czcionek, ale wymagana czcionka nie jest zainstalowana na danym komputerze, system dopasowania czcionek PANOSÉ podstawí odpowiednią czcionkę. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Zastępowanie niedostępnych czcionek” na stronie 251.



Okno dialogowe **Importowanie / Wklejanie tekstu** można ponownie uaktywnić, klikając kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**, następnie klikając pozycję **Ostrzeżenia** na liście kategorii **Obszar roboczy** i zaznaczając pole wyboru **Wklejanie i importowanie tekstu**.

Aby zaznaczyć tekst

Aby zaznaczyć	Wykonaj następujące czynności
Cały obiekt tekstowy	Kliknij obiekt tekstowy za pomocą narzędzia Wskaźnik  .
Poszczególne znaki	Używając narzędzia Tekst  , przeciągnij wskaźnik nad tekstem.



Kilka obiektów tekstowych można zaznaczyć, przytrzymując wciśnięty klawisz **Shift** i klikając każdy obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Wskaźnik**.

Kodowanie tekstu

Po otwarciu lub zaimportowaniu rysunku, który zawiera tekst w języku innym niż język systemu operacyjnego, może się okazać, że ten tekst nie jest wyświetlany poprawnie. Aby poprawnie wyświetlać tekst, można zmienić jego kodowanie. Kodowanie określa zestaw znaków tekstu.

Ustawienia kodowanie nie pomogą w poprawnym wyświetlaniu tekstu poza oknem rysunku, na przykład słów kluczowych, nazw plików i wpisów tekstowych w oknach dokowanych **Menedżer obiektów** i **Menedżer danych obiektów**. Aby ustawić wyświetlanie poprawnych znaków dla takiego tekstu, konieczne jest użycie ustawień strony kodowej w oknie dialogowym **Otwórz** lub **Importuj**.

Aby poprawnie wyświetlić tekst w dowolnym języku

- 1 Kliknij kolejno **Tekst** ➤ **Zakoduj**.
- 2 W oknie dialogowym **Kodowanie tekstu** wybierz opcję **Inne kodowanie**.
- 3 Z listy **Inne kodowanie** wybierz ustawienia kodowania, które spowodują, że tekst będzie czytelny.

W oknie podglądu wyświetlany jest tekst z wybranym ustawieniem kodowania.

Zmienianie wyglądu tekstu

Domyślny styl tekstu można zmienić w taki sposób, aby każdy nowy tekst ozdobny lub akapitowy miał takie same właściwości. Wygląd tekstu ozdobnego lub akapitowego można poprawiać, modyfikując właściwości znaków tego tekstu. Można na przykład zmienić krój i rozmiar czcionki albo zastosować do tekstu pogrubienie lub kursywę. Można również zmienić położenie tekstu na indeks dolny lub indeks górny, co jest użyteczne, gdy rysunek zawiera zapis matematyczny. Do tekstu można dodawać linie podkreślenia, przekreślenia i nadkreślenia. Można zmienić grubość tych linii, a także odległość między liniami i tekstem. Można również zmienić kolor tekstu.

Można zmienić wielkość liter w tekście na małe lub wielkie bez usuwania czy zastępowania znaków. Można zwiększyć lub zmniejszyć rozmiar czcionki o określoną wielkość. Domyślną jednostką miary są punkty. To ustawienie można zmienić dla aktywnego rysunku i wszystkich rysunków tworzonych później.

Makietowanie tekstu umożliwia zwiększenie szybkości odświeżania dzięki przedstawieniu tekstu poniżej pewnego rozmiaru jako linii. Jest to użyteczne w przypadku projektów dokumentów lub rysunków. Aby tekst był znowu czytelny, można zredukować wartość makietowania lub powiększyć wyświetlany tekst.

Aby zmienić domyślny styl tekstu

- 1 Kliknij puste miejsce w oknie rysunku za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ▶ **Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Znak**.
- 4 Określ odpowiednie właściwości.

Zgodnie z ustawieniami domyślnymi, po każdej zmianie właściwości należy określić, czy zmiany są stosowane do tekstu ozdobnego, tekstu akapitowego czy też do obu z nich. Można zmienić to ustawienie domyślne, wyłączając przycisk **Automatyczne stosowanie** , który znajduje się obok przycisku **Zastosuj**.



Aby zmiany wprowadzone w domyślnym stylu tekstu były stosowane do przyszłych dokumentów, kliknij kolejno **Narzędzia** ▶ **Zapisz ustawienia jako domyślne**.

W celu ustawienia stylu istniejącej ramki tekstu lub obiektu tekstowego jako stylu domyślnego należy kliknąć kolejno **Narzędzia** ▶ **Style grafiki i**

tekstu i przeciągnąć ramkę tekstu lub obiekt tekstowy nad ikonę **Domyślny tekst ozdobny** lub **Domyślny tekst akapitowy** w oknie dokowanym **Grafika i tekst**.

Aby zmienić właściwości znaków

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ▶ Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Znak**.
- 4 Określ wybrane atrybuty znaków.



Do zaznaczonego tekstu można także zastosować pogrubienie, kursywę lub podkreślenie, klikając odpowiednio przycisk **Pogrubienie** , **Kursywa**  lub **Podkreślenie**  na pasku właściwości.

Aby zmienić kolor tekstu

- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
- 2 Kliknij kolor na palecie kolorów.



Zaznaczając obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Wskaźnik**  i przeciągając próbkę koloru z palety kolorów na ten obiekt, można zmienić kolor całego obiektu tekstowego.

Aby zmienić wielkość liter w tekście

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ▶ Zmień wielkość liter**.
- 3 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Jak w zdaniu** — powoduje zmianę początkowej litery pierwszego wyrazu w każdym zdaniu na wielką
 - **małe litery** — powoduje zmianę wszystkich liter w tekście na małe
 - **WIELKIE LITERY** — powoduje zmianę wszystkich liter w tekście na wielkie
 - **Jak W Nazwie Własnej** — powoduje zmianę początkowej litery każdego wyrazu na wielką

- **zMIEN wIELKOŚĆ** — powoduje odwrócenie wielkości liter w tekście; wszystkie wielkie litery są zastępowane małymi, a wszystkie małe — wielkimi

Aby zmienić rozmiar tekstu

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zwiększyć rozmiar tekstu	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia Tekst  , przytrzymaj wciśnięty klawisz Ctrl i naciśnij klawisz 8 na klawiaturze numerycznej.
Zmniejszyć rozmiar tekstu	Zaznacz tekst za pomocą narzędzia Tekst , przytrzymaj wciśnięty klawisz Ctrl i naciśnij klawisz 2 na klawiaturze numerycznej.
Zdefiniować współczynnik zmiany rozmiaru tekstu	Kliknij kolejno Narzędzia ▸ Opcje . Kliknij kolejno Narzędzia ▸ Opcje . Kliknij pozycję Tekst na liście kategorii i wpisz wartość w polu Powiększenie tekstu z klawiatury . Aby zmienić domyślną jednostkę miary, wybierz odpowiednią jednostkę z listy Domyślne jednostki dla tekstu .



Aby móc zwiększać lub zmniejszać rozmiar tekstu w ten sposób, należy włączyć tryb **Num lock**.

Aby użyć makietowania tekstu

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▸ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij pozycję **Tekst**.
- 3 Wpisz wartość w polu **Makietuj tekst poniżej**.

Wyszukiwanie, edytowanie i przekształcanie tekstu

Możliwe jest automatyczne wyszukiwanie i zamienianie tekstu na rysunku. Tekst można edytować bezpośrednio w oknie rysunku lub w oknie dialogowym.

Program CorelDRAW umożliwia przekształcanie tekstu ozdobnego w tekst akapitowy, gdy wymaganych jest więcej opcji formatowania, a także przekształcanie tekstu akapitowego w tekst ozdobny, gdy do tekstu mają zostać zastosowane efekty specjalne.

Program Zarówno tekst akapitowy, jak i tekst ozdobny można także przekształcić w krzywe. Powoduje to przekształcenie znaków w pojedyncze obiekty złożone z krzywych i z linii, dzięki czemu można dodawać, usuwać lub przenosić węzły poszczególnych znaków i w ten sposób zmieniać ich kształt. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Praca z obiektami złożonymi z krzywych” na stronie 95. Przekształcanie tekstu w krzywe nie powoduje zmiany wyglądu tekstu; zachowane zostają: czcionka, styl, położenie i obrót znaków, odstępy między nimi, a także inne ustawienia tekstu i efekty. Wszelkie tekstowe obiekty dołączone są także przekształcone w krzywe. Jeśli tekst akapitowy zostanie przekształcony w krzywe w ramce o stałym rozmiarze, tekst wykraczający poza ramkę zostanie usunięty. Więcej informacji na temat dopasowywania tekstu do ramki można znaleźć w sekcji “Formatowanie tekstu akapitowego” na stronie 242.

Aby wyszukać tekst

- 1 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Znajdź i zamień ▶ Znajdź tekst**.
- 2 W polu **Do znalezienia** wpisz tekst, który chcesz wyszukać.
Aby wyszukać tekst o wielkości liter zgodnej z podanym tekstem, zaznacz pole wyboru **Uwzględnij wielkość**.
- 3 Kliknij przycisk **Znajdź następny**.

Aby wyszukać i zamienić tekst

- 1 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Znajdź i zamień ▶ Zamień tekst**.
- 2 W polu **Do znalezienia** wpisz tekst, który chcesz wyszukać.
Aby wyszukać tekst o wielkości liter zgodnej z podanym tekstem, zaznacz pole wyboru **Uwzględnij wielkość**.
- 3 W polu **Zamień na** wpisz tekst, który zastąpi szukany tekst.
- 4 Kliknij jeden z następujących przycisków:
 - **Znajdź następny** — umożliwia znalezienie następnego wystąpienia tekstu wpisanego w polu **Do znalezienia**
 - **Zamień** — umożliwia zamienienie zaznaczonego wystąpienia tekstu wpisanego w polu **Do znalezienia**. Jeśli żadne wystąpienie szukanego tekstu

nie jest zaznaczone, kliknięcie przycisku **Zamień** spowoduje wyszukanie następnego wystąpienia.

- **Zamień wszystko** — powoduje zamienienie wszystkich wystąpień tekstu wpisanego w polu **Do znalezienia**

Aby edytować tekst

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Edytuj tekst**.
- 3 W oknie dialogowym **Edytuj tekst** wprowadź zmiany w tekście.

Można również

Edytować tekst w oknie rysunku

Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst**  i edytuj go.



Nie można edytować tekstu, który został przekształcony w krzywe.

Aby przekształcić tekst

Aby przekształcić

Wykonaj następujące czynności

Tekst akapitowy na tekst ozdobny

Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik**  i kliknij kolejno **Tekst** ► **Przekształć w tekst ozdobny**.

Tekst ozdobny na tekst akapitowy

Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i kliknij kolejno **Tekst** ► **Przekształć w tekst ozdobny**.

Tekst ozdobny lub akapitowy na krzywe

Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ► **Przekształć w krzywe**.



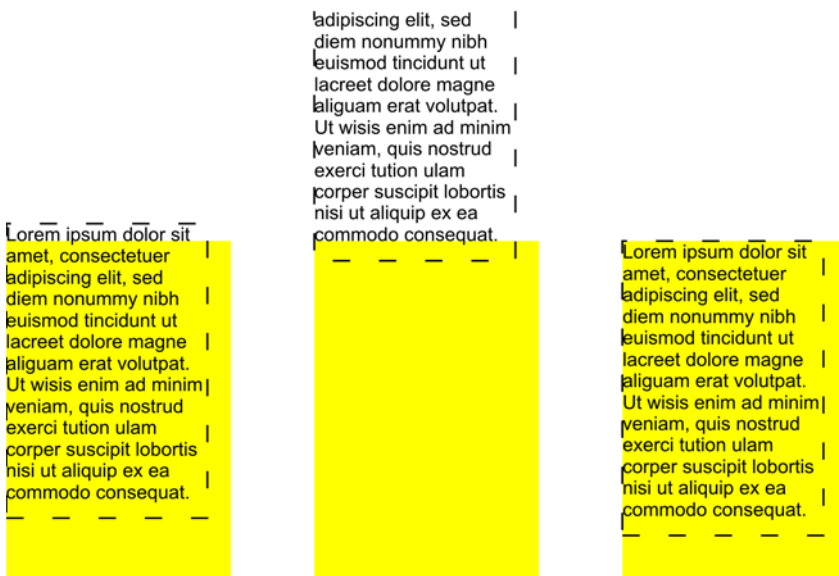
Nie można przekształcać tekstu akapitowego w tekst ozdobny, gdy tekst akapitowy jest połączony z inną ramką, zastosowano do niego efekty specjalne lub gdy wykracza poza ramkę.



Tekst można także przekształcać w krzywe, klikając prawym przyciskiem myszy tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** i klikając polecenie **Przekształć w krzywe**.

Wyrównywanie tekstu i ustalanie odstępów w tekście

Zarówno tekst akapitowy, jak i tekst ozdobny można wyrównać w poziomie. Wyrównywanie tekstu akapitowego polega na ustawieniu wierszy tekstu względem ramki tekstu akapitowego. W ramce tekstu akapitowego można wyrównać poziomo wszystkie lub tylko wybrane akapity. Można także wyrównać w pionie wszystkie akapity w ramce tekstu akapitowego. Tekst można także wyrównać do innego obiektu.



Obiekt tekstowy wyrównuje się do innych obiektów, używając linii bazowej pierwszego wiersza, linii bazowej ostatniego wiersza lub krawędzi prostokąta ograniczającego tekst.

Tekst ozdobny można wyrównać w poziomie, ale nie w pionie. Przy wyrównywaniu tekstu ozdobnego tekst ten jest wyrównywany wewnątrz całego obiektu tekstowego. Brak wyrównania jest równoznaczny z wyrównaniem do lewej, o ile żaden ze znaków nie został przesunięty w poziomie.

Odstępy między znakami i wyrazami można zmieniać w wybranych akapitach, w całej ramce tekstu akapitowego lub w obiekcie tekstu ozdobnego. Zmiana odstępu między znakami w całym bloku tekstu nazywa się “kerningiem”. Można też zmienić odstępy między wierszami tekstu, które nazywają się interlinią. Zmiana interlinii dla tekstu ozdobnego dotyczy odstępu między wierszami tekstu oddzielonymi znakami końca akapitu. W przypadku tekstu akapitowego interlinia dotyczy tylko wierszy tekstu w obrębie tego samego akapitu. Możliwa jest ponadto zmiana odstępu przed akapitami i po nich oraz kerning dla wybranych znaków. Kerning wyrównuje wizualnie odstępy między literami.

Aby wyrównać tekst w poziomie

- 1 Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ▸ Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Akapit**.
- 4 Wybierz pozycję z listy **Wyrównanie**.



Aby wyrównać wybrane akapity w ramce tekstu akapitowego, zaznacz je za pomocą narzędzia **Tekst** .

Aby wyrównać w pionie tekst akapitowy w ramce tekstu

- 1 Zaznacz tekst akapitowy.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ▸ Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Kolumny**.
- 4 Wybierz opcję wyrównania z listy **Wyrównanie w pionie**.

Aby wyrównać tekst względem obiektu

- 1 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift**, i zaznacz tekst, a następnie zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie ▸ Wyrównanie i rozkład ▸ Wyrównanie i rozkład**.
- 3 Z listy **Dla obiektów tekstowych użyj** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Linia bazowa pierwszego wiersza** — powoduje wyrównanie tekstu według linii bazowej pierwszego wiersza
 - **Linia bazowa ostatniego wiersza** — powoduje wyrównanie tekstu według linii bazowej ostatniego wiersza

- **Prostokąt ograniczający** — powoduje wyrównanie tekstu według prostokąta ograniczającego
- 4 Zaznacz jedno z następujących pól wyboru wyrównania w poziomie:
 - **Do lewej**
 - **Do prawej**
 - **Do środka**
 - 5 Zaznacz jedno z następujących pól wyrównania w pionie:
 - **Do góry**
 - **Do dołu**
 - **Do środka**
 - 6 Kliknij przycisk **Zastosuj**.



Obiekt używany do wyrównywania do lewej, prawej, górnej lub dolnej krawędzi określany jest przez kolejność utworzenia lub kolejność zaznaczania. Jeśli przed wyrównaniem obiekty zostaną zaznaczone markizą, użyty zostanie obiekt utworzony jako ostatni. Jeśli obiekty są zaznaczane pojedynczo, obiekt zaznaczony jako ostatni będzie punktem odniesienia dla wyrównania pozostałych. Gdy do tekstu wyrównywanego według linii bazowej zastosowano przekształcenie liniowe, na przykład obrót, obiekty zostaną wyrównane według punktu linii bazowej krawędzi początkowej obiektu tekstowego.

Jeśli podczas wyrównywania względem siebie obiektów tekstowych wybrano wyrównanie według linii bazowej pierwszego lub ostatniego wiersza, pola wyboru wyrównania w pionie i w poziomie są nieaktywne. Punkty linii bazowych obiektów tekstowych są wyrównywane względem siebie.



Aby wyrównać obiekty, można je również zaznaczyć i kliknąć przycisk **Wyrównanie i rozkład** na pasku właściwości.

Aby zmienić odstępy w tekście

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Akapit**.
- 4 W obszarze **Odstępy** wpisz odpowiednie wartości w odpowiednich polach.



Odstępy między znakami i wyrazami można stosować tylko do całych akapitów, do całej ramki tekstu akapitowego lub obiektu typu tekst ozdobny

Wartości określają procent szerokości odstępu. Wartości w polu **Znak** muszą należeć do zakresu od -100 do 2000 procent. Wszystkie inne wartości muszą należeć do zakresu od 0 do 2000 procent.



Odstępy między wyrazami i znakami można też zmienić proporcjonalnie, zaznaczając obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Kształt**  i przeciągając strzałkę **interakcyjnego ustawiania odstęgów w poziomie** w prawym dolnym rogu obiektu tekstowego. Przeciągnięcie strzałki **interakcyjnego ustawiania odstęgów w poziomie** w lewym dolnym rogu obiektu tekstowego umożliwia proporcjonalną zmianę odstęgów między wierszami.

Aby zastosować kerning zakresu do wybranych znaków

- 1 Zaznacz co najmniej dwa znaki za pomocą narzędzia **Tekst** .
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Znak**.
- 4 Wpisz wartość w polu **Kerning zakresu**.

Przesuwanie i obracanie tekstu

Ciekawe efekty można uzyskać przez przesunięcie tekstu ozdobnego i tekstu akapitowego w pionie i w poziomie. Możliwe jest też obracanie znaków. Prostowanie tekstu przywraca tekst do oryginalnego położenia. Znaki przesunięte w pionie można przywrócić do linii bazowej bez zmiany ich kąta obrotu.

lorem
IPSUM

lorem
IPSUM

Znaki obrócone

Aby przesunąć lub obrócić znak

- 1 Zaznacz znak lub znaki za pomocą narzędzia **Tekst** .
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Znak**.
- 4 Wpisz wartość w jednym z pól w obszarze **Przesunięcie**.
 - **W poziomie**  — wpisanie liczby dodatniej spowoduje przesunięcie znaków w prawo, a ujemnej — w lewo
 - **W pionie**  — wpisanie liczby dodatniej spowoduje przesunięcie znaków w górę, a ujemnej — w dół
 - **Obrót**  — wpisanie liczby dodatniej spowoduje obrócenie znaków w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, a ujemnej — w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara



Możliwe jest także przesuwanie lub obracanie znaków, których węzły zaznaczono za pomocą narzędzia **Kształt** . Należy w tym celu wpisać wartości w polu **Przesunięcie w poziomie**, **Przesunięcie w pionie** lub **Kąt obrotu** na pasku właściwości.

Aby wyprostować przesunięty lub obrócony znak

- 1 Zaznacz tekst.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Wyprostuj tekst**.

Aby przywrócić znaki przesunięte w pionie do linii bazowej

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz obiekt tekstowy, a następnie zaznacz węzeł na lewo od znaku.
- 3 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Wyrównaj do linii bazowej**.

Przenoszenie tekstu

W programie CorelDRAW można przenosić tekst akapitowy między ramkami i tekst ozdobny między obiektami typu tekst ozdobny. Można też przenosić tekst akapitowy do obiektu typu tekst ozdobny oraz tekst ozdobny do ramki tekstu akapitowego.

Aby przenieść tekst

- 1 Zaznacz tekst za pomocą narzędzia **Tekst** .
- 2 Przeciągnij tekst do innej ramki tekstu akapitowego lub do obiektu typu tekst ozdobny.

Można również

Przenosić tekst wewnątrz tej samej ramki lub obiektu	Zaznacz tekst i przeciągnij go w nowe miejsce.
Przenosić lub kopiować zaznaczony tekst do nowego obiektu tekstowego	Używając prawego przycisku myszy, przeciągnij tekst w nowe miejsce i kliknij polecenie Kopiuj tutaj lub Przenieś tutaj .

Dopasowywanie tekstu do ścieżki

Tekst ozdobny można wstawić wzdłuż ścieżki obiektu otwartego (na przykład linii) lub obiektu zamkniętego (na przykład kwadratu). Można również dopasować istniejący tekst do ścieżki. Tekst ozdobny można dopasować do ścieżki zamkniętej lub otwartej. Tekst akapitowy można dopasowywać tylko do ścieżek otwartych.

Po dopasowaniu tekstu do ścieżki można dostosować położenie tekstu względem ścieżki. Można na przykład umieścić tekst po przeciwnej stronie ścieżki lub dostosować odległość pomiędzy tekstem a ścieżką.

Program CorelDRAW traktuje tekst dopasowany do ścieżki jako jeden obiekt; można jednak oddzielić tekst od obiektu, aby nie był już częścią ścieżki. Jeśli tekst zostanie oddzielony od krzywej lub zamkniętej ścieżki, zachowuje kształt obiektu, do którego był dopasowany. Taki tekst można wyprostować, przywracając mu tym samym pierwotny wygląd.

Aby dodać tekst wzdłuż ścieżki

- 1 Zaznacz ścieżkę za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Dopasuj tekst do ścieżki**.
- 3 Wskaż ścieżkę i gdy kursor zmieni się we wskaźnik **Dopasowania do ścieżki** , kliknij ją.
- 4 Wpisz tekst wzdłuż ścieżki.



Jeśli tekst został dopasowany do ścieżki zamkniętej, zostanie wyśrodkowany wzdłuż tej ścieżki. Jeśli tekst został dopasowany do ścieżki otwartej, przepływa od punktu wstawienia.

Nie można dopasować tekstu do ścieżki innego obiektu tekstowego.



Tekst można także dopasować do ścieżki, klikając narzędzie **Tekst**  i wskazując ścieżkę. Gdy kursor zmieni się we wskaźnik **Dopasowania do ścieżki**, należy kliknąć miejsce, w którym ma się zaczynać tekst, i wpisać tekst.

Aby dopasować tekst do ścieżki

- 1 Zaznacz obiekt tekstowy za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Dopasuj tekst do ścieżki**.
Wskaźnik myszy zmieni się w grubą, czarną strzałkę.
- 3 Kliknij wybraną ścieżkę.

Aby dostosować położenie tekstu dopasowanego do ścieżki

- 1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik**  zaznacz tekst dopasowany do ścieżki.
- 2 Wybierz ustawienia na następujących listach na pasku właściwości:
 - **Orientacja tekstu** — kąt, pod jakim tekst przylega do ścieżki
 - **Położenie pionowe** — pionowe wyrównanie tekstu względem ścieżki

- **Odległość od ścieżki** — odległość między tekstem i ścieżką, do której ma być dopasowany
- **Położenie tekstu** — określa, z której strony ścieżki tekst ma zostać dopasowany
- **Przesunięcie poziome** — położenie tekstu wzdłuż ścieżki w poziomie



Położenie w poziomie dopasowanego tekstu można również zmienić, zaznaczając go za pomocą narzędzia **Kształt**  i przeciągając węzły znaków, których położenie ma zostać zmienione.

Tekst można przesunąć wzdłuż ścieżki, przeciągając za pomocą narzędzia **Wskaźnik** mały czerwony węzeł wyświetlany obok tekstu.

Aby oddzielić tekst od ścieżki

- 1 Zaznacz dopasowany tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ► **Rozłącz tekst**.

Aby wyprostować tekst

- 1 Zaznacz dopasowany tekst za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Rozmieszczenie** ► **Rozłącz tekst**.
- 3 Kliknij kolejno **Tekst** ► **Wyprostuj tekst**.

Formatowanie tekstu akapitowego

W programie CorelDRAW dostępnych jest wiele opcji formatowania tekstu akapitowego. Można na przykład dopasować tekst do ramki tekstu akapitowego. Dopasowanie tekstu do ramki umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie rozmiaru czcionki tekstu, tak aby tekst dokładnie mieścił się w ramce. W projektach zawierających duże ilości tekstu, takich jak biuletyny, tygodniki i gazety, do rozmieszczania tekstu można wykorzystać kolumny. Możliwe jest tworzenie kolumn o jednakowej lub zmiennej szerokości i odstępach między kolumnami.

W przypadku zastosowania inicjału wpuszczanego w akapicie początkowa litera jest powiększona i wsuwana w tekst. Inicjał wpuszczany można dostosować, zmieniając jego ustawienia. Na przykład można zmienić odległość między wpuszczanym inicjałem a tekstem lub zdefiniować liczbę wierszy tekstu

występujących obok inicjału. W dowolnym momencie można usunąć inicjał, nie usuwając litery.

Do formatowania danych można też użyć list wypunktowanych. Znaki wypunktowania mogą być otaczane tekstem, możliwe jest także ich odsunięcie od tekstu i utworzenie wiszącego wcięcia. W programie CorelDRAW można dostosowywać znaki wypunktowania, zmieniając ich rozmiar, położenie i odległość od tekstu. Dodany znak wypunktowania można usunąć, nie usuwając samego tekstu.

Wcięcia w tekście akapitowym można uzyskać, wstawiając tabulatory. Tabulatory można usuwać lub zmieniać ich wyrównanie. Ustawienie tabulatora ze znakami wiodącymi umożliwia automatyczne tworzenie punktów przed tabulatorem.

Wcięcie zmienia odległość między ramką tekstu akapitowego i znajdującym się w niej tekstem. Wcięcie można zastosować do całego akapitu, do pierwszego wiersza akapitu, do wszystkich wierszy akapitu oprócz pierwszego (wiszące wcięcie) lub od prawej strony ramki. Wcięcie można także usunąć bez konieczności usuwania lub ponownego wpisywania tekstu.

W funkcji dzielenia wyrazów części słów przerzucane są między wierszami, gdy całe słowo nie mieści się w jednym wierszu. Program CorelDRAW oferuje funkcję automatycznego dzielenia wyrazów. Przy przenoszeniu wyrazów można zdefiniować takie ustawienia jak minimalna liczba liter przed znakiem podziału i po nim oraz strefa aktywna.

Formatowanie ramki tekstu akapitowego można zastosować tylko do zaznaczonych ramek, do ramek zaznaczonych i ramek, z którymi są one połączone, lub do wszystkich zaznaczonych ramek i ramek później do nich podłączonych. Więcej informacji na temat ustawiania tych opcji można znaleźć w sekcji Pomocy “Aby wybrać opcje formatowania ramki tekstu”.

Aby dopasować tekst do ramki tekstu akapitowego

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ► Dopasuj tekst do ramki**.



Dopasowywanie tekstu do połączonych ramek tekstu akapitowego powoduje dopasowanie rozmiaru tekstu we wszystkich połączonych ramkach tekstowych. Więcej informacji na temat łączenia ramek można

znaleźć w sekcji “Scalanie i łączenie ramek tekstu akapitowego” na stronie 245.

Aby dodać kolumny do ramek tekstu akapitowego

- 1 Zaznacz ramkę tekstu akapitowego.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ▶ Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Kolumny**.
- 4 Wpisz wartość w polu **Liczba kolumn**.
- 5 Określ odpowiednie ustawienia i opcje.



Rozmiar kolumn oraz odstępów między nimi można zmienić, przeciągając boczny uchwyt zaznaczenia w oknie rysunku za pomocą narzędzia

Tekst .

Aby dodać inicjał wpuszczany

- 1 Zaznacz tekst akapitowy.
- 2 Kliknij kolejno **Tekst ▶ Formatuj tekst**.
- 3 Kliknij kartę **Efekty**.
- 4 Z listy **Typ efektu** wybierz pozycję **Inicjał wpuszczany**.
- 5 Kliknij jedną z następujących ikon:
 - **Wpuszczany** — tekst jest zawijany wokół inicjału
 - **Wiszące wcięcie** — inicjał wpuszczany jest odsuwany od tekstu



*Tekst może rozpoczynać się od inicjału wpuszczanego (z lewej)
lub inicjału z wiszącym wcięciem (z prawej).*

Można również

Zdefiniować liczbę wierszy sąsiadujących z inicjałem wpuszczanym	Wpisz wartość w polu Liczba wierszy .
Określić odległość między inicjałem wpuszczanym a pozostałym tekstem	Wpisz odpowiednią wartość w polu Odległość od tekstu .
Usunąć inicjały wpuszczane	Z listy Typ efektu wybierz pozycję Brak .

Scalanie i łączenie ramek tekstu akapitowego

Ramki tekstu akapitowego można scalać. Można też dzielić ramki tekstu akapitowego na ich elementy składowe — kolumny, akapity, wypunktowania, wiersze, wyrazy i znaki. Za każdym razem, gdy dzielona jest ramka tekstu, elementy składowe są umieszczane w osobnych ramkach tekstu akapitowego.

Łącząc ramki tekstu akapitowego, kieruje się strumień tekstu z jednej ramki tekstu do innej, jeśli ilość tekstu przekracza rozmiary pierwszej z nich. Połączenie pomiędzy dwoma ramkami powoduje, że w przypadku zmiany rozmiaru jednej z ramek tekstu akapitowego lub zmiany rozmiaru tekstu w niej zawartego ilość tekstu w drugiej ramce zmienia się automatycznie. Ramki tekstu akapitowego można łączyć przed wpisaniem tekstu lub później.

Po połączeniu ramek tekstu akapitowego można skierować strumień tekstu z jednego obiektu lub ramki tekstowej do innego obiektu lub ramki. Po zaznaczeniu obiektu lub ramki tekstu niebieska strzałka wskazuje kierunek przepływu tekstu. Strzałki te można ukryć lub wyświetlić.



Połączenia między wieloma ramkami tekstu akapitowego oraz między ramkami tekstu akapitowego i obiektami można usunąć. W przypadku gdy połączone są tylko dwie ramki tekstu akapitowego i połączenie zostanie usunięte, tekst przepływa do drugiej z ramek tekstu akapitowego. W wyniku usunięcia połączenia pomiędzy ramkami tekstu akapitowego z serią łączy, strumień tekstu kierowany jest do następnej ramki tekstu akapitowego lub do następnego obiektu.

Podręcznik użytkownika pakietu CorelDRAW Graphics Suite 12

przypadku zastosowania podziału na kolumny do tekstu w jednej ramce tekstu, można zdecydować, czy wszystkie połączone z nią ramki będą także formatowane w kolumnach. Więcej informacji na temat formatowania akapitów można znaleźć w sekcji “Formatowanie tekstu akapitowego” na stronie 242.

Aby scalić lub rozłączyć ramki tekstu akapitowego

- 1 Zaznacz ramkę tekstu.

Aby scalić ramki tekstu, przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i zaznacz kolejne ramki tekstu za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .

- 2 Kliknij menu **Rozmieszczenie**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:

- **Połącz**
- **Rozłącz tekst akapitowy**



Nie można scalać ramek tekstu z obwiedniami, tekstu dopasowanego do ścieżki oraz połączonych ramek.

W przypadku zaznaczenia jako pierwszej ramki tekstu, która zawiera kolumny, scalona ramka tekstu także będzie zawierała kolumny.

Aby połączyć ramki tekstu akapitowego i obiekty

- 1 Zaznacz początkową ramkę tekstu za pomocą narzędzia **Tekst** .

- 2 Kliknij kartę **przepływu tekstu**  u dołu ramki tekstu lub obiektu.

Jeśli ramka nie mieści całego tekstu, na karcie znajduje się strzałka .

- 3 Gdy kursor zmieni się we wskaźnik **Łączy do** , kliknij ramkę lub obiekt, do którego zostanie skierowany strumień tekstu.

Jeśli ramka lub obiekt znajduje się na innej stronie, kliknij najpierw odpowiednią kartę **Strona** na Pasku nawigacyjnym.



Jeśli ramka tekstu jest połączona, karta **przepływu tekstu** zmienia wygląd , a niebieska strzałka wskazuje kierunek przepływu tekstu. Jeśli połączony tekst znajduje się na innej stronie, wyświetlany jest numer strony oraz niebieska linia przerywana.

Ramki tekstu akapitowego, które mają zostać ze sobą połączone, nie mogą automatycznie zmieniać rozmiaru. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Dodawanie i zaznaczanie tekstu” na stronie 225.

Aby skierować strumień tekstu do innej ramki tekstu lub do innego obiektu

- 1 Używając narzędzia **Wskaźnik** , kliknij kartę **przepływu tekstu**  u dołu ramki tekstu lub obiektu, z którego chcesz zmienić połączenie.
- 2 Zaznacz nową ramkę tekstu lub obiekt, do którego będzie przepływać tekst.

Zawijanie tekstu akapitowego wokół obiektów i tekstu

Kształt tekstu akapitowego można zmienić, zawijając go wokół obiektu, tekstu ozdobnego lub ramki tekstu akapitowego. Tekst można zawijać, stosując style zawijania wokół obrysu lub wokół prostokąta. W przypadku zastosowania stylów zawijania wokół obrysu tekst zawijany jest zgodnie z przebiegiem krzywizn obiektu. W przypadku stosowania stylów zawijania wokół prostokąta tekst zawijany jest względem prostokąta ograniczającego obiekt. Można też dostosować odległość między tekstem akapitowym i obiektem lub tekstem, a także usunąć dowolny zastosowany styl zawijania.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi hendrerit in vulputate consequat, vel illum facilisis at vero eros et odio dignissim qui luptatum zzril delenit au feugiat nulla dolor sit amet, elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla blandit praesent que dui dolore te facilisi. Lorem ipsum consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit au



Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te autem dolor in velit esse molestie dolore eu feugiat nulla accumsan et iusto blandit praesent au que dui dolore facilisi. Lorem ipsum consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisis enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tution ullam corper suscipit lobortis nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis te feugi facilisi. Duis autem dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent



Zawijanie tekstu wokół obiektu przy użyciu stylu zawijania wokół obrysu (po lewej) oraz stylu zawijania wokół prostokąta (po prawej).

Aby zawinąć tekst akapitowy wokół obiektu lub tekstu

- 1 Zaznacz obiekt lub tekst, wokół którego chcesz zawinąć dany tekst.
- 2 Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Właściwości**.
- 3 W oknie dokowanym **Właściwości obiektu** kliknij kartę **Ogólne**.
- 4 Wybierz styl zawijania z listy **Zawijaj tekst akapitowy**.

Aby zmienić odstęp między tekstem zawijanym i obiektem lub tekstem, wpisz wartość w polu **Odstęp od zawijanego tekstu**.

- 5 Kliknij narzędzie **Tekst**  i przeciągnij wskaźnik, aby utworzyć ramkę tekstu akapitowego otaczającą obiekt lub tekst.
- 6 Wpisz tekst w ramce tekstu akapitowego.



Wokół zaznaczonego obiektu można zawijać utworzony wcześniej tekst akapitowy, stosując do obiektu styl zawijania i przeciągając ramkę tekstu nad obiekt.

Aby usunąć styl zawijania

- 1 Zaznacz zawinięty tekst lub obiekt, wokół którego jest zawijany.
- 2 Kliknij kolejno **Okno** ► **Okna dokowane** ► **Właściwości**.
- 3 W oknie dokowanym **Właściwości obiektu** kliknij kartę **Ogólne**.
- 4 Z listy **Zawijaj tekst akapitowy** wybierz pozycję **Brak**.

Osadzanie grafiki i dodawanie znaków specjalnych

W tekście można osadzić obiekt graficzny lub mapę bitową. Obiekt graficzny lub mapa bitowa są traktowane jako znak tekstowy. Dzięki temu można stosować opcje formatowania dostępne dla typu tekstu, w którym osadzono obiekt graficzny. Osadzony obiekt można też usunąć z tekstu, przywracając go do stanu oryginalnego.

Znaki specjalne można dodawać do tekstu jako obiekty tekstowe lub obiekty graficzne. Po dodaniu znaków specjalnych jako tekstu można je formatować tak jak tekst. Znaki specjalne dodane jako obiekty graficzne są traktowane jak krzywe. W rezultacie można je edytować w taki sposób jak inne obiekty graficzne.

W znaki specjalne można także zmieniać obiekty, takie jak logo firmy lub zmodyfikowane litery, a następnie dodawać je do zestawu znaków. Umożliwia to dodanie obiektu do tekstu jako tekstu lub obiektu graficznego. Rozmiar takiego obiektu jest automatycznie zmieniany, tak aby odpowiadał proporcjom innych znaków w zestawie.

Za pomocą znaków specjalnych można tworzyć desenie, rozmieszczając te znaki na stronie jako kafelki. Każdy znak w deseniu jest odrębnym obiektem, do którego

można zastosować różne efekty. Można również zmienić odstępy między wierszami i kolumnami, w których ułożone są znaki.

Aby osadzić obiekt graficzny w tekście

- 1 Zaznacz obiekt graficzny.
- 2 Kliknij menu **Edycja**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Wytnij**
 - **Kopiuj**
- 3 Za pomocą narzędzia **Tekst**  kliknij miejsce, w którym chcesz osadzić obiekt graficzny.
- 4 Kliknij kolejno **Edycja** ▶ **Wklej**.

Aby usunąć osadzony obiekt z tekstu

- 1 Zaznacz obiekt osadzony za pomocą narzędzia **Tekst** .
- 2 Kliknij kolejno **Edycja** ▶ **Wytnij**.
- 3 Kliknij narzędzie **Wskaźnik** , a następnie kliknij poza obiektem tekstowym.
- 4 Kliknij kolejno **Edycja** ▶ **Wklej**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Dodawanie znaków wypunktowania do tekstu akapitowego	znaki wypunktowania, dodawanie do tekstu
Dodawanie tabulatorów do tekstu akapitowego	tabulatory, dodawanie do tekstu
Wstawianie wcięć do tekstu akapitowego	wcięcia, tekst akapitowy
Dzielenie wyrazów w tekście akapitowym	dzielenie wyrazów, tekst akapitowy
Usuwanie i zmienianie połączeń tekstu	łączenie, tekst akapitowy
Wybieranie opcji formatowania ramek tekstu akapitowego	ramki tekstu, opcje formatowania
Dodawanie znaków specjalnych do tekstu	znaki specjalne, dodawanie do tekstu
Wyświetlanie znaków niedrukowalnych	znaki niedrukowalne



Zarządzanie czcionkami

Program CorelDRAW zawiera kilka funkcji, które umożliwiają zarządzanie czcionkami.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Zastępowanie niedostępnych czcionek
- Osadzanie czcionek
- Korzystanie z programu Bitstream® Font Navigator®

Zastępowanie niedostępnych czcionek

Zastępowanie czcionek PANOSE umożliwia wykorzystanie listy czcionek, które można zastosować jako zastępcze w stosunku do czcionek użytych na rysunku, lecz nie zainstalowanych na danym komputerze.

Można ustawić opcje zastępowania czcionek. Zastępowanie czcionek można stosować tylko względem tekstu, w tym również do stylów tekstu; można także wyłączyć tę opcję. Stosując zastępowanie czcionek, można przyjąć domyślną czcionkę zastępczą lub wybrać inną czcionkę, która zastąpi czcionkę brakującą. Zastępowanie można zastosować do aktywnego rysunku tymczasowo albo trwale.

Można stworzyć listę wyjątków zastępowania czcionek. Wyjątki zastępują czcionki wstawiane domyślnie. Można także określić odpowiedniki czcionek. Jest to przydatne w przypadku przesyłania rysunków między tymi platformami, ponieważ czasami nazwy tych samych czcionek mają inną pisownię w każdej z nich.

Aby ustawić opcje zastępowania czcionek

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Tekst**, a następnie kliknij pozycję **Czcionki**.
- 3 Kliknij przycisk **Zastępowanie czcionek PANOSE**.

- 4 W oknie dialogowym **Preferencje zastępowania czcionek PANOSE** włącz jedną z następujących opcji:
 - **Nigdy nie zastępuj czcionek** — powoduje zastosowanie domyślnych czcionek zastępczych dla tekstu w dokumencie oraz dla stylów tekstu
 - **Zastępuj czcionki dla tekstu** — umożliwia wybór czcionek zastępczych dla tekstu w dokumencie i powoduje zastosowanie domyślnych czcionek zastępczych dla stylów tekstu
 - **Zastępuj czcionki dla tekstu i stylów** — umożliwia wybór czcionek zastępczych dla tekstu w dokumencie oraz dla stylów tekstu

Aby zastąpić brakującą czcionkę

- 1 Otwórz obrazek.
- 2 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Pokaż wszystkie czcionki z tą samą stroną kodową** — powoduje wyświetlanie tylko tych brakujących czcionek, które obsługują stronę kodową aktywnego rysunku
 - **Pokaż wszystkie czcionki** — powoduje wyświetlanie wszystkich brakujących czcionek
- 3 Wybierz brakującą czcionkę w oknie dialogowym **Wyniki zastępowania czcionek**.

Aby zignorować zastępowanie domyślne, wybierz czcionkę z dolnej listy.
- 4 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Tymczasowo** — powoduje zastąpienie brakującej czcionki czcionką zastępczą, jednak tylko w bieżącej sesji rysunku
 - **Na stałe** — określa trwałe zastępowanie czcionek w dokumencie. Nowa czcionka jest wyświetlana automatycznie po zapisaniu lub ponownym otwarciu pliku.



Aby móc wyświetlić okno dialogowe **Wyniki zastępowania czcionek**, otwarty rysunek musi zawierać czcionki, które nie są zainstalowane na danym komputerze.

Aby utworzyć listę wyjątków zastępowania czcionek

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Tekst**, a następnie kliknij pozycję **Czcionki**.

- 3 Kliknij **Zastępowanie czcionek PANOSE**.
- 4 W oknie dialogowym **Preferencje zastępowania czcionek PANOSE** kliknij **Wyjątki**.
- 5 W oknie dialogowym **Wyjątki od zastępowania czcionek PANOSE** kliknij **Dodaj**.
- 6 Wpisz nazwę czcionki, która ma być zastąpiona, w polu **Brakująca czcionka** w oknie dialogowym **Dodaj wyjątek zastępowania**.
- 7 Wybierz zainstalowaną na komputerze czcionkę z listy **Czcionka zastępcza**.

Aby zestawić kolejne czcionki systemów Windows i Macintosh

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Tekst**, a następnie kliknij pozycję **Czcionki**.
- 3 Kliknij przycisk **Zastępowanie czcionek PANOSE**.
- 4 W oknie dialogowym **Preferencje zastępowania czcionek PANOSE** kliknij przycisk **Nazwy**.
- 5 Kliknij przycisk **Dodaj**.
- 6 Z listy **Nazwa dla systemu Windows** wybierz nazwę czcionki dla systemu Windows.
- 7 W polu **Nazwa dla systemu Macintosh** wpisz nazwę czcionki dla systemu Macintosh®.

Osadzanie czcionek

Czcionki można osadzić w rysunku. Osadzanie czcionek zapewnia dostępność wszystkich czcionek użytych na rysunku po otwarciu go innym komputerze. Po osadzaniu czcionek nie jest wymagane zastępowanie czcionek, a rysunek jest wyświetlany i drukowany w taki sam sposób na wszystkich komputerach. Więcej informacji na temat zastępowania czcionek można znaleźć w sekcji “Zastępowanie niedostępnych czcionek” na stronie 251.

Aby osadzić czcionki w pliku

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Zapisz jako**.
- 2 Kliknij przycisk **Opcje**.

3 Zaznacz pole wyboru **Osadź czcionki używając TrueDoc®**.

4 Kliknij przycisk **Zapisz**.



W pliku są osadzane tylko znaki użyte na rysunku.

Korzystanie z programu Bitstream Font Navigator

Bitstream Font Navigator to dołączony do programu system zarządzania czcionkami. Program Font Navigator umożliwia przechowywanie w bazie danych (lub „katalogu”) do 2000 czcionek. Umożliwia szybki dostęp do czcionek, ich organizowanie i podgląd przed wykorzystaniem. Więcej informacji na temat instalowania i korzystania z programu Font Navigator można znaleźć w dokumentacji programu.



Praca z mapami bitowymi

Istnieje możliwość przekształcania grafiki wektorowej w mapę bitową. Program CorelDRAW umożliwia także importowanie i kadrowanie map bitowych.

Można również dodawać maski kolorów, znaki wodne i efekty specjalne oraz zmieniać kolory i ton obrazków.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Przekształcanie grafik wektorowych w mapy bitowe
- Dodawanie map bitowych
- Kadrowanie i edytowanie map bitowych
- Używanie znaków wodnych Digimarc® do identyfikacji map bitowych
- Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych
- Stosowanie efektów koloru i tonu
- Przekształcanie efektów koloru i tonu
- Usuwanie kurzu i rys z map bitowych

Przekształcanie grafik wektorowych w mapy bitowe

Podczas przekształcania w programie CorelDRAW grafiki wektorowej w mapę bitową można stosować efekty specjalne, które nie są dostępne w przypadku grafiki wektorowej lub obiektów. Przekształcając grafikę wektorową, można wybrać tryb koloru mapy bitowej. Tryb koloru określa liczbę i rodzaj kolorów, które wchodzi w skład mapy bitowej, co wpływa także na rozmiar pliku.

Przy przekształcaniu grafiki wektorowej w mapę bitową można również określić ustawienia, takie jak wygładzanie, przezroczystość tła i profil kolorów.

Aby przekształcić grafikę wektorową w mapę bitową

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ► **Przekształć w mapę bitową**.

- 3 Z listy **Kolor** wybierz tryb kolorów.
- 4 Z listy **Rozdzielczość** wybierz rozdzielczość.
- 5 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Wyglądanie** — wygładza krawędzie mapy bitowej
 - **Przezroczyste tło** — tworzy przezroczyste tło mapy bitowej
 - **Zastosuj profil ICC** — stosuje profile International Color Consortium w celu standaryzacji kolorów we wszystkich urządzeniach i przestrzeniach kolorów



Nadanie przezroczystości tłu mapy bitowej umożliwia oglądanie obrazków lub tła, które w przeciwnym przypadku byłyby przez nie przesłaniane.

Dodawanie map bitowych

Mapę bitową można zaimportować do rysunku bezpośrednio lub łącząc go z plikiem zewnętrznym. W przypadku połączenia z plikiem zewnętrznym plik importowany jest automatycznie uaktualniany przez uwzględnienie zmian z pliku pierwotnego.

Aby zaimportować mapę bitową

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Importuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się mapa bitowa.
- 3 Zaznacz plik.
Aby połączyć obrazek z rysunkiem, zaznacz pole wyboru **Dołącz mapę bitową zewnętrzną**.
- 4 Kliknij przycisk **Importuj**.
- 5 Kliknij miejsce, w którym ma się znaleźć mapa bitowa.
Aby wyśrodkować obrazek na stronie rysunku, naciśnij klawisz **Enter**.



Należy upewnić się, że podczas importowania obrazka na liście **Pliki typu** wybrana jest pozycja **Wszystkie formaty plików**.

Po umieszczeniu mapy bitowej na stronie na pasku stanu znajdują się informacje o mapie bitowej, w tym tryb koloru, rozmiar i rozdzielczość.



Mapę bitową w jej oryginalnym rozmiarze można zaimportować, naciskając **klawisz spacji** i jednocześnie klikając przycisk **Importuj**.

Połączenie z mapą bitową pozwala uzyskać mniejszy plik niż w przypadku bezpośredniego importu mapy bitowej.

Kadrowanie i edytowanie map bitowych

Po dodaniu mapy bitowej do rysunku można ją kadrować i jej zmieniać rozmiar/rozdzielczość. Kadrowanie umożliwia usunięcie niepożądanych obszarów mapy bitowej. Podczas zmiany rozmiaru/rozdzielczości można zmienić rozmiar obrazu, jego rozdzielczość lub obie te właściwości, dodając lub usuwając piksele. Utrata szczegółów obrazka może nastąpić np. po jego powiększeniu bez zastosowania zmiany rozmiaru/rozdzielczości, ponieważ piksele obrazka rozkładają się na większej powierzchni. Dokonując zmiany rozmiaru/rozdzielczości, można dodać piksele, aby zachować więcej szczegółów z oryginalnego obrazka. Przy zmianie rozmiaru obrazka liczba pikseli na mniejszym lub większym obszarze pozostaje niezmienną. Utrata szczegółów obrazka może nastąpić na przykład po jego powiększeniu bez zastosowania zmiany rozmiaru/rozdzielczości, ponieważ piksele obrazka rozkładają się na większej powierzchni. Proces zwiększenia rozmiaru/rozdzielczości polega na dodaniu pikseli w celu zachowania szczegółów obrazka.



Podczas zmiany rozmiaru/rozdzielczości rozdzielczość obrazka można zwiększyć poprzez dodanie pikseli (zwiększanie) lub zmniejszyć poprzez odjęcie pikseli (zmniejszanie).

Aby wykadrować mapę bitową

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Edycja kształtu**  i kliknij narzędzie **Kształt** .
- 2 Zaznacz mapę bitową.
- 3 Przeciągnij narożne węzły mapy bitowej, aby uzyskać pożądany kształt.
Aby dodać węzeł za pomocą narzędzia **Kształt**, kliknij dwukrotnie granicę węzła w miejscu, w którym ma być wyświetlany węzeł.
- 4 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▶ **Wykadruj mapę bitową**.



Nie można kadrować map bitowych składających się z więcej niż jednego obiektu.



Mapę bitową można również kadrować, przeciągając jej węzły narożne i klikając przycisk **Wykadruj mapę bitową**  na pasku właściwości.

Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość mapy bitowej

- 1 Zaznacz mapę bitową.
- 2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▶ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
- 3 W obszarze **Rozdzielczość** wpisz wartości w następujących polach:
 - **W poziomie**
 - **W pionie**

Aby zachować proporcje mapy bitowej, zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.

Aby zachować rozmiar pliku, zaznacz pole wyboru **Zachowaj rozmiar oryginalny**.



Zmianę rozmiaru/rozdzielczości wybranej mapy bitowej można również przeprowadzić, klikając przycisk **Zmień rozmiar/rozdzielczość**  na pasku właściwości.

Zaznacz pole wyboru **Wyglądanie**, aby wygładzić krzywe.

Aby zmienić rozmiar mapy bitowej

- 1 Zaznacz mapę bitową.

- 2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe ▶ Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
 - 3 Wybierz jednostkę miary z listy rozwijanej umieszczonej obok pól **Szerokość** i **Wysokość**.
 - 4 Wpisz odpowiednie wartości w następujących polach:
 - **Szerokość**
 - **Wysokość**
- Aby wygładzić krzywe, zaznacz pole wyboru **Wygładzanie**.



Proporcje mapy bitowej można zachować, zaznaczając pole wyboru **Zachowaj proporcje** i wpisując wartość w polu **Szerokość** lub **Wysokość**.

Wpisując wartości w polach % można także zmienić rozmiar/rozdzielczość mapy bitowej w procentowym stosunku do rozmiaru oryginału.

Program Program

Stosowanie efektów specjalnych do map bitowych

Do map bitowych można zastosować całą gamę efektów specjalnych, takich jak efekty trójwymiarowe i artystyczne.

Zainstalowanie modułów dodatkowych filtrów w programie CorelDRAW umożliwia wykorzystanie dodatkowych funkcji i efektów, których można używać do edycji obrazków. Moduły dodatkowe filtrów można zainstalować, a gdy nie są już potrzebne, można je usuwać.

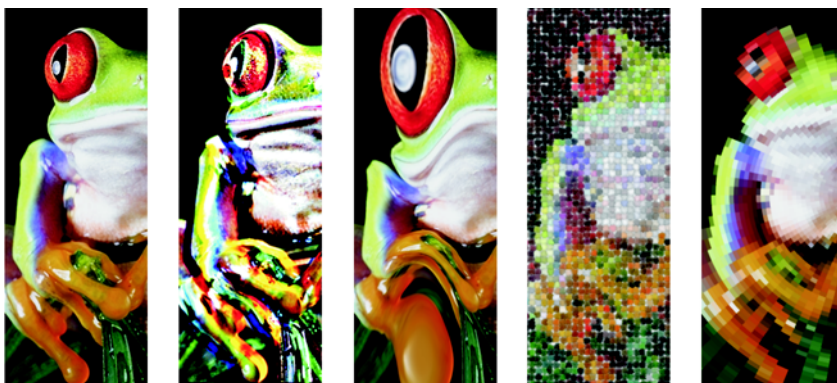
Rodzaj efektów specjalnych	Opis
Trójwymiarowe	Umożliwiają tworzenie iluzji trójwymiarowej głębi. Do efektów trójwymiarowych należą tworzenie płaskorzeźby, zawijanie strony i perspektywa.

Rodzaj efektów specjalnych	Opis
Pociągnięcia ozdobne	Umożliwiają stosowanie technik malowania ręcznego. Do odmian i stylów pociągnięć artystycznych należą kredka, styl impresjonistyczny, pastele, akwarele oraz pióro i atrament.
Rozmywanie	Umożliwia rozmycie obrazu w celu symulacji stopniowej zmiany, ruchu lub śnieżenia. Do efektów rozmywania należą rozmywanie gaussowskie, poruszenie i powiększenie.
Kamera	Umożliwia symulowanie efektu tworzonego przez filtry dyfuzyjne obiektywu rozpraszającego.
Transformacje kolorów	Umożliwia tworzenie iluzji fotograficznych przez zastosowanie funkcji redukcji i zastępowania kolorów. Do efektów transformacji kolorów należą rysunek rastrowy, efekt psychodeliczny i solaryzacja.
Obrys	Umożliwia wyróżnienie i uwypuklenie krawędzi obrazka. Do efektów obrysu należą trasowanie i wyróżnianie krawędzi.
Twórcze	Umożliwia zastosowanie do obrazka całej gamy tekstur i kształtów. Do efektów twórczych należą tkanina, szklany blok, kryształki, wir i witraż.
Zniekształcenie	Umożliwia zniekształcenie powierzchni obrazka. Do efektów zniekształcenia należą marszczenie, bloki, zawirowanie i kafelkowanie.
Szum	Umożliwia modyfikowanie ziarnistości obrazka. Do efektów szumu należą: dodawanie szumu, efekty kurzu i rys oraz dyfuzja, która pozwala zmienić ziarnistość obrazka.

Rodzaj efektów specjalnych	Opis
Wyostrzanie	Umożliwia tworzenie efektu wyostrzenia w celu uwypuklenia krawędzi. Do efektów wyostrzania należą uwydatnianie szczegółów krawędzi oraz wyostrzanie gładkich obszarów.
Moduły dodatkowe	Umożliwiają stosowanie efektów z filtrów innych firm do map bitowych w programie CorelDRAW. Zainstalowany moduł dodatkowy jest wyświetlany w dolnej części menu Mapy bitowe .



Od lewej do prawej: efekt Dodaj szum, efekt Rozmycie w powiększeniu, efekt transformacji kolorów Solaryzacja, efekt wykrywania konturów Krawędź, efekt Wyostrzanie



Od lewej do prawej: obrazek oryginalny, efekt Płaskorzeźba, efekt artystyczny Kubizm, efekt twórczy Mozaika, efekt zniekształcenia przez ziarnistość

Program CorelDRAW automatycznie uzupełnia mapę bitową, tak aby efekt specjalny był stosowany do całego obrazu. Automatyczne uzupełnianie można wyłączyć i ręcznie określić sposób uzupełnienia mapy bitowej.

Aby zastosować efekt specjalny

- 1 Zaznacz mapę bitową.
- 2 Kliknij polecenie **Mapy bitowe**, wybierz typ efektów specjalnych i kliknij efekt.
- 3 Dopasuj ustawienia efektów specjalnych.

Aby dodać moduł dodatkowy filtru

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Obszar roboczy** i kliknij opcję **Moduły dodatkowe**.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj**.
- 4 Wybierz folder, w którym znajduje się moduł dodatkowy.



Aby usunąć moduł dodatkowy filtru, na liście **Foldery modułów dodatkowych** kliknij folder modułu dodatkowego i kliknij przycisk **Usuń**.

Stosowanie efektów koloru i tonu

Program CorelDRAW umożliwia zastosowanie do mapy bitowej koloru i tonu. Można na przykład zamieniać kolory, przenosić je pomiędzy różnymi trybami koloru i dostosowywać jasność, jasność oraz przyciemnienie kolorów.

Stosując efekty koloru i tonu, można przywrócić szczegół utracony w światłach lub cieniach, usunąć przebarwienia, poprawić niedoświetlenie lub prześwietlenie i poprawić ogólną jakość map bitowych.

Dostępne są następujące efekty kolorystyczne:

Efekt	Opis
Poprawa kontrastu	Umożliwia dostosowanie tonu, koloru i kontrastu mapy bitowej przy zachowaniu szczegółów cienia i oświetlenia. Za pomocą interakcyjnego histogramu można rozszerzyć lub ograniczyć wartości jasności, tak aby mieściły się w granicach dopuszczalnych przy drukowaniu. Histogram można również dostosować za pomocą wartości próbki z mapy bitowej.
Równoważenie lokalne	Umożliwia podwyższenie kontrastu przy krawędziach tak, aby uwidocznić szczegóły w światłach i w cieniach. Obszar, na którym ma nastąpić zwiększenie kontrastu, można ustawić za pomocą opcji wysokości i szerokości.
Balans próbka/wynik	Umożliwia dostosowanie wartości kolorów w mapie bitowej za pomocą próbek kolorów pobranych z obrazka. Można wybrać próbki kolorów z obszarów ciemnych, obszarów o średniej jasności i jasnych, a następnie zastosować kolory docelowe do każdej próbki kolorów.

Efekt	Opis
Krzywa tonalna	Umożliwia przeprowadzenie precyzyjnych korekt koloru poprzez kontrolę wartości poszczególnych pikseli. Zmiana wartości jaskrawości piksela umożliwia zmianę cieni, półcieni i światła.
Jaskrawość-Kontrast-Intensywność	Umożliwia dostosowanie jaskrawości wszystkich kolorów oraz różnicy pomiędzy obszarami jasnymi i ciemnymi.
Balans kolorów	Umożliwia dodanie do wybranych odcieni w mapie bitowej kolorów: niebieskozielonego lub czerwonego, purpurowego lub zielonego, żółtego lub niebieskiego.
Gamma	Umożliwia uwydatnienie szczegółów na obszarach o małym kontraście bez wpływu na obszary cieni i światła.
Barwa-Nasycenie-Jasność	Umożliwia dostosowanie w mapie bitowej kanałów koloru i zmianę pozycji koloru w spektrum. Efekt ten umożliwia zmianę kolorów i ich nasycenia oraz procentowego udziału bieli w obrazku.
Selektywna zmiana kolorów	Umożliwia zmianę koloru poprzez modyfikację udziału procentowego spektrum kolorów rozbarwianych CMY czerwieni, żółci, zieleni, niebieskozielonego, niebieskiego i purpury w spektrum kolorów określonej mapy bitowej. Na przykład zmniejszenie procentowego udziału purpury w spektrum odcieni koloru czerwonego spowoduje przesunięcie kolorów w kierunku żółtego.

Efekt	Opis
Zamień kolory	Umożliwia zastąpienie jednego koloru mapy bitowej innym kolorem. W celu zdefiniowania koloru, który zostanie zastąpiony, tworzy się maskę koloru. W zależności od ustawionego zakresu, można zastępować jeden kolor lub przesuwać między zakresami poszczególnych kolorów całą mapę bitową. Dla nowego koloru można ustawić barwę, nasycenie i jasność.
Zmniejsz nasycenie do zera	Umożliwia zmniejszenie nasycenia każdego koloru w mapie bitowej do zera, usunięcie składowej barwy i konwersję każdego koloru na jego odpowiednik w skali szarości. Dzięki temu powstaje obrazek w skali szarości, w niezmienionym trybie koloru.
Mikser kanałów	Umożliwia mieszanie kanałów kolorów w celu zrównoważenia kolorów mapy bitowej. Przykładowo, jeżeli mapa bitowa zawiera zbyt dużo czerwieni, w celu polepszenia jakości obrazu można w trybie RGB dostosować kanał czerwony.

Aby zastosować efekt koloru lub tonu

- 1 Zaznacz mapę bitową.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Dopasowanie** i kliknij efekt koloru lub tonu.
- 3 Określ dowolne ustawienia.

Usuwanie kurzu i rys z map bitowych

Wygląd mapy bitowej można szybko poprawić, usuwając znaki kurzu i rys. Działanie filtra kurzu i rys polega na eliminowaniu kontrastu między pikselami, który przekracza ustawiony próg kontrastu. Istnieje możliwość ustawienia promienia określającego liczbę pikseli, których dotyczyć będą zmiany. Ustawienia zależą od rozmiaru skazy i otaczającego ją obszaru. Przykładowo, jeżeli na

obrazku na czarnym tle widoczna jest biała rysa o szerokości 1 lub 2 pikseli, można ustawić promień o wielkości 2 lub 3 pikseli i ustawić próg kontrastu wyżej niż w przypadku tej samej rysy na białym tle.

Aby usunąć znaki kurzu i rys z mapy bitowej

- 1 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Korekcja** ► **Kurz i rysy**.
- 2 Przesuń następujące suwaki:
 - **Promień** — umożliwia ustawieni zakresu pikseli, które zostaną użyte w celu wytworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
 - **Próg** — umożliwia ustawienie zakresu redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Ręczne uzupełnianie map bitowych	mapy bitowe, uzupełnianie
Używanie znaków wodnych Digimarc do identyfikacji map bitowych	znaki wodne
Praca z kolorami w mapach bitowych	kolory, mapy bitowe
Przekształcanie efektów kolorystycznych	odcień, efekty na mapach bitowych

Zmienianie trybów kolorów w mapach bitowych



Zmienianie trybu kolorów określonego obrazka, na przykład na RGB, CMYK lub Skalę szarości, zmienia strukturę kolorów mapy bitowej.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Zmienianie trybu kolorów map bitowych
- Zmienianie map bitowych na obrazki czarno-białe

Zmienianie trybu kolorów map bitowych

Kolory obrazków przetwarzanych w programie CorelDRAW opierają się na trybach kolorów. Tryby kolorów definiują charakterystyki kolorystyczne obrazków i są opisywane przez swoje kolory składowe. Tryb kolorów CMYK składa się z kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego, a tryb kolorów RGB składa się z kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego.

Chociaż różnica między wyświetlanymi na ekranie obrazkami w trybach kolorów CMYK i RGB może być niezauważalna, obrazki te znacznie się od siebie różnią. W przypadku obrazka o tych samych wymiarach obrazek w trybie RGB ma mniejszy plik niż obrazek w trybie CMYK, a przestrzeń kolorów RGB pozwala wyświetlić więcej kolorów. Dlatego obrazki wymagające wiernego odwzorowania kolorów przeznaczone do wykorzystania na stronach sieci WWW lub w drukarkach biurowych tworzy się w trybie RGB. Tam, gdzie potrzebna jest wierna reprodukcja w druku, jak w przypadku profesjonalnej maszyny drukarskiej, obrazki tworzy się zwykle w trybie CMYK. Obrazki z paletą kolorów stanowią efekt prób zachowania wierności kolorystycznej przy jednoczesnej redukcji rozmiaru pliku, dzięki czemu idealnie nadają się do zastosowań ekranowych.

Przy każdej konwersji obrazka może wystąpić utrata informacji o kolorach. Dlatego też edytowany obraz należy zapisywać przed zmianą trybu kolorów.

Więcej informacji na temat trybów kolorów można znaleźć w sekcji “Praca z kolorami” na stronie 153.

Program CorelDRAW obsługuje następujące tryby kolorów:

Kolor

Czarno-biały (1 bit)	Skala szarości (8 bitów)
Duotone (8-bitów)	Z paletą (8-bitów)
Kolor RGB (24 bity)	Kolor Lab (24 bity)
Kolor CMYK (32-bity)	

Aby zmienić tryb kolorów mapy bitowej

- 1 Kliknij mapę bitową.
- 2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ► **Tryb** i kliknij jeden z następujących trybów:
 - **Czarno-biały (1 bit)**
 - **Skala szarości (8 bitów)**
 - **Duotone (8-bitów)**
 - **Z paletą (8-bitów)**
 - **Kolor RGB (24 bity)**
 - **Kolor Lab (24 bity)**
 - **Kolor CMYK (32 bity)**



Tryb, w którym znajduje się wybrana mapa bitowa, nie będzie dostępny w menu.

Aby zmienić mapy bitowe na obrazki czarno-białe

Dowolny obrazek można zmienić na obrazek czarno-biały. Oprócz ustawień przekształcania, takich jak próg typ ekranu oraz intensywność, dostępnych jest siedem opcji przekształcania, które mają wpływ na wygląd przekształcanego obrazka.

Przekształcanie

Rysunek kreskowy	Umożliwia uzyskanie czarno-białych map bitowych o wysokim kontraście. Kolory, których wartość w skali szarości jest mniejsza od wartości podanej jako próg, przekształcane są na kolor czarny, a pozostałe są przekształcane na kolor biały.
Uporządkowanie	Pozwala uporządkować poziomy szarości w powtarzalne geometryczne wzory składające się z czarnych i białych pikseli. Kolory i krawędzie obrazka są uwydatniane. Opcja ta jest najlepsza dla kolorów jednolitych.
Rysunek rastrowy	Umożliwia tworzenie różnych odcieni szarości przez różnicowanie wzorów czarnych i białych pikseli na obrazku. Można wybrać typ i kąt rastra, liczbę linii na jednostkę oraz jednostkę miary.
Rozkład licznosci	Tworzy wygląd tekstury przez ustalenie licznosci i rozprowadzenie wyniku na ekranie.
Jarvis	Stosuje do obrazka na ekranie algorytm dyfuzji błędów Jarvis. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
Stucki	Stosuje do obrazka na ekranie algorytm dyfuzji błędów Stucki. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.
Floyd-Steinberg	Stosuje do obrazka na ekranie algorytm Floyda-Steinberga. Ten typ przekształcenia najlepiej nadaje się dla obrazków o jakości fotograficznej.

Aby zmienić mapę bitową na obrazek czarno-biały

1 Kliknij mapę bitową.

2 Kliknij kolejno **Mapy bitowe** ▶ **Tryb** ▶ **Czarno-biały (1-bit)**.

3 Wybierz odpowiednią opcję z listy **Konwersja**.

4 Przesuń suwak **Intensywność**.

Aby wyświetlić różne części obrazka, można przeciągać obrazek w oknie **Podgląd**.



Suwak **Intensywność** nie jest dostępny dla opcji konwersji **Rysunek rastrowy**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Zmiana map bitowych na obrazki z paletą kolorów	tryb kolorów z paletą

Zmiana map bitowych na duotone	tryb kolorów duotone

Tworzenie obiektów do publikacji w Internecie



Program CorelDRAW umożliwia tworzenie obiektów do publikacji w Internecie, zoptymalizowanych do wyświetlania w przeglądarkach. Tekst można przekształcić na format odpowiedni do publikacji w Internecie, aby można było go edytować w przeglądarce; można też dodać obiekty formularzy internetowych, takie jak pola opcji i wyboru, oraz utworzyć interaktywne przejścia z obiektów programu CorelDRAW.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Korzystanie z gotowych obiektów internetowych
- Optymalizowanie map bitowych dla sieci World Wide Web
- Tworzenie przejść
- Tworzenie tekstu do publikacji w Internecie
- Praca z zakładkami i hiperłączami

Korzystanie z gotowych obiektów internetowych

Program CorelDRAW zawiera zestaw obiektów internetowych, takich jak opcje, aplety języka Java™, pola edycji tekstu i pola wyboru, których można używać podczas projektowania strony HTML. Obiekty internetowe można dostosować indywidualnie, dopasowując ich parametry.

Do działania obiektów internetowych związanych z formularzami, np. pól wyboru, potrzebny jest adres skryptu CGI umożliwiający działanie tych obiektów po opublikowaniu dokumentu w Internecie w postaci pliku HTML.

Po utworzeniu gotowego obiektu internetowego można zapisać go w postaci strony HTML. Więcej informacji na temat optymalizowania można znaleźć w sekcji “Optymalizowanie map bitowych do publikacji w Internecie” na stronie 273.

Aby dodawać i dostosowywać obiekt internetowy

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać obiekt internetowy	Kliknij kolejno Edycja ▶ Wstaw Obiekt internetowy , a następnie kliknij odpowiedni obiekt. Kliknij miejsce, w którym chcesz umieścić obiekt internetowy.
Dostosować obiekt internetowy	Kliknij obiekt internetowy prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Właściwości . W oknie dokowanym Właściwości obiektu kliknij kartę Internet i określ atrybuty, które chcesz dodać.
Dodać adres skryptu CGI do obiektu internetowego	Usuń zaznaczenie dowolnych obiektów, kliknij prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Właściwości . Kliknij kartę Formularz i w polu Adres URL skryptu CGI wpisz adres skryptu CGI. Z listy Metoda wybierz odpowiednią metodę HTML, a z listy Wynik wybierz typ ramki.



Po opublikowaniu rysunku w Internecie wszystkie obiekty internetowe, oprócz apletów języka Java i plików osadzonych, do prawidłowego działania wymagają adresu skryptu CGI.

Aby zapisywać obiekty w formacie do publikacji w Internecie

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj w Internecie ▶ HTML**.
- 2 Z listy **Metoda tworzenia układu HTML** wybierz układ HTML.
- 3 Wybierz folder docelowy.
- 4 Wybierz podfolder obrazków.
- 5 Wybierz zakres eksportu.



Klikając kartę **Problemy**, można sprawdzić, czy nie wystąpiły problemy.

Optymalizowanie map bitowych do publikacji w Internecie

Obiekty można zapisywać i optymalizować je do publikacji w Internecie. Podczas optymalizowania obrazka do publikacji w Internecie można wyeksportować go do formatu GIF, JPEG, JPEG 2000, 8-bitowego PNG 8-bit i 24-bitowego PNG, a także można wybrać wzorzec internetowy i porównać otrzymane wyniki. Wzorce internetowe są zoptymalizowane pod kątem koloru, symulacji kolorów, kompresji oraz wygładzania, w zależności od wybranego typu pliku. Można porównywać do czterech typów plików, sprawdzając ich czas pobierania, jakość obrazka, rozmiar pliku, zakres kolorów i stopień kompresji oraz przewijając i powiększając zawartość obrazka. Możliwe jest również dodawanie i usuwanie własnych wzorców internetowych.

Aby zapisać i zoptymalizować mapę bitową do publikacji w Internecie

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj w Internecie ▶ Optymalizator obrazków dla Internetu**.
- 2 Wybierz szybkość z listy **szybkości połączenia**.
- 3 Zaznacz jedną z następujących opcji wyświetlania w oknie:
 - **Pojedyncze okno** 
 - **Dwa okna pionowo** 
 - **Dwa okna poziomo** 
 - **Cztery okna** 
- 4 W jednym z okien zachowaj oryginalny obrazek. W przynajmniej jednym z pozostałych okien wybierz jedną z pozycji na liście pod oknem podglądu:
 - **Typ pliku**
 - **Wzorzec internetowy**



Jeśli nie zaznaczono obiektów, zostanie wyeksportowana cała zawartość aktywnej strony.

Można również

Edytować ustawienia wzorca dla pojedynczego obszaru podglądu

Kliknij opcję **Zaawansowane**. W oknie dialogowym **Eksportuj** dostosuj opcje wzorca. Wybierając formaty plików GIF lub PNG8, można edytować paletę kolorów i ustawienia w oknie dialogowym **Przekształć w obrazek z paletą**.

Można również

Zapisać bieżącą konfigurację ustawień obszaru podglądu	Kliknij przycisk Zapisz ustawienia  dla każdego obszaru, którego ustawienia chcesz zapisać.
Zapisać wzorzec niestandardowy	Kliknij przycisk Dodaj  .
Usunąć wzorzec	Kliknij przycisk Usuń  .
Wyświetlić informacje o pliku pod każdym oknem podglądu	Kliknij polecenie Podgląd .
Przesunąć widok w inne miejsce obrazka	Przeciagnij wskaźnik w oknie podglądu oryginalnego obrazka.
Zmienić powiększenie w oknie podglądu	Wybierz powiększenie z listy Stopień powiększenia .



Niektóre przeglądarki wymagają modułu dodatkowego w celu wyświetlania plików w formacie JPEG 2000.



Typy plików można porównać z oryginalnym obrazkiem, wybierając pozycję **Oryginalny** z listy **Typ pliku** w jednym z okien.

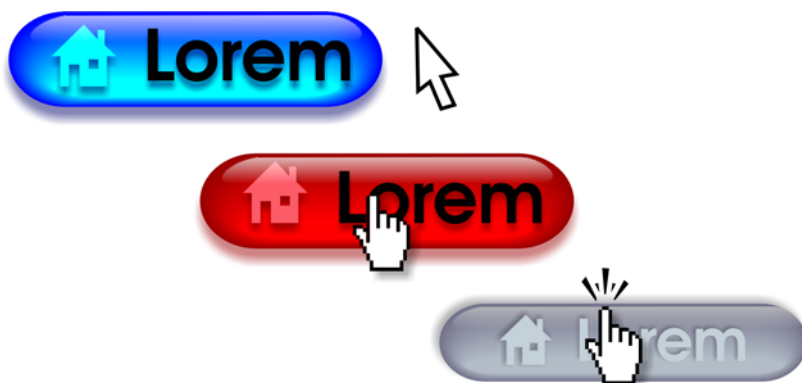
Tworzenie przejść

Przejścia to obiekty interaktywne, które zmieniają wygląd po kliknięciu ich myszą lub wskazaniu. Przejścia można tworzyć przy użyciu obiektów.

Aby utworzyć przejście, należy dodać następujące stany przejścia:

- **Normalny** — domyślny stan przycisku występujący, gdy za pomocą myszy nie została wywołana żadna akcja skojarzona z tym przyciskiem.
- **Ponad** — stan przycisku, gdy znajduje się na nim wskaźnik myszy
- **W dół** — stan klikniętego przycisku

Stany przejścia i ich właściwości można wyświetlić w celu edycji.



Przejdźcie w stanie Normalny (z lewej), Ponad (w środku) i W dół (z prawej)

Aby opublikować przejście w Internecie, należy zapisać je w pliku o formacie umożliwiającym publikację w Internecie. Może to być format HTML lub Macromedia Flash™ (SWF). Informacje na temat publikowania w Internecie można znaleźć w sekcji “Publikowanie w Internecie” na stronie 281. Więcej informacji na temat tworzenia i edytowania obiektów, takich jak przejścia, można znaleźć w sekcji “Praca z obiektami” na stronie 67.

Aby utworzyć obiekt przejścia

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Przejście** ▶ **Utwórz przejście**.



Nie można utworzyć przejścia z obiektu sklonowanego.

Aby edytować obiekt przejścia

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Przejście** ▶ **Edytuj przejście**.
- 3 Określ atrybuty każdego ze stanów.
- 4 Kliknij kolejno **Efekty** ▶ **Przejście** ▶ **Zakończ edycję przejścia**.



Nie można zamknąć rysunku, w którym edytowane jest przejście. Najpierw należy zakończyć edycję.



Przejście można również edytować, klikając przycisk **Edytuj przejście** na pasku narzędzi Internet.

Aby wyświetlić stany przejścia

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Paski narzędzi ▶ Internet**.

Jeśli polecenie **Internet** jest niedostępne, kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**, na liście kategorii kliknij **Obszar roboczy**, **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń** i upewnij się, że zaznaczone jest pole wyboru **Internet**.

- 2 Na pasku narzędzi **Internet** z listy **Aktywny stan przejścia** wybierz stan **Normalny**, **Ponad** lub **W dół**.



Stany obiektu przejścia można przeglądać na stronie rysunku, klikając kolejno **Widok ▶ Włącz przejście**. Aby zamknąć podgląd przejścia, dzięki czemu można będzie go edytować, kliknij kolejno **Widok ▶ Włącz przejście**. Podczas przeglądania przejścia nie można korzystać z funkcji cofania.

Aby wyświetlić właściwości przejścia

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Menedżer obiektów**.
- 2 Kliknij stronę i warstwę, na której znajduje się przejście.
- 3 Kliknij nazwę przejścia i rozwiń stany **Normalny**, **Ponad** i **W dół**.

Tworzenie tekstu do publikacji w Internecie

Po przekształceniu tekstu akapitowego na tekst do publikacji w Internecie, tekst publikowanego dokumentu można edytować w edytorze HTML. Jeśli rysunek jest publikowany w Internecie w formacie HTML, można zmieniać charakterystyki czcionki tekstu, w tym typ, rozmiar i styl czcionki. Rozmiary tekstu do publikacji w Internecie oznaczane liczbami od 1 do 7 odpowiadają czcionkom o rozmiarach od 10 do 48 punktów. Więcej informacji na temat formatowania tekstu można znaleźć w sekcji “Formatowanie tekstu akapitowego” na stronie 242.

Styl domyślnej czcionki HTML jest ustawiany automatycznie, o ile użytkownik nie zmieni tego ustawienia. Jeśli użytkownik zmieni czcionkę domyślną na czcionkę niezainstalowaną na komputerze osoby oglądającej stronę internetową, tekst będzie wyświetlany jako napisany standardową czcionką HTML. Dostępne

style tekstu obejmują także pogrubienie, kursywę i podkreślenie. Do tekstu do publikacji w Internecie można zastosować wypełnienia jednolite, ale nie można stosować konturów.

Wszystkie teksty rysunku nienadające się do publikacji w Internecie zostaną przekształcone w mapy bitowe w trakcie publikowania.

Aby dostosować tekst do publikacji w Internecie

Aby	Wykonaj następujące czynności
Zamienić tekst akapitowy w odpowiedni do publikacji w Internecie	Zaznacz tekst akapitowy. Kliknij kolejno Tekst ▶ Dostosuj tekst do publikacji w Internecie .
Dostosować nowy tekst do publikacji w Internecie	Kliknij kolejno Narzędzia ▶ Opcje . Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję Obszar roboczy, Tekst i kliknij opcję Akapit . Zaznacz pole wyboru Wszystkie ramki tekstu w nowych akapitach zgodne z siecią WWW .



Sprawdź, czy tekst do publikacji w Internecie nie nakłada się na inne obiekty, nie tworzy z nimi części wspólnej, ani nie wystaje poza granice strony rysunku. Jeśli tak jest, zostanie on przekształcony w mapę bitową i utraci swoje właściwości na potrzeby Internetu.

Tekstu ozdobnego nie można przekształcać do formatu HTML i zawsze jest on traktowany jako mapa bitowa. Można go jednak przekształcić w tekst akapitowy, a następnie dostosować do publikacji w Internecie. Informacje na temat przekształcania tekstu można znaleźć w sekcji “Wyszukiwanie, edytowanie i przekształcanie tekstu” na stronie 232.

Praca z zakładkami i hiperłączami

Program CorelDRAW umożliwia tworzenie zakładek i hiperłączy w dokumencie WWW. Można stosować je do przejść, map bitowych i innych obiektów.

Zakładki

Aby utworzyć wewnętrzne łącze w pliku HTML, do tekstu lub obiektu można przypisać zakładkę. Do obiektu dołączonego do zakładki można przypisać adres URL. Obiekt zawierający adres URL ma obszar aktywny, czyli obszar, który po kliknięciu w przeglądarce, aktywuje hiperłącze.

Hiperłącza

W dokumencie hiperłącza ustanawiają połączenie z dowolnym obiektem, do którego przypisano zakładkę, lub z dowolnym dokumentem w sieci WWW przy użyciu jego adresu URL. Można również ustawić obszar aktywny związany z konturem lub wypełnieniem obiektu ograniczonego.

Program CorelDRAW stosuje desień krzyżykowy do obiektów zawierających hiperłącza. Kolory desieniu krzyżykowego i wypełnienie tła można dowolnie zmieniać.

Po utworzeniu hiperłączy można je wyświetlić i sprawdzić ich poprawność.

Aby przypisać zakładkę

- 1 Prawym przyciskiem myszy kliknij obiekt, a następnie kliknij polecenie **Właściwości**.
- 2 Kliknij kartę **Internet** .
- 3 Z listy **Zachowanie** wybierz pozycję **Zakładka**.
- 4 Wpisz nazwę zakładki.

Aby przypisać hiperłącza do zakładki lub zewnętrznej strony WWW

- 1 Prawym przyciskiem myszy kliknij obiekt, a następnie kliknij polecenie **Właściwości**.
- 2 Kliknij kartę **Internet** .
- 3 Z listy **Zachowanie** wybierz pozycję **Adres URL**.
- 4 Wpisz adres URL.

Można również

Określić, która ramka zostanie wyświetlona po kliknięciu przejścia

Z listy **Wynik**  wybierz ramkę docelową.

Można również

Dodać opis obiektu dla przeglądarek tekstowych

Wpisz tekst w polu **Komentarze ALT**.

Zdefiniować obszar aktywny

Z listy **Definiuj obszar aktywny przy użyciu** wybierz pozycję **Kształt obiektu** lub **Prostokąt ograniczający obiekt**.



Adresy URL zewnętrznych stron WWW muszą zawierać prefiks **http://**.
Inne obsługiwane protokoły to **mailto:**, **ftp:** i **file:**.



Nazwę zakładki można zmienić, a z obiektu dokumentu można utworzyć obiekt z zakładką oraz hiperłączem, korzystając z okna dokowanego **Menedżer zakładek internetowych**.

Aby przypisać kolory deseniowi krzyżykowemu i tłu obszaru aktywnego

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Właściwości**.
- 2 Kliknij kartę **Internet** .
- 3 Otwórz selektor kolorów **Kreskowanie krzyżykowe**  i kliknij kolor.
- 4 Otwórz selektor kolorów **Tło**  i kliknij kolor.



Jeśli najpierw zaznaczony zostanie obiekt będący hiperłączem, a dopiero potem zmieniane będą kolory deseni krzyżykowego oraz tła obszaru aktywnego, zmiana dotyczyć będzie tylko zaznaczonego obiektu. Jeżeli kolory obszaru aktywnego zostaną zmienione bez wcześniejszego zaznaczenia obiektu, zmiana dotyczyć będzie całego rysunku, jak również przyszłych sesji programu CorelDRAW.

Aby wyświetlić obiekty będące hiperłączami

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Paski narzędzi ▶ Internet**.

Jeśli polecenie **Internet** jest niedostępne, kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**, na liście kategorii kliknij **Obszar roboczy**, **Dostosowywanie** kliknij pozycję **Paski poleceń** i upewnij się, że zaznaczone jest pole wyboru **Internet**.

- 2 Na pasku narzędzi **Internet** włącz przycisk **Pokaż obiekty aktywne** .
Wszystkie obiekty, do których przypisano adresy URL, będą wyświetlane w kolorach deseni krzyżykowego i tła wybranych dla obszarów aktywnych.

Aby sprawdzić poprawności łączy w dokumencie WWW

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Menedżer łączy**.
- 2 Na liście sprawdź, czy przy wszystkich łączach adresu URL wyświetlane są zielone znaczniki wyboru.
- 3 Kliknij przycisk **Odśwież** , aby sprawdzić poprawność łączy.



W oknie **Menedżer łączy** można także sprawdzić poprawność pojedynczego łącza, klikając je prawym przyciskiem myszy i klikając polecenie **Weryfikuj łącze**.

Aby przetestować łącze, otwierając adres URL w przeglądarce internetowej, należy kliknąć obiekt prawym przyciskiem myszy, a następnie kliknąć polecenie **Przejdź do hiperłącza w przeglądarce**.



Publikowanie w Internecie

Aby zapewnić osiągnięcie zamierzonego efektu publikacji plików i obiektów programu CorelDRAW w formacie HTML, należy dostosować elementy dokumentu do publikacji w Internecie, wybierając odpowiednie opcje i sprawdzając wyniki analizy wstępnej. Następnie można je opublikować w formacie HTML. Otrzymany kod HTML i obrazki można wykorzystać w oprogramowaniu do tworzenia stron WWW.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Przygotowywanie plików i obiektów do publikowania w Internecie
- Publikowanie w formacie HTML

Przygotowywanie plików i obiektów do publikowania w Internecie

Pliki i obiekty można przygotować do publikacji w Internecie, ustawiając odpowiednie preferencje i sprawdzając wynik przed wyeksportowaniem.

Program CorelDRAW oferuje różne opcje publikowania dokumentów w Internecie. Użytkownik może określić opcje układu, ustawić kolory łączy i wybrać preferencje dla tekstu HTML. Opcje eksportu tekstu obejmują eksportowanie tekstu do publikacji w Internecie jako zwykłego tekstu, aby użytkownicy mogli go kopiować i korzystać z niego, a także eksportowanie całości tekstu jako obrazków, aby był on zawsze wyświetlany tak, jak został zaprojektowany.

Możliwy jest eksport grafiki do wzorcowych formatów: JPEG, GIF lub PNG. Można także opublikować dokument jako pojedynczy obrazek, na podstawie którego aplikacja utworzy mapę obrazu. Mapa obrazu to hipergrafika, której obszary aktywne stanowią łączy do różnych adresów URL — w tym stron, lokalizacji i obrazków — gdy dokument HTML jest wyświetlany w przeglądarce. Należy zwrócić uwagę na fakt, że duże mapy obrazu mogą wydłużyć czas pobierania w przypadku wolniejszego połączenia z Internetem.

Na podglądzie w przeglądarce można sprawdzić czas pobierania obiektów danej strony WWW.

Aby zmienić preferencje eksportu tekstu

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Dokument, Publikuj w Internecie**, a następnie kliknij pozycję **Tekst**.
- 3 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Eksportuj tekst zgodny z HTML jako tekst** — powoduje eksportowanie tekstu odpowiedniego do publikacji w Internecie jako tekstu
 - **Eksportuj cały tekst jako obrazki** — powoduje eksportowanie tekstu jako obrazków, co zapewnia zgodność ze wszystkimi przeglądarkami
 - **Eksportuj tekst zgodny z HTML jako tekst przy użyciu technologii TrueDoc** — powoduje eksportowanie tekstu z zastosowaniem technologii TrueDoc



Wyeksportowanie całego tekstu w formie obrazków może zwiększyć czas pobierania z powodu zwiększenia rozmiarów plików.

Aby zmienić preferencje eksportu łącza

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Dokument, Publikuj w Internecie**, a następnie kliknij pozycję **Łącza**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Podkreślenie**.
- 4 Zaznacz poniższe pola wyboru i dla każdego wybierz kolor:
 - **Łącze normalne**
 - **Łącze aktywne**
 - **Łącze odwiedzone**



Kolory łączy ustawione w oknie dialogowym **Opcje** są eksportowane razem z plikiem, co eliminuje ewentualne konflikty między kolorem łączy a kolorem tła strony dokumentu.

Aby zmienić preferencje eksportu obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.

- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Dokument, Publikuj w Internecie**, a następnie kliknij pozycję **Obrazek**.
- 3 Wybierz jedną z następujących opcji formatu obrazka w obszarze **Eksportuj obrazki używając formatu**:
 - **JPEG**
 - **GIF**
 - **PNG**
- 4 Ustaw opcje mapy bitowej.

Można również

Zastosować wygładzanie krawędzi	Zaznacz pole wyboru Wygładzanie .
Utworzyć aktywną mapę obrazu	Zaznacz pole wyboru Klient .
Utworzyć pasywną mapę obrazu	Zaznacz pole wyboru Serwer , a następnie wybierz format.

Aby zmienić preferencje eksportu układu HTML

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Dokument**, a następnie kliknij pozycję **Publikuj w Internecie**.
- 3 Wpisz wartości w następujących polach:
 - **Tolerancja pozycji** — umożliwia określenie liczby pikseli, o jaką tekst będzie automatycznie podsuwany, aby zapobiec powstawaniu wierszy i kolumn o szerokości kilku pikseli
 - **Zapas dla grafiki** — umożliwia określenie liczby pikseli, której obecność w pustej komórce powoduje, że nie zostaje połączona z sąsiadującą. Dzięki temu można uniknąć dzielenia pojedynczej grafiki zajmującej sąsiednie komórki. W metodzie układu Tabele HTML komórki i tabele służą do ustalania położenia obiektów w dokumencie do publikacji w Internecie
 - **Zapas pozycjonowania** — umożliwia określenie ilości dozwolonego pustego miejsca w obrazku

Aby wyświetlić podgląd strony WWW

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj w Internecie ▶ HTML**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Kliknij przycisk **Podgląd**.

Aby ustawić opcje analizy wstępnej dla Internetu

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj w Internecie ▶ HTML**.
- 2 Kliknij kartę **Problemy**.
- 3 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 4 Na liście **Zagadnienia do sprawdzenia** rozwiń drzewo **Publikowanie w Internecie**.
- 5 Usuń zaznaczenia z pól zagadnień, których nie chcesz sprawdzać.

Publikowanie w formacie HTML

Podczas publikowania dokumentu lub zaznaczenia w sieci WWW można użyć kilku opcji, takich jak format obrazka, układ HTML, zakres eksportu i parametry witryny FTP.

Aby publikować w Internecie

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj w Internecie ▶ HTML**.
- 2 W oknie dialogowym **Publikuj w Internecie** ustaw następujące opcje:
 - **Ogólne** — zestaw opcji układu HTML, folderów pliku HTML i obrazków, serwisu FTP oraz zakresu eksportu. Można również wybierać, dodawać i usuwać wzorce.
 - **Szczegóły** — szczegółowe dane tworzonych plików HTML z możliwością zmiany nazwy strony i nazwy pliku
 - **Obrazki** — lista wszystkich obrazków eksportowanych wraz z bieżącym plikiem HTML. Możliwe jest ustawienie formatów poszczególnych obiektów jako JPEG, GIF i PNG. Kliknij przycisk **Opcje**, aby wybrać wzorce dla poszczególnych typów obrazków.
 - **Zaawansowane** — zawiera opcje generowania skryptów JavaScript® dla przejść i arkuszy stylów kaskadowych, zachowywania łączy do plików zewnętrznych oraz osadzania czcionek
 - **Podsumowanie** — dane statystyczne plików zależne od różnych prędkości ich pobierania
 - **Problemy** — lista potencjalnych problemów, łącznie z wyjaśnieniami, sugestiami i poradami



Program CorelDRAW wszystkim dokumentom publikowanym w formacie HTML nadaje rozszerzenie **.htm**. Domyślnie pliki HTML mają

tę samą nazwę, co plik źródłowy (CDR) programu CorelDRAW, i są zapisywane w tym folderze, w którym ostatnio zapisywano dokumenty eksportowane do sieci WWW.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Formaty plików	formaty plików
Tworzenie przejść	przejścia, tworzenie



Zarządzanie projektami

Menedżer danych obiektów to zaawansowana funkcja, która szczególnie przydaje się jako narzędzie do zarządzania projektem w przypadku tworzenia lub nadzorowania dużego projektu. Menedżer danych obiektów to jakby niewielki arkusz kalkulacyjny w rodzaju programów Quattro Pro® lub Microsoft® Excel, dostępny w ramach stosowanego programu graficznego. Umożliwia on śledzenie wydatków, terminów, przydziałów pracy, postępu i wszystkich innych aspektów projektu, które wymagają nadzoru. Użytkownik może wprowadzać liczne typy danych projektu na temat pojedynczych obiektów lub ich grup.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Konfigurowanie bazy danych projektu
- Przypisywanie i kopiowanie danych obiektów
- Wyświetlanie podsumowania danych obiektów

Konfigurowanie bazy danych projektu

Przed przypisaniem danych projektu do obiektów na rysunku trzeba określić informacje, które mają być wyświetlane. Domyślnie w programie CorelDRAW tworzone są cztery pola danych: **Nazwa**, **Koszt**, **Komentarze** i **CDRStaticID**. Pierwsze trzy pola można zgodnie z potrzebami edytować lub usuwać. Pole **CDRStaticID** jest ukryte. Służy ono programowi CorelDRAW do identyfikacji obiektów i nie można go poddać edycji ani usunąć.

Użytkownik może utworzyć i przypisać dowolną liczbę pól danych, o ile tylko wykorzysta w nich zmienne o dozwolonym formacie. Informacje na temat przypisywania pól danych można znaleźć w sekcji “Przypisywanie i kopiowanie danych obiektów” na stronie 289.

W dowolnym momencie można zmienić ustawienia pola danych, na przykład nazwę i format. Jeżeli potrzebne są pola niestandardowe, ich formaty można zdefiniować na podstawie czterech formatów podstawowych: **Ogólny**, **Data/godzina**, **Liniowy/kątowy** i **Numeryczny**. Każdy z tych formatów zawiera pewną

liczbę wspólnych ustawień. Jeżeli gotowe formaty dostępne w programie CorelDRAW nie zapewniają informacji wymaganych w podsumowaniu danych, można tworzyć własne, niestandardowe formaty za pomocą zmiennych dostępnych w stosowanym typie formatu. Wybrany format pola stosowany jest do wszystkich obiektów na aktywnym rysunku.

Kolejność pól można zmienić, tak aby w podsumowaniu danych pola te były wyświetlane w logicznym porządku. Ponadto każde pole danych poza **CDRStaticID** można usunąć. Usunięcie pola powoduje także usunięcie wszystkich danych wprowadzonych w tym polu w aktywnym dokumencie.

Aby dodać pole danych

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer danych obiektów**.
- 2 W oknie dokowanym **Dane obiektu** kliknij przycisk **Otwórz edytor pól** .
- 3 W oknie dialogowym **Edytor pól danych obiektu** kliknij przycisk **Utwórz nowe pole**.
- 4 Aby zmienić nazwę utworzonego pola, kliknij dwukrotnie pole, wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz **Enter**.
- 5 W obszarze **Dodaj pole do** zaznacz jedno lub oba poniższe pola wyboru:
 - **Ustawienia domyślne aplikacji** — nowe pole przechowywane jest w aplikacji
 - **Ustawienia domyślne dokumentu** — nowe pole przechowywane jest w bieżącym dokumencie



Procedurę tę można także wykorzystać do zmiany ustawień istniejącego pola danych.

Można również

Zmienić format pola danych

Zaznacz pole danych i kliknij przycisk **Zmień** w obszarze **Format**. W oknie dialogowym **Definicja formatu** zaznacz opcję obok typu formatu, którego chcesz użyć, i wybierz format z listy **Typ formatu**.

Można również

Utworzyć niestandardowy format pola danych

Zaznacz pole danych i kliknij przycisk **Zmień** w obszarze **Format**. W oknie dialogowym **Definicja formatu** zaznacz opcję obok typu formatu, który chcesz utworzyć. Wpisz format w polu **Utwórz** i naciśnij klawisz **Enter**.

Usunąć pole danych

Wybierz nazwę pola danych z listy. Aby wybrać większą liczbę pól, przytrzymaj klawisz **Ctrl** i klikaj nazwy na liście. Kliknij przycisk **Usuń pola**.

Przypisywanie i kopiowanie danych obiektów

Po utworzeniu wszystkich potrzebnych pól danych związanych z rysunkiem można utworzyć bazę danych. W oknie dokowanym **Dane obiektu** i Menedżerze danych obiektów dostępne są wszystkie polecenia i funkcje potrzebne do dodawania i edytowania informacji o obiektach.

Okno dokowane **Dane obiektu** najlepiej nadaje się do wprowadzania danych dotyczących pojedynczych obiektów. Umożliwia ono dodawanie, edytowanie i usuwanie danych obiektu. Natomiast Menedżer danych obiektów najlepiej nadaje się do wprowadzania i edytowania danych dotyczących wielu obiektów. Zawiera on wiele funkcji edycyjnych, które można spotkać w popularnych arkuszach kalkulacyjnych.

Wpisów danych jednego obiektu można użyć do aktualizacji wpisów danych innego obiektu. Funkcja ta nie powoduje zastąpienia wpisów danych obiektu, ale dołącza pola i dane w odpowiednich miejscach.

Aby dodać lub edytować dane obiektu

- 1 Zaznacz obiekt narzędziem **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Menedżer danych obiektów**.
- 3 Zaznacz pole danych. Wpisz tekst w kolumnie **Wartość** tego pola i naciśnij klawisz **Enter**.
- 4 Powtórz czynność 3 w celu dodania danych do innych pól.

Można również

Wyczyścić jedno pole

Kliknij przycisk **Wyczyść pole** .

Wyczyścić wszystkie pola

Kliknij przycisk **Wyczyść wszystkie pola** .

Aby dodać lub edytować dane wielu obiektów

- 1 Zaznacz obiekty za pomocą narzędzia **Wskaźnik** .
- 2 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Menedżer danych obiektów**.
- 3 W oknie dokowanym **Dane obiektu** kliknij przycisk **Otwórz arkusz kalkulacyjny** .
- 4 W oknie **Menedżer danych obiektów** kliknij komórkę i wpisz odpowiednie dane. Naciśnij klawisz **Enter**, aby przypisać wpis do komórki, pól i obiektów.

Aby skopiować dane z jednego obiektu do drugiego

- 1 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik**  zaznacz obiekt, do którego chcesz kopiować dane.
- 2 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Menedżer danych obiektów**.
- 3 W oknie dokowanym **Dane obiektu** kliknij przycisk **Kopiuj dane z** .
- 4 Kliknij obiekt, z którego chcesz kopiować dane.

Wyświetlanie podsumowania danych obiektów

W Menedżerze danych obiektów dostępne są polecenia i funkcje, za pomocą których można wyświetlić podsumowanie danych obiektów. Podsumowanie obejmuje informacje przypisane do obiektów na rysunku. Za pomocą Menedżera danych obiektów można co prawda wyświetlać i edytować dane związane z pojedynczym obiektem, ale jego głównym zadaniem jest pomoc w wyświetlaniu i zarządzaniu dużymi ilościami danych, związanych z wieloma obiektami, które wchodzą w skład różnych grup na rysunku.

Możliwa jest zmiana sposobu wyświetlania danych obiektów:

- Można wyświetlić sumy pośrednie poszczególnych grup w przypadku pól należących do więcej niż jednej grupy. Z polecenia tego należy korzystać, gdy

w arkuszu danych wyświetlona jest więcej niż jedna grupa obiektów. Polecenie to jest dostępne tylko dla pól w formacie numerycznym.

- Aby wizualnie oddzielić poszczególne grupy w kolumnie, można przed danymi dotyczącymi obiektów w grupach umieścić wcięcie o szerokości dwóch spacji.
- Menedżera danych obiektów można ustawić w taki sposób, aby automatycznie sumował wartości w wybranej kolumnie. Suma wyświetlana jest u dołu kolumny.

Aby wyświetlić podsumowanie danych obiektów

- 1 Zaznacz obiekt lub obiekty narzędziem **Wskaźnik** .
Jeżeli chcesz wyświetlić podsumowanie danych obiektów dla całego dokumentu, kliknij kolejno **Edycja** ▶ **Zaznacz wszystko** ▶ **Obiekty**.
- 2 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▶ **Menedżer danych obiektów**.
- 3 W oknie dokowanym **Dane obiektu** kliknij przycisk **Otwórz arkusz kalkulacyjny** .

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat

Patrz w indeksie Pomocy

dostosowywanie i drukowanie
podsumowań danych obiektów

podsumowania danych
obiektów, wyświetlanie

Drukowanie



Program CorelDRAW zawiera wiele opcji drukowania pracy. Program Program

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Drukowanie pracy
- Tworzenie układów zadań drukowania
- Podgląd zadań drukowania

Drukowanie pracy

Program CorelDRAW umożliwia wydrukowanie jednej lub kilku kopii tego samego rysunku. Można określić, jakie obiekty albo które części rysunku mają zostać wydrukowane — można na przykład wydrukować wybrane obiekty wektorowe, mapy bitowe, tekst lub warstwy.

Przed wydrukowaniem rysunku można określić właściwości drukarki, m. in. rozmiar papieru i opcje urządzenia.

Aby ustawić właściwości drukarki

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Kliknij przycisk **Właściwości**.
- 4 Ustaw właściwości w oknie dialogowym.

Aby wydrukować wyniki pracy

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Z listy **Nazwa** wybierz drukarkę.
- 4 Wpisz wartość w polu **Liczba kopii**.

Jeśli kopie mają być posortowane, zaznacz pole wyboru **Sortuj**.

5 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Bieżący dokument** — drukuje aktywny rysunek
- **Bieżąca strona** — drukuje aktywną stronę
- **Strony** — drukuje określone strony
- **Dokumenty** — drukuje określone dokumenty
- **Zaznaczenie** — drukuje zaznaczone obiekty



Przed wydrukowaniem zaznaczenia należy zaznaczyć odpowiednie obiekty.

Pole wyboru **Sortuj** jest dostępne tylko w przypadku dokumentów obejmujących więcej niż jedną stronę.

Aby drukować wybrane grafiki wektorowe, mapy bitowe lub tekst

1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Różne**.

3 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru w obszarze **Opcje wydruku próbnego**:

- **Drukuj obiekty wektorowe**
- **Drukuj mapy bitowe**
- **Drukuj tekst**



Grafiki można drukować w pełnym zakresie kolorów, jako monochromatyczne lub w skali szarości. W tym celu należy włączyć odpowiednie pola wyboru w obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych**.

Można też wydrukować cały tekst na czarno, zaznaczając pole wyboru **Drukuj wszystkie teksty na czarno**.

Aby drukować wybrane warstwy

1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Menedżer obiektów**.

2 Kliknij ikonę drukarki odpowiadającą wybranej warstwie.

Jeśli ikona jest nieaktywna, warstwa nie zostanie wydrukowana.

3 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.

Określanie układu zadań drukowania

Układ zadania drukowania można określić, ustalając jego rozmiar, położenie i skalę. W przypadku podziału zadania drukowania na fragmenty, fragmenty stron zostaną wydrukowane na osobnych arkuszach papieru, które można później złożyć w całość. Można na przykład podzielić zadanie drukowania, które jest większe od rozmiaru papieru drukarki.

Jeśli orientacja zadania drukowania różni się od orientacji określonej we właściwościach drukarki, wyświetlany jest komunikat z powiadomieniem, że należy dostosować orientację papieru urządzenia drukującego. Powiadomienie można wyłączyć, aby orientacja papieru była automatycznie dostosowywana przez drukarkę.

Aby określić rozmiar i położenie zadania drukowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Jak w dokumencie** — zachowuje rozmiar obrazka zgodny z rozmiarem w dokumencie
 - **Dopasuj do strony** — określa rozmiar i położenie zadania drukowania, tak aby dopasować je do drukowanej strony
 - **Zmień położenie obrazka na** — umożliwia zmianę położenia zadania drukowania przez wybór położenia z listy



Zaznaczenie opcji **Zmień położenie obrazka na** umożliwia określenie wielkości, położenia i skali w odpowiednich polach.

Aby podzielić zadanie drukowania na fragmenty

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj z podziałem na fragmenty**.
- 4 Wpisz wartości w następujących polach:
 - **Zakładka** — umożliwia określenie wielkości nakładania się fragmentów
 - **% szerokości strony** — umożliwia określenie miejsca na stronie zajmowanego przez fragmenty w procentach



Zaznacz pole wyboru **Znaczniki fragmentów**, aby dołączyć znaki wyrównywania fragmentów.

Aby zmienić powiadomienie o orientacji strony

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▶ **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
- 3 Wybierz pozycję **Powiadomienie o orientacji strony** z listy **Opcja**.
- 4 Wybierz jedną z następujących pozycji na liście **Ustawienie**:
 - **Wyłączone** — **Zawsze dopasuj do orientacji**
 - **Włączone** — **Pytaj, jeśli orientacje się różnią**
 - **Wyłączone** — **Nie zmieniaj orientacji**

Podgląd zadań drukowania

Można uzyskać podgląd wyników pracy, aby stwierdzić, w jakim położeniu i jakiej wielkości zadanie drukowania pojawi się na papierze. Dokładny widok można uzyskać, powiększając dany obszar. Na podglądzie można wyświetlić wygląd poszczególnych wyciągów barwnych na wydruku. Można także przyspieszyć podgląd wydruku, ukrywając grafikę.

Przed wydrukowaniem projektu można przejrzeć listę problemów związanych z zadaniem drukowania, aby zidentyfikować potencjalne błędy. Można na przykład sprawdzić bieżące zadanie drukowania pod kątem błędów drukowania, potencjalnych problemów z wydrukiem oraz propozycji rozwiązań.

Aby uzyskać podgląd zadania drukowania

- Kliknij kolejno **Plik** ▶ **Podgląd wydruku**.



Podgląd zadania drukowania można uzyskać szybko w oknie dialogowym **Drukuj**, klikając kolejno **Plik** ▶ **Drukuj**, a następnie klikając przycisk **podglądu w miniaturze** .

Aby powiększyć stronę podglądu

- 1 Kliknij kolejno **Plik** ▶ **Podgląd wydruku**.

- 2 Kliknij kolejno **Widok ▸ Powiększenie**.
- 3 Włącz opcję **Procent** i wpisz wartość w polu.



Podgląd strony można również powiększyć, wybierając gotowy poziom powiększenia.

Można także powiększyć fragment podglądu wydruku, klikając narzędzie **Powiększenie**  w przyborniku i zaznaczając obszar za pomocą markizy.

Aby uzyskać podgląd wyciągów barwnych

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Podgląd wydruku**.
- 2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Włącz wyciągi barwne** .



Podgląd pełnokolorowy jest dostępny po kliknięciu kolejno **Widok ▸ Podgląd wyciągów barwnych ▸ Pełnokolorowy**.

Poszczególne wyciągi barwne można wyświetlić, klikając karty na dole okna aplikacji.

Aby ukryć lub wyświetlić grafikę

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Podgląd wydruku**.
- 2 Kliknij kolejno **Widok ▸ Pokaż obrazek**.

Znacznik wyboru obok polecenia oznacza, że grafiki są wyświetlone.



Kiedy polecenie menu **Pokaż obrazek** jest wyłączone, zadaniu drukowania odpowiada prostokąt ograniczający, który służy do określania położenia i rozmiaru zadania.

Aby wyświetlić podsumowanie problemów dotyczących zadania drukowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Problemy**.

Aby nie przeprowadzać analizy wstępnej w celu wykrycia problemów, kliknij przycisk **Ustawienia**, kliknij dwukrotnie pozycję **Drukowanie** i usuń zaznaczenie wszystkich pól wyboru odpowiadających problemom, które należy pominąć.



Można zapisać ustawienia, klikając przycisk **dodawania ustawień analizy wstępnej**  i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Stosowanie stylów drukowania

style drukowania

Precyzyjne regulowanie parametrów
zadań drukowania

drukowanie, precyzyjne regulowanie

Dokładne drukowanie kolorów

dokładne drukowanie, kolory

Drukowanie na drukarce postscriptowej

drukowanie, PostScript



Drukowanie komercyjne

W programie CorelDRAW można przygotować zadanie drukowania do wydruku w firmie poligraficznej.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Przygotowywanie zadania drukowania dla biura usług poligraficznych
- Praca z układami rozmieszczenia
- Drukowanie znaczników drukarskich
- Zachowywanie łącz OPI
- Drukowanie wyciągów barwnych
- Praca z nadlewaniem kolorów
- Określanie ustawień nadlewania In RIP
- Drukowanie na kliszy

Przygotowywanie zadania drukowania dla biura usług poligraficznych

W procesie przygotowywania i wysyłania pliku do firmy poligraficznej można posłużyć się Kreatorem przygotowania dla biura usług poligraficznych. Kreator upraszcza takie procesy jak generowanie plików postscriptowych i PDF, gromadzenie poszczególnych elementów potrzebnych do wydrukowania obrazka oraz kopiowanie pierwotnego obrazka, osadzonych plików obrazków i czcionek do miejsca wskazanego przez użytkownika.

Wydrukowanie rysunku do pliku umożliwia biurowi usług poligraficznych wysłanie pliku bezpośrednio do urządzenia drukującego. Jeśli nie masz pewności, jakie ustawienia wybrać, zwróć się do biura usług poligraficznych.

Do zlecenia można dołączyć arkusz z informacjami o zadaniu zawierający wszystkie parametry zastosowane podczas generowania pliku.

Więcej informacji na temat profesjonalnego procesu drukarskiego można znaleźć w sekcji „Profesjonalny proces drukarski” w Pomocy.

Aby skorzystać z Kreatora przygotowania dla biura usług poligraficznych

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Przygotuj dla biura usług poligraficznych**.
- 2 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Zbierz wszystkie pliki związane z tym dokumentem**
 - **Wybierz profil dostarczony przez biuro usług**



Ustawienia pliku PDF dla biura usług poligraficznych i ustawienia **PDF z ustawieniami drukarskimi** są identyczne. Więcej informacji na temat ustawień stylu **PDF z ustawieniami drukarskimi** można znaleźć w sekcji “Zapisywanie dokumentów w formacie PDF” na stronie 315..

Do samodzielnego utworzenia profilu biura usług niezbędne jest narzędzie Profil biura usług poligraficznych, które można zainstalować podczas instalacji niestandardowej programu CorelDRAW.

Aby drukować do pliku

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj do pliku**.
- 4 Kliknij strzałkę palety wysuwanej, a następnie jedno z poniższych poleceń:
 - **Dla systemu Macintosh** — zapisuje rysunek w formacie obsługiwanym przez komputery Macintosh
 - **Pojedynczy plik** — drukuje strony do jednego pliku
 - **Strony w oddzielnych plikach** — drukuje strony do osobnych plików
 - **Płyty w oddzielnych plikach** — drukuje płyty do osobnych plików
- 5 Kliknij przycisk **Drukuj**.
- 6 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz jedno z następujących ustawień:
 - **Plik wydruku** — zapisuje plik w formacie PRN
 - **Plik PostScript** — zapisuje plik w formacie PS
- 7 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 8 W polu listy **Nazwa pliku** wpisz nazwę.



Jeśli użytkownik nie zamierza samodzielnie generować plików postscriptowych, oryginalne pliki dokumentu można przekazać firmie poligraficznej. O ile dysponuje ona aplikacją, w której utworzono dokument (na przykład programem CorelDRAW), może sama określić potrzebne ustawienia drukarskie.

Aby dołączyć arkusz informacji o zadaniu do zadania drukowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Różne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Arkusz informacji o zadaniu drukowania**.
- 4 Kliknij przycisk **Informacje w arkuszu**.
- 5 Wyłącz wybrane opcje w obszarze **Informacje**.
- 6 Wybierz jedną z następujących opcji w obszarze **Miejsce docelowe**:
 - **Wyślij do pliku tekstowego**
 - **Wyślij do drukarki**

Praca z układami rozmieszczenia

Dzięki zastosowaniu układu rozmieszczenia można drukować kilka stron dokumentu na jednym arkuszu papieru. Możliwe jest wybranie jednego z gotowych układów rozmieszczenia, pozwalającego utworzyć takie dokumenty, jak czasopismo lub książka, przygotowywane do druku na profesjonalnej maszynie drukarskiej; można też utworzyć dokumenty wymagające cięcia i składania arkuszy (np. etykiety adresowe, wizytówki, broszury lub kartki okolicznościowe) czy wydrukować wiele miniatur dokumentu na pojedynczej stronie. Można również edytować jeden z gotowych układów rozmieszczenia, aby utworzyć własny.

Dostępne są trzy gotowe metody kompletowania; można także zdefiniować własną metodę. Po wybraniu jednego z trzech gotowych ustawień kompletowania wszystkie arkusze luźne, oprócz pierwszego, są rozmieszczane automatycznie.

Strony drukowane na pojedynczym arkuszu można rozmieścić ręcznie lub automatycznie. Stosując rozmieszczenie automatyczne, można wybrać kąt ułożenia obrazka. Jeżeli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron w pionie lub w poziomie, można określić szerokość odstępów (rowków) między stronami;

można np. wybrać automatyczną regulację szerokości rowków, która powoduje, że strony dokumentu wypełnią całą dostępną powierzchnię arkusza.

Przy drukowaniu na drukarce biurowej można tak ustawić szerokość marginesów, aby dostosować je do wymiarów obszaru niedostępnego dla drukarki. Jeśli szerokość marginesu jest mniejsza niż szerokość obszaru niedostępnego dla drukarki, krawędzie niektórych stron dokumentu lub znaczniki drukarskie mogą być obcięte na wydruku.

Aby wybrać gotowy układ rozmieszczenia

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Wybierz układ rozmieszczenia z listy **Układ rozmieszczenia**.



Wybrany układ nie wpływa na wygląd pierwotnego dokumentu, a tylko na sposób jego drukowania.

Aby edytować układ rozmieszczenia

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Wybierz układ rozmieszczenia z listy **Układ rozmieszczenia**.
- 4 Kliknij przycisk **Edytuj**.
- 5 Zmodyfikuj ustawienia układu rozmieszczenia.
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz układ** na pasku właściwości.
- 7 Wpisz nazwę układu rozmieszczenia w polu **Zapisz jako**.



Edytując układ rozmieszczenia, należy zapisać go pod nową nazwą, w przeciwnym przypadku nowe ustawienia zastąpią ustawienia gotowego układu rozmieszczenia.

Aby wybrać metodę kompletowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia**

3 Wybierz pozycję **Edytuj podstawowe ustawienia** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.

4 Wpisz wartości w polach **Strony w pionie/poziomie**.

Aby uzyskać wydruk dwustronny, kliknij przycisk **Jednostronny/Dwustronny** .

5 Z listy **Tryb kompletowania** wybierz jedną z następujących pozycji:

- **Kompletowanie kartkowe**
- **Zszywanie zeszytowe**
- **Kompletowanie złożone**
- **Niestandardowe kompletowanie**

Wybierając pozycję **Kompletowanie kartkowe** lub **Niestandardowe kompletowanie**, należy wpisać wartość w odpowiednim polu.



Kliknięcie opcji **Układ jednostronny/dwustronny** przy drukowaniu dwustronnym na urządzeniu nie obsługującym druku dwustronnego powoduje, że kreator automatycznie wyświetli wskazówki, w jaki sposób należy wkładać papier do drukarki, aby uzyskać wydruk na obu stronach kartki.

Aby rozmieścić strony

1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.

2 Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia** .

3 Wybierz **Edytuj położenie stron** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.

4 Kliknij jedną z następujących opcji:

- **Inteligentne autoporządkowanie** 
- **Sekwencyjne autoporządkowanie** 
- **Autoporządkowanie klonowanych** 

Aby samodzielnie zmienić numerację stron, kliknij stronę i określ jej numer w polu **Kolejność stron**.

5 Wybierz kąt z listy **Obrót strony**.

Aby edytować rowki

1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.

2 Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia** .

- 3 Wybierz pozycję **Edycja rowków i wykańczanie** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
- 4 Kliknij jeden z następujących przycisków:
 - **Automatyczne szerokości rowków** 
 - **Jednakowe rowki** 
- 5 Kliknij jeden z następujących przycisków:
 - **Miejsce cięcia** 
 - **Miejsce zgięcia** 



W przypadku kliknięcia przycisku **Jednakowe rowki**, należy określić wartość w polu **Rozmiar rowka**.

Rowki można edytować tylko w przypadku układów rozmieszczenia z dwoma lub więcej stronami w pionie i poziomie.

Aby dostosować marginesy

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Podgląd wydruku**.
- 2 Kliknij narzędzie **Układ rozmieszczenia** .
- 3 Wybierz pozycję **Edytuj marginesy** z listy **Co edytować** na pasku właściwości.
- 4 Kliknij jeden z następujących przycisków:
 - **Automat. marginesy** 
 - **Równe marginesy** 



W przypadku kliknięcia przycisku **Równe marginesy** konieczne będzie zdefiniowanie wartości w polach **Lewy/górny margines**.

Przygotowując dokument do profesjonalnego wydruku, biuro usług poligraficznych może wymagać zachowania minimalnej szerokości marginesów, np. na znaki drukarskie lub automatyczne uchwyty papieru.

Drukowanie znaczników drukarskich

Drukowanie znaczników drukarskich umożliwia wyświetlanie na stronie informacji o sposobie jej drukowania. Położenie znaczników drukarskich na stronie można określić.

Dostępne są następujące znaczniki drukarskie:

- **Znaczniki cięcia/zginania** — określają rozmiar papieru i są drukowane w narożnikach strony. Znaczniki te mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia/zginania można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Ustawienie znaczników cięcia/zginania gwarantuje pojawienie się ich na każdej płycie z wyciągiem pliku w formacie CMYK.
- **Margines na spad** — określa odległość drukowania obrazka poza znacznikami cięcia. Korzystając ze spadu w celu rozszerzenia zadania drukowania do samej krawędzi arkusza, należy ustalić margines na spad. Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego, oraz że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz w celu sprawdzenia poprawności kolorów lub przed wykonaniem płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Są one drukowane na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Paski kalibracji kolorów** — są skalami kolorów drukowanymi na każdym arkuszu wyciągu barwnego w celu zapewnienia dokładnej reprodukcji kolorów. Aby paski kalibracji były widoczne na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego dokumentu.
- **Skala densytometryczna** — to grupa kwadratów o różnych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Te kwadraty służą do sprawdzania gęstości obrazków rastrowych. Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym miejscu strony. Można także dostosować odcienie szarości wypełniające każdy z siedmiu kwadratów skali.
- **Numery stron** — są pomocne przy sortowaniu stron obrazka bez numeracji stron oraz w sytuacjach, gdy numeracja stron dokumentu nie odpowiada ich rzeczywistej kolejności.
- **Informacje o pliku** — drukuje informacje o pliku, takie jak profil kolorów, dane rastra, nazwę, datę i godzinę utworzenia obrazka, numer płyty oraz nazwę zadania.

Aby drukować znaczniki cięcia i zginania

1 Kliknij kolejno **Plik** ► **Drukuj**.

- 2 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Znaczniki cięcia/zginania**.

Aby wydrukować tylko zewnętrzne znaczniki cięcia/zginania, zaznacz pole wyboru **Tylko zewnętrzne**.



Aby znaczniki cięcia i zginania znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazka o ponad centymetr z każdej strony.



Informacje na temat ustawiania znaczników cięcia i zginania można znaleźć w sekcji “Aby edytować rowki” na stronie 303.

Aby drukować pełnokolorowe znaczniki cięcia/zginania

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ▶ **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
- 3 Na liście **Opcja** wybierz pozycję **Pełnokolorowe znaczniki cięcia**.
- 4 Na liście **Ustawienie** wybierz pozycję **Wyprowadzaj w kolorach CMYK**.

Aby ustawić margines na spad

- 1 Kliknij kolejno **Plik** ▶ **Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Margines na spad**.
- 4 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Margines na spad**.



Na ogół odpowiednia jest wartość marginesu na spad z przedziału od 0,125 do 0,25 cala (0,31 do 0,63 cm). Obiekty o wartościach marginesu spoza tego przedziału niepotrzebnie obciążają pamięć i mogą powodować występowanie problemów podczas drukowania wielu stron z marginesami na spad na jednym arkuszu papieru.

Aby drukować pasery

- 1 Kliknij kolejno **Plik** ▶ **Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.

3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj pasery**.

4 Wybierz styl paserów z listy **Styl**.



Aby pasery znalazły się na wydruku, rozmiar papieru musi być większy od rozmiaru strony drukowanego obrazka o ponad centymetr z każdej strony.

Aby drukować paski kalibracji kolorów i skale densytometryczne

1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.

3 Zaznacz dowolną z następujących opcji w polu **Paski kalibracji**:

- **Pasek kalibracji koloru**
- **Skale densytometryczne**

Aby dobrać poziom szarości w określonym kwadracie skali, wybierz liczbę z listy **Poziomy szarości** (mniejsze wartości odpowiadają jaśniejszym kwadratam) i wpisz nową wartość dla wybranego pola.

Aby drukować numery stron

1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.

3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj numery stron**.

Aby umieścić numer strony w jej obrębie, zaznacz pole wyboru **W obrębie strony**.

Aby drukować informacje o pliku

1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.

2 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.

3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj informacje o pliku**.

4 Wpisz nazwę zadania w polu **Nazwa zadania – wiersz opisu**.

Aby umieścić informacje o pliku w obrębie strony, zaznacz pole wyboru **W obrębie strony**.

Aby określić położenie znaczników drukarskich

1 Kliknij kolejno **Plik ► Podgląd wydruku**.

2 Kliknij narzędzie **Rozmieszczenie znaczników**

- 3 Kliknij przycisk **Automatyczne pozycjonowanie ramki znaczników** na pasku właściwości.
- 4 Wpisz odpowiednie wartości w polach **Ramka rozmieszczenia znaczników**.



Położenie znaczników drukarskich można również zmienić, klikając ich ikonę w oknie podglądu wydruku i przeciągając prostokąt ograniczający.

Aby przytwierdzić znaczniki drukarskie do prostokąta ograniczającego obiekt zamiast do prostokąta ograniczającego stronę, kliknij kartę

Ustawienia drukarskie w oknie dialogowym **Drukuj** i zaznacz pole wyboru **Znaczniki do obiektów**.

Drukowanie wyciągów barwnych

Jeśli dokument jest przesyłany do druku w biurze usług poligraficznych lub w drukarni, użytkownik albo firma poligraficzna muszą wygenerować wyciągi barwne. Konieczność tworzenia wyciągów barwnych jest podyktowana sposobem działania maszyn drukarskich — w danym momencie nakładają one na arkusz papieru tylko jeden kolor farby. Program pozwala wybrać wyciągi barwne do wydruku oraz określić kolejność drukowania.

Maszyny drukarskie mogą korzystać z kolorów rozbarwianych, kolorów dodatkowych lub mogą łączyć te możliwości. W trakcie drukowania kolory dodatkowe można przekształcić w kolory rozbarwiane. Więcej informacji na temat kolorów dodatkowych i rozbarwianych można znaleźć w sekcji “Wybieranie kolorów” na stronie 153.

Aplikacje firmy Corel obsługują również format PANTONE Hexachrome. Jest to rodzaj procesu drukarskiego, który umożliwia osiągnięcie szerszego zakresu kolorów na wydruku. Ewentualne posługiwanie się paletą PANTONE Hexachrome w dokumencie należy najpierw uzgodnić ze współpracującym biurem usług poligraficznych.

Przy konfigurowaniu rastra dla celów drukowania wyciągów barwnych najlepiej jest korzystać z ustawień domyślnych, w przeciwnym razie rastry mogą być skonfigurowane nieprawidłowo, co spowoduje powstanie mory i niską jakość odwzorowania kolorów. Jednak przy wydrukach bezpośrednio na naświetlarce technika sporządzania rastrów powinna zostać dopasowana do rodzaju naświetlarki używanej w danym biurze poligraficznym. Przed dostosowaniem

rastra jego prawidłowe ustawienia należy uzgodnić z pracownikami firmy poligraficznej.

Aby drukować wyciągi barwne

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj wyciągi barwne**.

Aby wydrukować konkretny wyciąg barwny, należy zaznaczyć odpowiednie pole wyboru na liście wyciągów barwnych.



Procedura ta nie jest polecana, ale możliwe jest wydrukowanie wyciągów barwnych w odpowiadających im kolorach po zaznaczeniu pola wyboru **Drukuj wyciągi barwne w kolorach** w obszarze **Opcje**.

Kolejność drukowania wyciągów barwnych można zmienić, zaznaczając pole wyboru **Zastosuj ustawienia zaawansowane**, klikając przycisk **Zaawansowane** i wybierając kolejność na liście **Kolejność**.

Aby przekształcić kolory dodatkowe w rozbarwiane

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj wyciągi barwne**.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Przekształć kolory dodatkowe na rozbarwiane** w obszarze **Opcje**.



Przekształcenie kolorów dodatkowych w kolory rozbarwiane podczas drukowania nie powoduje zmiany zawartości dokumentu, a jedynie sposobu jego drukowania.

Aby użyć kolorów rozbarwianych PANTONE Hexachrome

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj wyciągi barwne**.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Płyty Hexachrome** w obszarze **Opcje**.

Aby dostosować raster

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj wyciągi barwne**.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Zastosuj ustawienia zaawansowane**.
- 5 Kliknij przycisk **Zaawansowane**.
- 6 Zmień dowolne z poniższych ustawień:
 - **Technologia rasteryzacji**
 - **Rozdzielczość**
 - **Basic screen**
 - **Halftone type**



Istnieje możliwość ustawiania gęstości linii rastra, kąta rastra oraz opcji nadlewania dla kolorów dodatkowych, podobnie jak dla kolorów rozbarwianych. Jeśli na przykład wypełnienie tonalne tworzą dwa kolory dodatkowe, raster jednego z nich można obrócić o 45 stopni, a drugiego o 90 stopni.

Określanie ustawień nadlewania In RIP

Nadlewanie In-RIP umożliwia określenie zaawansowanych ustawień nadlewania. Przed wybraniem nadlewania In-RIP należy się upewnić, że drukarka PostScript 3 obsługuje opcję In-RIP.

Można wybrać szerokość nadlewki — wielkość nadlewania jednego koloru na innym. Można również określić położenia nadlewki obrazka, określające miejsca wystąpienia nadlewki. Można na przykład określić, czy nadlewka jest podlewka czy nadlewka, w zależności od gęstości neutralnych sąsiadujących kolorów. Gęstość neutralna oznacza jasność lub przyciemnienie kolorów i pomaga określić wielkość nadlewania jednego koloru na innym.

Określając limit nadlewania pasm można określić próg, przy którym zostanie utworzona nadlewka. Jeśli kolory nadlewek mają podobną gęstość neutralną, ich położenie zostanie odpowiednio dopasowane. Limit nadlewania pasm określa próg, przy którym zostanie dopasowana nadlewka.

Przed nadlewaniem można określić parametry atramentu, np. w przypadku atramentu metalicznego można go określić jako nieprzezroczysty, aby nic nie było

przez niego widoczne. Aby zredukować widoczność nadlewki, należy zmniejszyć w niej ilość kolorowego atramentu. Jest to szczególnie pomocne w przypadku kolorów pastelowych, kontrastujących oraz kolorów o podobnej gęstości neutralnej.

Aby wybrać szerokość nadlewki

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP**.
- 4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 5 Wpisz wartość w polu **Szerokość nadlewki**.

W przypadku nadlewania czerni wpisz wartość w polu **Szerokość nadlewania czernią**.



Dostępność opcji Nadlewanie In-RIP zależy od wybrania pozycji PostScript 3 z listy Zgodność na karcie PostScript w oknie dialogowym Drukuj.

Aby określić położenie nadlewki obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP**.
- 4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 5 Z listy **Pozycja nadlewania obrazka** wybierz jedną z poniższych pozycji:
 - **Gęstość neutralna** — służy do określania jaśniejszych obiektów, a przez to kierunku i położenia nadlewki
 - **Podlewka** — służy do nadlewania ciemnych obiektów na pierwszym planie na jasnym obrazku w tle
 - **Nadlewka** — służy do nadlewania jasnych obiektów na pierwszym planie na ciemnym obrazku w tle
 - **Linie środkowe** — używane są, gdy sąsiednie obrazki i obiekty mają podobne gęstości neutralne lub gdy gęstość obrazka zmienia się wzdłuż krawędzi obiektu

Zaznacz opcję **Nadlewaj obiekty na obrazki**, jeśli obiekty mają być nadlewane na obrazku.



Dostępność opcji **Nadlewanie In-RIP** zależy od wybrania pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Aby określić próg

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP**.
- 4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 5 Wpisz wartość w jednym lub kilku następujących polach:
 - **Limit kroku** — określa próg między wariacjami kolorów. Im niższa wartość progu, tym większa szansa, że zostanie utworzona nadlewka.
 - **Limit czerni** — określa próg, przy którym rozbarwiany kolor czarny zostanie uznany za czystą czerń
 - **Limit gęstości czerni** — określa neutralną gęstość czarnego atramentu
 - **Ruchomy limit nadlewania** — określa różnicę między neutralnymi gęstościami sąsiednich kolorów, przy której nadlewka dopasuje się (przesunie) od ciemniejszej strony krawędzi koloru w kierunku linii środkowej. Im mniejszy ruchomy limit nadlewania, tym płynniejsze przejścia.



Dostępność opcji **Nadlewanie In-RIP** zależy od wybrania pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Aby ustawić atramenty nadlewek

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP**.
- 4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 5 Kliknij pozycję **Typ** i dla każdego wyciągu barwnego wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Przezroczysty** — wybrany atrament nie zostanie nadlany, ale nadlane zostanie wszystko pod nim

- **Gęstość neutralna** — dla wybranego atramentu określa, jak będzie on traktowany
- **Nieprzezroczysty** — wybrany atrament będzie traktowany jako nieprzezroczysty
- **Zignoruj nieprzezroczysty** — wybrany atrament nie zostanie nadlany, podobnie jak wszystko pod nim



Dostępność opcji **Nadlewanie In-RIP** zależy od wybrania pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Aby wybrać redukcję kolorów nadlewki

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Wyciągi barwne**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Nadlewanie In-RIP**.
- 4 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 5 Wpisz wartość w polu **Redukcja koloru nadlewania**.



Wartość redukcji równa 100% oznacza brak redukcji, podczas gdy niższa wartość spowoduje redukcję neutralnej gęstości.

Dostępność opcji **Nadlewanie In-RIP** zależy od wybrania pozycji **PostScript 3** z listy **Zgodność** na karcie **PostScript** w oknie dialogowym **Drukuj**.

Drukowanie na kliszy

Ustawienia drukowania pozwalają na skonfigurowanie wydruku w negatywie. Naświetlarka jest urządzeniem, które przenosi obraz dokumentu na kliszę filmową. Zależnie od typu używanego urządzenia drukującego, obraz dokumentu powinien mieć postać negatywu lub pozytywu. Ustawienia przy generowaniu pliku przekazywanego na naświetlarkę należy uzgodnić ze współpracującą firmą poligraficzną.

Możliwe jest skonfigurowanie wydruku na kliszy emulsją do dołu. Wydruk na drukarce biurowej przy takim ustawieniu kliszy daje w wyniku obraz odwrócony.

Aby drukować negatyw

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Negatyw**.



Nie należy włączać tej funkcji, jeśli wydruk ma być wykonany na zwykłej drukarce biurowej.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Praca z nadlewaniem kolorów	nadlewanie kolorów
Wydruk na kliszy emulsją do dołu	drukowanie, na kliszy
Profesjonalny proces drukarski	drukowanie komercyjne



Publikowanie w formacie PDF

Format PDF został zaprojektowany z myślą o zachowaniu krojów czcionki, obrazków, grafiki i formatowania nadanego dokumentowi w oryginalnej aplikacji.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Zapisywanie dokumentów w formacie PDF
- Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF
- Przygotowywanie plików PDF dla biura usług poligraficznych
- Optymalizowanie plików PDF

Zapisywanie dokumentów w formacie PDF

Dokument można zapisać jako plik PDF. Pliki PDF mogą być wyświetlane, współdzielone i drukowane na dowolnej platformie, jeśli na komputerze zainstalowano program Adobe® Acrobat® lub Adobe® Acrobat® Reader® lub dowolny zgodny czytnik plików PDF. Pliki PDF można także wysyłać do sieci intranet lub Internetu. Możliwe jest również eksportowanie części lub całości dokumentu do pliku PDF.

Zapisując dokument jako plik PDF, można wybrać jeden z kilku gotowych stylów PDF, zawierających ustawienia właściwe dla danego stylu PDF. Wybór stylu PDF do opublikowania w Internecie spowoduje na przykład, że rozdzielczość obrazków w pliku PDF zostanie zoptymalizowana pod kątem wyświetlania w oknie przeglądarki internetowej. Można także tworzyć nowe style PDF lub edytować gotowe.

Użyte w dokumencie symbole będą obsługiwane w pliku PDF. Więcej informacji na temat symboli można znaleźć w sekcji “Praca z symbolami” na stronie 133.

Aby zapisać dokument w formacie PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Z listy **Styl PDF** wybierz jedną z następujących pozycji:

- **PDF do rozpowszechniania** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG i jest najbardziej odpowiedni do generowania dokumentów ogólnego zastosowania. Dokumenty te mogą zawierać zakładki i hiperłącza, mogą też być drukowane na drukarkach laserowych lub igłowych.
- **PDF z ustawieniami drukarskimi** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych ZIP, osadzanie czcionek oraz zachowywanie informacji o kolorach dodatkowych, używanych przy druku o wysokiej jakości. Preferowane ustawienia należy uzgodnić z biurem usług poligraficznych.
- **PDF do opublikowania w Internecie** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych JPEG, kompresję tekstu oraz dołączanie hiperłączy przy publikowaniu dokumentów w sieci WWW.
- **PDF do redakcji** — umożliwia stosowanie kompresji LZW, osadzanie czcionek oraz dołączanie hiperłączy, załądek i miniatur. Wyświetla wszystkie czcionki, wszystkie obrazki w pełnej rozdzielczości oraz hiperłącza pliku PDF, aby można go było modyfikować później.
- **PDF/X-1** — umożliwia stosowanie kompresji map bitowych ZIP, przekształca wszystkie obiekty w model kolorów CMYK oraz zachowuje informacje o kolorach dodatkowych. Styl ten zawiera podstawowe ustawienia dla prac drukarskich i jest standardowym formatem stosowanym podczas przygotowywania materiałów reklamowych.
- **PDF/X-1a** — Ten styl stanowi podzbiór stylu PDF/X-1. Umożliwia kompresję map bitowych ZIP i przekształca obiekty w model kolorów CMYK, lecz nie dopuszcza szyfrowania ani użycia referencji OPI.
- **PDF/X-3** — Ten styl jest zbiorem nadrzędnym stylu PDF/X-1a. Dopuszcza stosowanie danych w modelu kolorów CMYK i innych niż CMYK (np. Lab lub skali szarości) w pliku PDF.

3 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.

4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.

Aby zapisać wiele dokumentów jako jeden plik PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 4 Włącz opcję **Dokumenty**.
- 5 Zaznacz pole wyboru dla każdego dokumentu, który chcesz zapisać.

Aby utworzyć styl PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Określ ustawienia w oknie dialogowym **Publikuj jako PDF**.
- 4 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 5 Kliknij przycisk **dodawania stylu PDF**  obok listy **Styl PDF**.
- 6 Wpisz nazwę stylu w polu **Zapisz styl PDF jako**.



Aby usunąć styl PDF, należy go zaznaczyć, a następnie kliknąć przycisk **usuwania stylu PDF**  obok listy **Styl PDF**.

Aby edytować styl PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Określ ustawienia w oknie dialogowym **Publikuj jako PDF**.
- 4 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 5 Kliknij przycisk **dodawania stylu PDF**  obok listy **Styl PDF**.
- 6 Wybierz styl z listy **Zapisz styl PDF jako**.



Zapisanie zmian wprowadzonych w ustawieniach gotowego stylu spowoduje zastąpienie ustawień oryginalnych. Aby tego uniknąć, należy zapisać zmiany ustawień gotowego stylu pod nową nazwą.

Zmniejszanie rozmiaru pliku PDF

Aby zmniejszyć rozmiar pliku PDF, można przeprowadzić kompresję map bitowych, tekstu oraz rysunku kreskowego. Mapy bitowe można kompresować jednym z algorytmów: JPEG, LZW lub ZIP. Mapy bitowe kompresowane algorytmem JPEG odznaczają się jakością w przedziale od 2 (wysoka jakość) do 255 (niska jakość). Im wyższa jest jakość obrazka, tym większy jest rozmiar pliku.

Inną metodą zredukowania rozmiaru pliku PDF jest zmniejszenie rozdzielczości określone niezależnie dla kolorowych map bitowych, map bitowych w skali

szarości oraz monochromatycznych lub przekształcenie złożonych wypełnień do postaci map bitowych.

Aby ustawić kompresję map bitowych w pliku PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Obiekty**.
- 4 Wybierz jedną z następujących pozycji z listy **Typ kompresji**:
 - **Brak**
 - **LZW**
 - **JPEG**
 - **ZIP**

Aby skompresować tekst oraz rysunek kreskowy w pliku PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Obiekty**.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Kompresuj tekst i rysunki kreskowe**.

Aby zmniejszyć rozdzielczość map bitowych w pliku PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Obiekty**.
- 4 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru i wpisz wartość w odpowiednim polu:
 - **Kolor**
 - **Skala szarości**
 - **Monochromatyczne**



Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych można stosować jedynie w przypadku, gdy rzeczywista rozdzielczość mapy bitowej jest wyższa niż wartość podana w obszarze **Zmniejszanie rozdzielczości map bitowych**.

Aby renderować złożone wypełnienia do postaci map bitowych

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Zaawansowane**.
- 4 Zaznacz pole wyboru **Przekształć złożone wypełnienia w mapy bitowe**.

Przygotowywanie plików PDF dla biura usług poligraficznych

Technika OPI (Open Prepress Interface) pozwala na używanie obrazków o niskiej rozdzielczości, które podczas tworzenia ostatecznej wersji dokumentu są zastępowane wersją o wysokiej rozdzielczości. Podczas obróbki tak utworzonego dokumentu w biurze usług poligraficznych serwer OPI zastępuje obrazki o niskiej rozdzielczości obrazkami o wysokiej rozdzielczości.

Ustawienia dokumentu można zachować, aby nie zmieniać wyglądu pliku PDF. Obejmują one zdefiniowane w dokumencie nadrukowania, parametry rastra oraz kolory dodatkowe.

Znaczniki drukarskie umożliwiają przekazanie do biura usług poligraficznych informacji dotyczących sposobu drukowania. Można określić, które znaczniki drukarskie mają być dołączone do strony. Dostępne są następujące znaki drukarskie:

- **Znaczniki cięcia** — określają rozmiar papieru i są widoczne w narożnikach strony. Znaczniki te mogą służyć jako prowadnice podczas przycinania papieru do odpowiedniego formatu. Jeśli na jednym arkuszu drukowanych jest kilka stron (np. dwa wiersze i dwie kolumny), znaczniki cięcia można dodać na zewnętrznych krawędziach strony, co gwarantuje usunięcie wszystkich znaczników w procesie cięcia arkusza, choć można też dodać je do każdego wiersza i każdej kolumny. Spad określa odległość drukowania obrazka poza znacznikami cięcia. Należy pamiętać, że korzystanie ze spadu wymaga użycia papieru o formacie większym od docelowego, oraz że obszar obrazka musi wykraczać poza krawędź docelowej strony dokumentu.
- **Pasery** — ułatwiają rozmieszczanie poszczególnych klisz, odbitek próbnych i płyt drukarskich w procesie druku wielobarwnego. Pasery drukowane są na każdym arkuszu wyciągu barwnego.
- **Skala densytometryczna** — grupa kwadratów o różnych odcieniach szarości (od jasnego do ciemnego). Te kwadraty służą do sprawdzania gęstości obrazków rastrowych. Skalę densytometryczną można umieścić w dowolnym

miejscu strony. Można także dostosować odcienie szarości wypełniające każdy z siedmiu kwadratów skali.

- **Informacje o pliku** — mogą być drukowane m.in.: profil kolorów, dane rastra, nazwa, data i godzina utworzenia obrazka, numer płyty oraz nazwa zadania.

Aby zachować ustawienia dokumentu w pliku PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Zaawansowane**.
- 4 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Zachowaj nadrukowania z dokumentu** — zachowuje ustawienia nadrukowania obiektów w dokumencie
 - **Zachowaj informacje o rastrze** — umożliwia rastrowanie wyciągów barwnych
 - **Zachowaj kolory dodatkowe** — zapobiega konwersji do trybu RGB, CMYK lub do skali szarości

Aby dołączyć znaczniki drukarskie do pliku PDF

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Ustawienia drukarskie**.
- 4 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Znaczniki cięcia**
 - **Informacje o pliku**
 - **Pasery**
 - **Skale densytometryczne**

Aby dołączyć spad, zaznacz pole wyboru **Dołącz spad** i w odpowiednim polu podaj szerokość marginesu na spad.



Opcja spadu dostępna jest jedynie w programach Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, PDF/X-1, PDF/X-1a oraz PDF/X-3. Do wyświetlania znaczników drukarskich w programie Adobe Acrobat potrzebne są moduły dodatkowe innych producentów.

Na ogół odpowiednia jest wartość marginesu na spad z przedziału od 0,125 do 0,25 cala (lub jego odpowiednika w innych jednostkach miary). Obiekty o wartościach marginesu spoza tego przedziału niepotrzebnie obciążają pamięć i mogą powodować występowanie problemów podczas drukowania wielu stron z marginesami na spad na jednym arkuszu papieru.

Optimalizowanie plików PDF

Pliki PDF można optymalizować pod kątem różnych wersji programów Adobe Acrobat i Acrobat Reader. W zależności od rodzaju przeglądarki używanej przez odbiorców należy wybrać rodzaj zgodności. W programie CorelDRAW można wybrać jeden z sześciu rodzajów zgodności: Acrobat 3.0, Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, PDF/X-1, PDF/X-1a oraz PDF/X-3. Poszczególne rodzaje zgodności różnią się opcjami, np. opcja spadu jest niedostępna dla formatu Acrobat 3.0.

Aby wybrać rodzaj zgodności

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Publikuj jako PDF**.
- 2 Kliknij przycisk **Ustawienia**.
- 3 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 4 Z listy **Zgodność** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Acrobat 3.0**
 - **Acrobat 4.0**
 - **Acrobat 5.0**
 - **PDF/X-1**
 - **PDF/X-1a**
 - **PDF/X-3**

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat

Patrz w indeksie Pomocy

Dołączanie hiperłączy w plikach PDF	PDF, hiperłącza
Dołączanie zakładek w plikach PDF	PDF, zakładki
Dołączanie miniatur w plikach PDF	PDF, miniatury

Aby uzyskać więcej informacji na ten temat

Patrz w indeksie Pomocy

Praca z czcionkami w plikach PDF

PDF, czcionki

Określanie formatu kodowania plików PDF

PDF, format kodowania

Określanie liczby pasm wypełnienia tonalnego w plikach PDF

pasma wypełnienia tonalnego, PDF

Wybieranie formatu EPS

PDF, wybieranie formatu EPS

Wyświetlanie podsumowania analizy wstępnej plików PDF

PDF, analiza wstępna

Importowanie i eksportowanie plików



Aplikacja zawiera filtry konwertujące pliki pomiędzy różnymi formatami w wypadku importowania lub eksportowania plików.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Importowanie plików
- Eksportowanie plików

Importowanie plików

Aplikacja pozwala na importowanie plików utworzonych w innych aplikacjach. Można na przykład zaimportować plik w formacie PDF (Portable Document Format), JPEG lub Adobe Illustrator® (AI). Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Przy importowaniu można również zmienić rozmiar pliku i wyśrodkować jego układ. Zaimportowany plik stanie się częścią aktywnego pliku. Podczas importowania mapy bitowej można zmienić jej rozmiar i/lub rozdzielczość w celu zmniejszenia rozmiaru pliku; można ją również wykadrować, eliminując zbędne fragmenty zdjęcia. Można również wykadrować mapę bitową w taki sposób, aby wybrać jedynie część obrazka niezbędną do zaimportowania.

Aby zaimportować plik do aktywnego rysunku

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Importuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Pliki typu**.
- 4 Kliknij nazwę pliku.

Jeśli plik zawiera tekst w języku innym niż język używanego systemu operacyjnego, wybierz odpowiednią opcję z listy **Strona kodowa**, aby zapewnić poprawne wyświetlanie tekstu.

- 5 Kliknij przycisk **Opcje** i zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
- **Połącz wielowarstwowe mapy bitowe** — automatycznie scala warstwy w mapie bitowej
 - **Wydobądź osadzony profil ICC** — umożliwia zapisanie osadzonego profilu ICC (International Color Consortium) w folderze kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji
 - **Sprawdź znak wodny** — umożliwia sprawdzenie obecności znaku wodnego i wszelkich informacji, na przykład o prawach autorskich
 - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — umożliwia użycie domyślnych ustawień filtrów bez otwierania okna dialogowego
 - **Zachowaj warstwy i strony** — umożliwia zachowanie warstw i stron podczas importowania plików; usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru spowoduje połączenie wszystkich warstw w jedną
- 6 Kliknij przycisk **Importuj** i wykonaj jedną z następujących czynności:
- Kliknij stronę rysunku — spowoduje to zachowanie oryginalnego pliku i umieszczenie jego lewego górnego rogu w miejscu kliknięcia
 - Kliknij i przeciągnij na stronie rysunku — spowoduje to zmianę rozmiaru pliku. Wskaźnik importowania wyświetla wymiary pliku o zmienionym rozmiarze w czasie przeciągania kursora na stronie rysunku.
 - Naciśnij klawisz **Enter** — spowoduje to wyśrodkowanie pliku na stronie rysunku.

Do importowanego pliku są stosowane aktywne opcje przyciągania.



Nie wszystkie opcje importowania są dostępne dla wszystkich formatów plików.



Importowanie wielowarstwowych map bitowych jest domyślnie włączone.

Można również importować wiele plików. Aby zaznaczyć kolejne pliki na liście, przytrzymaj klawisz **Shift** i kliknij. Aby zaznaczyć pliki, które nie występują kolejno po sobie na liście, przytrzymaj klawisz **Ctrl** i kliknij.

Aby zmienić rozmiar/rozdzielczość mapy bitowej podczas importowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik** ► **Importuj**.

- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się obrazek.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Pliki typu**.
- 4 Kliknij nazwę pliku.
- 5 Kliknij przycisk **Opcje** i zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Dołącz mapę bitową zewnętrznie** — umożliwia dołączenie mapy bitowej zewnętrznie, zamiast osadzania jej w pliku
 - **Połącz wielowarstwowe mapy bitowe** — automatycznie scala warstwy w mapie bitowej
 - **Wydobądź osadzony profil ICC** — umożliwia zapisanie osadzonego profilu ICC (International Color Consortium) w folderze kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji
 - **Sprawdź znak wodny** — umożliwia sprawdzenie obecności znaku wodnego i wszelkich informacji, na przykład o prawach autorskich
 - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — umożliwia użycie domyślnych ustawień filtrów bez otwierania okna dialogowego
 - **Zachowaj warstwy i strony** — umożliwia zachowanie warstw i stron podczas importowania plików; usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru spowoduje połączenie wszystkich warstw w jedną
- 6 Wybierz z listy pozycję **Zmień rozmiar/rozdzielczość** i kliknij przycisk **Importuj**
- 7 W oknie dialogowym **Zmień rozmiar/rozdzielczość obrazka** wpisz wartości w następujących polach:
 - **Szerokość** — określa szerokość grafiki w wybranej jednostce miary lub jako procent oryginalnej szerokości
 - **Wysokość** — określa wysokość grafiki w wybranej jednostce miary lub jako procent oryginalnej wysokości
- 8 Wpisz wartości w następujących polach obszaru **Rozdzielczość**:
 - **Pozioma** — umożliwia określenie rozdzielczości grafiki w poziomie w pikselach lub punktach na cal (dpi).
 - **Pionowa** — umożliwia określenie rozdzielczości grafiki w pionie w pikselach lub punktach na cal (dpi).
- 9 Kliknij stronę rysunku.

Można również

Wykonaj następujące czynności

Zachować stały stosunek wysokości do szerokości obrazka.

Zaznacz pole wyboru **Zachowaj proporcje**.

Można również	Wykonaj następujące czynności
Zmienić jednostki miary	Wybierz rodzaj jednostki z listy Jednostki .
Automatycznie ustawić jednakową rozdzielczość poziomą i pionową	Zaznacz pole wyboru Jednakowe wartości .



Jeśli dla importowanego pliku w danym formacie zostanie wyświetlone okno dialogowe, określ odpowiednie opcje. Więcej informacji na temat formatów plików można znaleźć w sekcji “Formaty plików” w Pomocy programu CorelDRAW.

Nie wszystkie opcje importowania są dostępne dla wszystkich formatów plików.

Aby wykadrować mapę bitową podczas importowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Importuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się obrazek.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Pliki typu**.
- 4 Kliknij nazwę pliku.
- 5 Kliknij przycisk **Opcje** i zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
 - **Dołącz mapę bitową zewnętrznie** — umożliwia dołączenie mapy bitowej zewnętrznie, zamiast osadzania jej w pliku
 - **Połącz wielowarstwowe mapy bitowe** — automatycznie scala warstwy w mapie bitowej
 - **Wydobądź osadzony profil ICC** — umożliwia zapisanie osadzonego profilu ICC (International Color Consortium) w folderze kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji
 - **Sprawdź znak wodny** — umożliwia sprawdzenie obecności znaku wodnego i wszelkich informacji, na przykład o prawach autorskich
 - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — umożliwia użycie domyślnych ustawień filtrów bez otwierania okna dialogowego
 - **Zachowaj warstwy i strony** — umożliwia zachowanie warstw i stron podczas importowania plików; usunięcie zaznaczenia tego pola wyboru spowoduje połączenie wszystkich warstw w jedną

- 6 Wybierz z listy pozycję **Wykadruj** i kliknij przycisk **Importuj**.
- 7 W oknie dialogowym **Wykadruj obrazek** wpisz wartości w następujących polach:
 - **Od góry** — określa obszar do usunięcia od górnej krawędzi grafiki
 - **Od lewej** — określa obszar do usunięcia od lewej krawędzi grafiki
 - **Szerokość** — określa szerokość grafiki, która ma zostać zachowana
 - **Wysokość** — określa wysokość grafiki, która ma zostać zachowana
- 8 Kliknij stronę rysunku.



Można także zmienić rozmiar grafiki, przeciągając uchwyty zaznaczenia w oknie podglądu.

Eksportowanie plików

Obrazki można eksportować i zapisywać w różnych formatach plików, które mogą być używane w innych aplikacjach. Można na przykład wyeksportować plik do formatu Adobe Illustrator (AI) lub GIF. Można także utworzyć wyeksportowany plik, zoptymalizowany pod kątem użycia w aplikacjach biurowych, takich jak Microsoft Word.

Plik można eksportować do wybranego formatu. Plik można również eksportować poprzez zapisanie otwartego pliku pod inną nazwą lub do innego formatu, zachowując format otwartego pliku.

Aby wyeksportować plik

- 1 Kliknij kolejno **Plik** ► **Eksportuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym plik ma zostać zapisany.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
- 4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.
- 5 Kliknij przycisk **Opcje** i zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
 - **Tylko zaznaczone** — zapisuje tylko obiekty zaznaczone w aktywnym rysunku
 - **Nazwy plików do publikacji w Internecie** — zastępuje spacje w nazwie pliku znakami podkreślenia. Znaki specjalne są zastępowane znakami zgodnymi z nazewnictwem plików stosowanym w Internecie.

- **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z innymi opcjami podczas eksportowania

6 Kliknij przycisk **Eksportuj**.



Jeśli zostanie wyświetlone okno dialogowe dla eksportowanego formatu, określ odpowiednie opcje. Więcej informacji na temat formatów plików można znaleźć w sekcji “Formaty plików” w Pomocy programu CorelDRAW.

Można również	Wykonaj następujące czynności
Kompresować plik podczas eksportu	Wybierz typ kompresji z listy Typ kompresji .
Określić informacje na temat pliku	Wpisz komentarz w polu Uwagi .

Aby wyeksportować plik do pakietu Microsoft Office lub WordPerfect Office

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Eksportuj do pakietu Office**.
- 2 Z listy **Eksportuj do** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Microsoft Office**
 - **Corel WordPerfect Office**
- 3 Z listy **Grafika powinna być dostosowana pod kątem** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Zgodność**
 - **Edycja**
- 4 Z listy **Zoptymalizowana dla** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Prezentacja**
 - **Drukowanie biurowe**
 - **Drukowanie komercyjne**
- 5 Kliknij przycisk **OK**.
- 6 Wybierz folder, w którym plik ma zostać zapisany.
- 7 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
- 8 Z listy **Zapisz jako typ** wybierz jeden z następujących formatów plików:
 - **PNG - plik przenośnej grafiki sieciowej**
 - **BMP - Mapa bitowa Windows**



Rysunki są eksportowane z rozdzielczością 96 DPI, z niezmienionymi ustawieniami zarządzania kolorami.

Warstwy rysunku są spłaszczane podczas eksportowania do pakietu Microsoft Office lub WordPerfect Office.

Aby zapisać plik w innym formacie

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Zapisz jako**.
- 2 Wybierz folder, w którym plik ma zostać zapisany.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
- 4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę.
- 5 Kliknij przycisk **Opcje** i zaznacz dowolne z następujących aktywnych pól wyboru:
 - **Tylko zaznaczone** — zapisuje tylko obiekty zaznaczone w aktywnym rysunku
 - **Nazwy_plików_do_publicacji_w_Internecie** — zastępuje spacje w nazwie pliku znakami podkreślenia. Znaki specjalne są zastępowane znakami zgodnymi z nazewnictwem plików stosowanym w Internecie.
 - **Osadź czcionki używając TrueDoc** — umożliwia zapisanie czcionek razem z plikiem za pomocą technologii TrueDoc
 - **Zapisz z osadzonym projektem VBA** — umożliwia zapisanie makr utworzonych w edytorze VBA razem z plikiem
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Nie wszystkie opcje i rodzaje kompresji w oknie dialogowym **Zapisz rysunek** są dostępne dla wszystkich formatów plików.

Praca ze stylami grafiki, tekstu i kolorów



W programie CorelDRAW dostępne są trzy typy stylów, które można tworzyć i stosować w rysunkach: style grafiki, tekstu i kolorów. Po utworzeniu stylu można go edytować i stosować do dowolnej liczby obiektów graficznych i tekstowych. W trakcie edycji stylu wszystkie korzystające z niego odblokowane obiekty zostaną automatycznie zaktualizowane, co umożliwia wprowadzanie zmian w wielu obiektach jednocześnie.

Wszystkie style można zapisać w aktywnym rysunku i korzystać z nich w nowych rysunkach. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Zapisywanie ustawień domyślnych” w Pomocy.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Tworzenie, stosowanie i edytowanie stylów grafiki lub tekstu
- Dostosowywanie okna dokowanego Style grafiki i tekstu
- Tworzenie i stosowanie stylów kolorów
- Edytowanie i sortowanie stylów kolorów
- Przenoszenie i kopiowanie stylów kolorów

Tworzenie, stosowanie i edytowanie stylów grafiki lub tekstu

Styl jest to zbiór atrybutów formatowania. Użycie stylu pozwala zastosować do obiektu jednocześnie wszystkie uwzględnione w nim atrybuty. Oznacza to znaczną oszczędność czasu, zwłaszcza, gdy takie samo formatowanie trzeba zastosować do wielu obiektów.

Rozróżniane są style grafiki i style tekstu. Styl grafiki składa się z ustawień wypełnienia i konturu, które można zastosować do takich obiektów jak prostokąty, elipsy i krzywe. W przypadku grupy obiektów z tym samym stylem grafiki można na przykład jednocześnie zmienić ich wypełnienia, edytując styl grafiki. Więcej informacji na temat stosowania wypełnień można znaleźć w sekcji “Wypełnianie obiektów” na stronie 141. Więcej informacji na temat zmieniania wyglądu konturów można znaleźć w sekcji “Formatowanie linii i konturów” na stronie 52.

Styl tekstu jest zbiorem ustawień tekstu, takich jak typ czcionki i jej rozmiar. Style tekstu mogą zawierać również atrybuty wypełnienia i konturu. Można na przykład utworzyć styl, który ustawia czcionkę AvantGarde o rozmiarze 72 punktów z wypełnieniem teksturą. Do wyboru są dwa typy stylów tekstu: ozdobny i akapitowy. Można także zmienić właściwości domyślnego tekstu ozdobnego i akapitowego. Na przykład po zmodyfikowaniu domyślnych właściwości tekstu ozdobnego, każdy nowy obiekt tekstu ozdobnego będzie formatowany w ten sam sposób. Więcej informacji na temat tekstu domyślnego można znaleźć w sekcji “Zmienianie wyglądu tekstu” na stronie 230.

Nowy styl grafiki lub tekstu można utworzyć na podstawie właściwości istniejącego obiektu lub od podstaw, a następnie go zapisać. Po zastosowaniu stylu do obiektu program CorelDRAW zastępuje istniejące ustawienia tekstu lub grafiki obiektu właściwościami bieżącego stylu. Aby zastosować styl do innego rysunku, można skopiować go do nowego rysunku lub zapisać w szablonie. Więcej informacji na temat szablonów można znaleźć w sekcji “Praca z szablonami” na stronie 35.. W przypadku skopiowania lub importowania stylu o nazwie już używanej przez inny styl, program CorelDRAW doda do nazwy tego stylu numer. W każdej chwili można zmienić nazwę stylu innego niż domyślny. Można również przywrócić właściwości obiektu z poprzedniego stylu, jeśli zmiany były wynikiem pomyłki lub użytkownik uznał, że poprzedni styl lepiej pasował do danego obiektu.

Po utworzeniu stylu można edytować jego właściwości oraz wyszukiwać obiekty używające danego stylu. Na przykład można wyszukać wszystkie obiekty używające domyślnego stylu grafiki. Wyszukiwanie obiektów, którym przypisano konkretny styl sprawia, że edycja tego stylu jest jeszcze bardziej efektywna.

Aby utworzyć styl grafiki lub tekstu na podstawie obiektu

- 1 Kliknij prawym przyciskiem myszy obiekt, którego właściwości stylu chcesz zapisać.
- 2 Kliknij kolejno **Style ► Zapisz właściwości stylu**.
- 3 Zaznacz jedno lub kilka pól wyboru:
 - **Tekst**
 - **Wypełnienie**
 - **Kontur**
- 4 Wpisz nazwę stylu w polu **Nazwa**.



Styl utworzony na podstawie istniejącego obiektu nie zostanie w programie CorelDRAW automatycznie zastosowany do obiektu. Obiekt będzie używał stylu dopiero po zastosowaniu go do obiektu. Więcej informacji na temat stosowania stylu można znaleźć w sekcji “Aby zastosować styl grafiki lub tekstu” na stronie 334.



Styl grafiki lub tekstu można również utworzyć na podstawie obiektu, przeciągając obiekt do okna dokowanego **Style grafiki i tekstu**.

Aby utworzyć lub edytować styl grafiki lub tekstu

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Style grafiki i tekstu**.
- 2 W oknie dokowanym **Style grafiki i tekstu** kliknij przycisk palety wysuwanej .
- 3 Kliknij polecenie **Nowy**, a następnie kliknij jeden z poniższych stylów:
 - **Styl grafiki**
 - **Styl tekstu ozdobnego**
 - **Styl tekstu akapitowego**
- 4 Wybierz styl z listy.
- 5 Kliknij przycisk palety wysuwanej, a następnie kliknij polecenie **Właściwości**.
- 6 Kliknij przycisk **Edytuj** obok wybranej właściwości.
- 7 Zmodyfikuj odpowiednie właściwości tekstu, wypełnienia lub konturu.

Można również

Skopiować właściwości obiektu	Wybierz styl, kliknij kolejno przycisk palety wysuwanej  , polecenie Kopiuj właściwości z , a następnie wybrany obiekt.
Usunąć styl	Kliknij styl prawym przyciskiem myszy i kliknij polecenie Usuń .
Zmienić nazwę stylu	Kliknij styl prawym przyciskiem myszy, kliknij polecenie Zmień nazwę , wpisz nową nazwę i naciśnij klawisz Enter .

Można również

Przywrócić styl obiektu

Kliknij obiekt prawym przyciskiem myszy, używając narzędzia

Wskaźnik , i kliknij kolejno **Style** ▶

Powrót do stylu.

Aby zastosować styl grafiki lub tekstu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Style grafiki i tekstu**.
- 3 W oknie dokowanym **Style grafiki i tekstu** kliknij dwukrotnie styl.

Tworzenie i stosowanie stylów kolorów

Styl kolorów jest to kolor, który został zapisany i może być stosowany do obiektów na rysunku. Ponieważ w pakiecie CorelDRAW dostępna jest nieskończona liczba kolorów, style kolorów mogą ułatwić zastosowanie dokładnie takiego koloru, jaki jest potrzebny.

Utworzony styl kolorów jest zapisywany w aktywnym rysunku. Po utworzeniu stylu kolorów można go zastosować do obiektów rysunku. Style kolorów można również usuwać, jeśli nie są już potrzebne.

Style kolorów oferują przydatną funkcję pozwalającą utworzyć cień lub kilka cieni na podstawie jednego stylu kolorów. Oryginalny styl kolorów jest nazywany kolorem “głównym”, a jego cienie są nazywane kolorami “potomnymi”. W większości dostępnych modeli i palet kolorów, kolory potomne mają tę samą barwę co kolor główny, a różnią się od niego poziomem nasycenia i jaskrawości. W paletach typu PANTONE MATCHING SYSTEM®, PANTONE Hexachrome oraz paletach z niestandardowymi kolorami dodatkowymi, kolory potomny i główny są wzajemnie połączone, ale mają inne poziomy zabarwienia.

Program CorelDRAW oferuje funkcję automatycznego tworzenia stylów kolorów na podstawie wybranych obiektów. Można na przykład zaimportować rysunek i automatycznie utworzyć style kolorów na podstawie obiektu znajdującego się na rysunku. Podczas tworzenia stylu kolorów na podstawie obiektu, styl kolorów jest automatycznie stosowany do tego obiektu, tak więc zmiana stylu kolorów powoduje uaktualnienie odpowiedniego koloru obiektu. Więcej informacji na

temat importowania plików można znaleźć w sekcji “Importowanie plików” na stronie 323.

Korzystając z funkcji automatycznego tworzenia stylów kolorów, można wybrać opcję tworzenia małej lub dużej liczby stylów kolorów głównych. Po przekształceniu wszystkich kolorów w style kolorów można na przykład użyć jednego koloru głównego do sterowania wszystkimi czerwonymi obiektami, albo wielu kolorów głównych — po jednym dla każdego cienia czerwieni na rysunku.

Podczas tworzenia kolorów potomnych kolory dodawane z systemu dopasowania kolorów są przekształcane w model koloru głównego, aby można je było automatycznie przydzielić do odpowiednich grup główny-potomny.

Aby utworzyć styl kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Style kolorów**.
- 2 W oknie dokowanym **Style kolorów** kliknij przycisk **Nowy styl koloru** .
- 3 Wybierz kolor w oknie dialogowym **Nowy styl koloru**.

Można również

Zastosować styl kolorów	Zaznacz obiekt i kliknij dwukrotnie nazwę stylu, który chcesz zastosować, w oknie dokowanym Style kolorów .
Usunąć styl koloru	Kliknij prawym przyciskiem myszy styl kolorów w oknie dokowanym Styl koloru i kliknij polecenie Usuń .



Styl kolorów można również utworzyć na podstawie obiektu lub palety kolorów, przeciągając kolor do okna dokowanego **Style kolorów**.

Styl kolorów można zastosować do obiektu, przeciągając kolor z okna dokowanego **Style kolorów**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Wyszukiwanie obiektów o konkretnym stylu grafiki lub tekstu	style, wyszukiwanie obiektów z

Aby uzyskać więcej informacji na temat W indeksie systemu Pomocy zobacz

Dostosowywanie okna dokowanego/ palety Style grafiki i tekstu	style, wyświetlanie
Tworzenie koloru potomnego	kolory potomne, tworzenie
Tworzenie serii kolorów potomnych:	kolory potomne, tworzenie
Tworzenie kolorów głównych z obiektu	kolory główne, tworzenie z obiektów
Tworzenie kolorów potomnych z obiektu	kolory potomne, tworzenie z obiektów
Edycja stylów kolorów	style kolorów, edycja
Sortowanie stylów kolorów	style kolorów, sortowanie
Przenoszenie stylów kolorów	style kolorów, przenoszenie
Kopiowanie stylów kolorów	style kolorów, kopiowanie

Z programu Adobe Illustrator do programu CorelDRAW



Programy Adobe Illustrator i CorelDRAW cechuje wiele podobieństw, dzięki czemu można łatwo przejść z jednej aplikacji graficznej do drugiej. Choć najbardziej podstawowe opcje rysowania i projektowania są podobne, między programami Adobe Illustrator i CorelDRAW występują także pewne różnice obejmujące terminologię oraz dostępne narzędzia. Zrozumienie tych różnic pozwala na szybkie przejście do programu CorelDRAW.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Porównanie technologii
- Porównanie narzędzi

Porównanie terminologii

Terminy i pojęcia stosowane w programach Adobe Illustrator i CorelDRAW różnią się w przypadku niektórych funkcji. Pojęcia o podobnym znaczeniu mają różne nazwy. Poniżej zamieszczono listę terminów używanych w programie Adobe Illustrator oraz ich odpowiedników w programie CorelDRAW.

Adobe Illustrator	CorelDRAW
Punkty zaczepienia	Węzły
Grafika	Rysunek
Obiekt złożony	Obiekt będący krzywą
Wypełnienie gradientowe	Wypełnienie tonalne
Maska	Szybkie kadrowanie
Widok konturu	Widok szkieletowy
Ścieżka	Krzywa
Umieszczanie obrazków	Wstawianie obrazków

Adobe Illustrator	CorelDRAW
Rastrowanie	Przekształcanie w mapę bitową
Pociągnięcie	Kontur
Palety próbek	Paleta kolorów
Łączenie	Spawanie

Porównanie narzędzi

Poniższa tabela przedstawia listę narzędzi programu Adobe Illustrator oraz ich odpowiedniki w programie CorelDRAW. Wiele z nich pozwala osiągnąć ten sam efekt, lecz różnią się w działaniu.

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Dodać punkt zaczepienia	Narzędzie Kształt  , zobacz sekcja “Aby dodać lub usunąć węzeł” na stronie 98.
Typ obszaru	Narzędzie Tekst  , zobacz sekcja “Aby dodać tekst akapitowy” na stronie 227.
Narzędzie Metamorfoza	Narzędzie Interakcyjna metamorfoza  , zobacz sekcja “Aby utworzyć metamorfozę obiektów” na stronie 125.
Konwertuj punkt zaczepienia	Narzędzie Kształt  , zobacz sekcja “Aby zmienić węzeł na ostry, gładki lub symetryczny” na stronie 100.
Usuń punkt zaczepienia	Narzędzie Kształt  , zobacz sekcja “Aby dodać lub usunąć węzeł” na stronie 98.
Bezpośrednie zaznaczenie	Narzędzie Kształt  , zobacz sekcja “Aby zaznaczyć węzeł” na stronie 98.
Cień	Narzędzie Interakcyjny cień  , zobacz sekcja “Aby dodać cień” na stronie 186.

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Gradient	Narzędzie Interakcyjne wypełnienie  , zobacz sekcja “Stosowanie wypełnień tonalnych” na stronie 142.
Segment prostej	Narzędzie Rysunek odręczny  , zobacz sekcja “Aby narysować linię prostą” na stronie 48 lub narzędzie Łamana  , zobacz sekcja “Rysowanie linii” na stronie 47.
Miarka	Narzędzie Wymiary  , zobacz sekcja “Rysowanie linii relacji i linii wymiarowych” na stronie 65.
Siatka	Narzędzie Interakcyjne wypełnienie siatkowe  , zobacz sekcja “Aby zastosować wypełnienie siatkowe do obiektu” na stronie 149.
Wiadro z farbą	Narzędzie Interakcyjne wypełnienie  , zobacz sekcja “Aby zastosować wypełnienie jednolite” na stronie 141.
Pędzel	Narzędzie Środki artystyczne  , zobacz sekcja “Aby rysować linie kaligraficzne” na stronie 51 lub narzędzie Pędzel  , zobacz sekcja “Stosowanie pociągnięć pędzla” na stronie 61.
Typ ścieżki	Narzędzie Tekst  , zobacz sekcja “Aby dopasować tekst do ścieżki” na stronie 241.
Ołówek	Narzędzie Rysunek odręczny  , zobacz sekcja “Aby narysować linię krzywą” na stronie 50.
Fałdowanie	Narzędzie Interakcyjna obwiednia  , zobacz sekcja “Aby zastosować obwiednię” na stronie 111.

Narzędzia programu Adobe Illustrator**Narzędzia programu CorelDRAW**

Siatka prostokątna	Narzędzie Papier kratkowany  , zobacz sekcja “Aby narysować siatkę” na stronie 61.
Odbicie	Przyciski odbicia lustrzanego, zobacz sekcja “Aby utworzyć odbicie lustrzane obiektu” na stronie 90.
Zmiana kształtu	Narzędzie Kształt  , zobacz sekcja “Aby rozciągnąć, skalować, obrócić lub pochylić węzły” na stronie 101.
Obrót	Narzędzie Wskaźnik  , zobacz sekcja “Aby obrócić obiekt” na stronie 89.
Zaokrąglony prostokąt	Narzędzie Prostokąt  , zobacz sekcja “Zaokrąglanie narożników prostokąta lub kwadratu” na stronie 54.
Nożyczki	Narzędzie Nóż  , zobacz sekcja “Aby rozdzielić obiekt” na stronie 115.
Zaznaczenie	Narzędzie Wskaźnik  , zobacz sekcja “Aby zaznaczyć obiekty” na stronie 68.
Rozmiar	Narzędzie Wskaźnik  , zobacz sekcja “Aby zmienić rozmiar obiektu” na stronie 87.
Pochylenie	Narzędzie Wskaźnik  , zobacz sekcja “Pochylanie i rozciąganie obiektów” na stronie 101.
Gwiazda	Narzędzie Wielokąt  , zobacz sekcja “Aby zmodyfikować kształt wielokąta lub gwiazdy” na stronie 58 lub narzędzie Gwiazdy  , zobacz sekcja “Aby narysować kształt wstępnie zdefiniowany” na stronie 62.
Rozpylacz symboli	Narzędzie Rozpylacz  , zobacz sekcja “Aby rozpylić linię” na stronie 63.

Narzędzia programu Adobe Illustrator	Narzędzia programu CorelDRAW
Zwój	Narzędzie Interakcyjne zniekształcenie — efekt Wir  , zobacz sekcja “Aby zniekształcić obiekt” na stronie 109.
Wir	Narzędzie Interakcyjne zniekształcenie — efekt Wir  , zobacz sekcja “Aby zniekształcić obiekt” na stronie 109.
Pisanie	Narzędzie Tekst  , zobacz sekcja “Aby dodać tekst akapitowy” na stronie 227.
Deformacja	Narzędzie Pędzel rozmazujący  , zobacz sekcja “Aby rozmazać obiekt” na stronie 104 lub narzędzie Obwiednia , zobacz sekcja “Kształtowanie obiektów za pomocą obwiedni” na stronie 111.
Marszczenie	Narzędzie Pędzel chropowaty  , zobacz sekcja “Aby nadać obiektowi chropowatość” na stronie 107.



Corel **R.A.V.E.**[™] 3

Przewodnik po obszarze roboczym



Zapoznanie się z terminologią i obszarem roboczym programu Corel R.A.V.E. pomoże w łatwiejszym zrozumieniu pojęć i procedur użytych w podręczniku użytkownika.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Terminologia i pojęcia programu Corel R.A.V.E.
- Okno aplikacji Corel R.A.V.E.
- Przybornik programu Corel R.A.V.E.

Terminologia i pojęcia stosowane w programie Corel R.A.V.E.

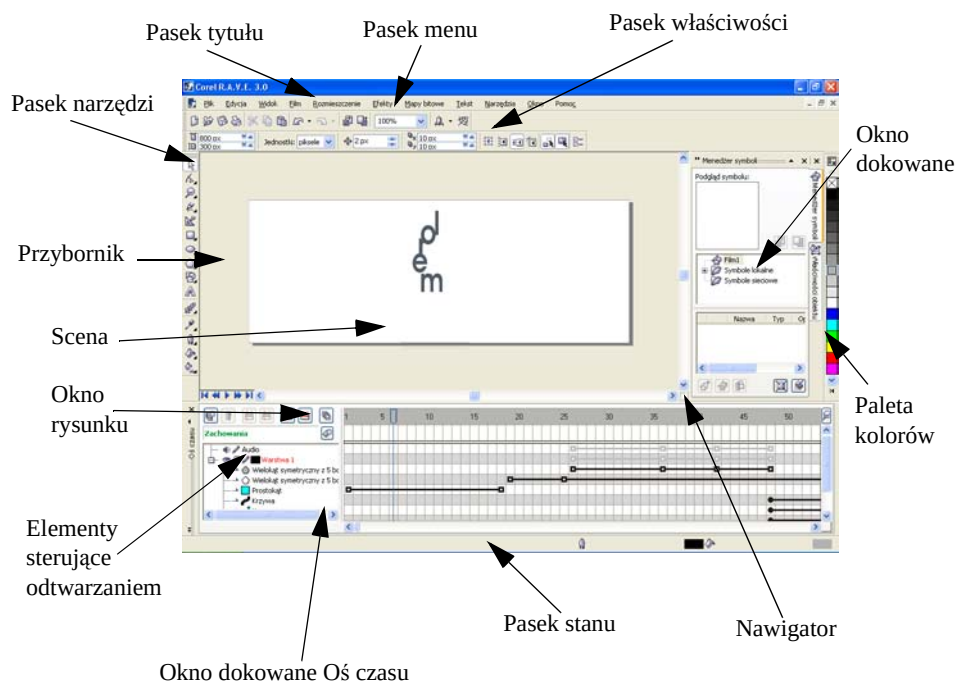
Przed rozpoczęciem pracy z programem Corel R.A.V.E. należy się zapoznać z poniższymi terminami.

Termin	Opis
obiekt	Element rysunku, np. obrazek, kształt, linia, tekst, krzywa, symbol lub warstwa
film	Projekt animacji tworzony w programie Corel R.A.V.E. Film składa się z następujących po sobie klatek.
klatka	Pojedynczy obrazek w serii obrazków tworzących film. Klatka filmu może zawierać jeden lub więcej obiektów.
scena	Obszar, w którym dodaje się do filmu obiekty, układa zawartość poszczególnych klatek oraz podgląda animację.

Termin	Opis
okno dokowane	Okno zawierające dostępne polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.
paleta wysuwana	Przycisk otwierający grupę odpowiednich narzędzi.
miniatura	Mały obrazek o niskiej rozdzielczości przedstawiający wygląd obrazka rzeczywistego
tekst ozdobny	Rodzaj tekstu, do którego można zastosować efekty specjalne, np. cień.
tekst akapitowy	Rodzaj tekstu, do którego można zastosować opcje formatowania i który można formatować w dużych blokach

Okno aplikacji Corel R.A.V.E.

Po uruchomieniu programu Corel R.A.V.E. otwierane jest okno aplikacji zawierające okno rysunku. Prostokątne pole pośrodku okna rysunku to scena przeznaczona do tworzenia filmu. Można otworzyć kilka okien rysunków, ale wydawane polecenia dotyczyć będą tylko okna aktywnego.



Okno aplikacji składa się z następujących elementów głównych:

Element	Opis
Pasek menu	Obszar zawierający rozwijane menu opcji.
Pasek właściwości	Odłączany pasek, którego zawartość zmienia się w zależności od wybranego narzędzia i zadania. Gdy aktywne jest na przykład narzędzie tekst, na pasku właściwości wyświetlane są polecenia tworzenia i edytowania tekstu.
Pasek narzędzi	Odłączany pasek, na którym znajdują się skróty do menu i innych poleceń.
Pasek tytułu	Obszar, na którym wyświetlany jest tytuł otwartego filmu.

Element	Opis
Linijki	Poziome i pionowe brzegi, które służą do określenia rozmiarów i pozycji obiektów w filmie.
Przybornik	Dokowany pasek z narzędziami przeznaczonymi do tworzenia, wypełniania i modyfikowania obiektów w filmie.
Okno rysunku	Obszar poza sceną obramowany paskami przewijania i elementami sterującymi aplikacji.
Scena	Prostokątny obszar wewnątrz okna rysunku, w którym dodaje się do filmu obiekty, układa zawartość poszczególnych klatek oraz podgląda animację
Paleta kolorów	Pasek dokowany zawierający próbki kolorów
Okno dokowane	Okno zawierające dostępne polecenia i ustawienia związane z danym narzędziem lub zadaniem.
Pasek stanu	Obszar w dolnej części okna aplikacji zawierający informacje o właściwościach obiektu, takich jak rodzaj, rozmiar, kolor, wypełnienie i rozdzielczość. Na pasku stanu wyświetlane jest też bieżące położenie wskaźnika myszy.
Nawigator	Niewielki kwadratowy przycisk w prawym dolnym narożniku otwierający mniejsze okno podglądu, ułatwiające poruszanie się po oknie rysunku
Elementy sterujące odtwarzaniem	Obszar w lewym dolnym rogu okna rysunku zawierający elementy sterujące odtwarzaniem filmów

Element	Opis
Okno dokowane Oś czasu	Okno, w którym wyświetlana jest oś czasu wszystkich obiektów w filmie To w nim animuje się, organizuje oraz koordynuje obiekty filmu



Domyślnie linijki nie są wyświetlane.

Pasek stanu domyślnie nie jest wyświetlany. Aby włączyć lub wyłączyć wyświetlanie paska stanu, kliknij kolejno **Okno ▶ Paski narzędzi ▶ Pasek stanu**.

Przybornik programu Corel R.A.V.E.

Wiele poleceń programu jest dostępnych za pośrednictwem przybornika. Do poleceń programu można również uzyskać dostęp z poziomu paska menu, pasków narzędzi, paska właściwości oraz okien dokowanych. Przybornik można w dowolnej chwili otwierać, zamykać i przenosić na ekranie. Więcej informacji na temat paska menu, pasków narzędzi, paska właściwości i okien dokowanych można znaleźć w sekcji “Narzędzia obszaru roboczego programu Corel R.A.V.E.” w Pomocy.

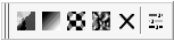
Ustawienia wielu z tych narzędzi można dostosować do własnych potrzeb. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji “Dostosowywanie aplikacji” w Pomocy.

Palety wysuwane zawierają zestawy pokrewnych narzędzi programu Corel R.A.V.E.. Mała strzałka w prawym dolnym rogu przycisku przybornika oznacza paletę wysuwaną: na przykład paletę wysuwaną **Edycja kształtu** . Kliknięcie strzałki palety wysuwanej powoduje otwarcie zbioru pokrewnych narzędzi. Kliknięcie i przeciągnięcie uchwytów z lewej strony palety wysuwanej w kierunku od przybornika powoduje wyświetlenie jej w formie rozszerzonej.

W poniższej tabeli opisano palety wysuwane i narzędzia przybornika programu Corel R.A.V.E..

Palety wysuwane

Paleta wysuwana	Opis
Powiększenie 	Umożliwia dostęp do narzędzi Powiększenie i Dłoń
Krzywa 	Umożliwia dostęp do narzędzi Rysunek odręczny , Krzywe Béziera , Środki artystyczne , Krzywa z 3 punktów , Łamana i Pisak
Prostokąt 	Umożliwia dostęp do narzędzi Prostokąt oraz Prostokąt z 3 punktów
Elipsa 	Umożliwia dostęp do narzędzi Elipsa oraz Elipsa z 3 punktów
Edycja kształtu 	Umożliwia dostęp do narzędzi Kształt , Nóż , Gumka , Pędzel rozmazujący , Pędzel chropowaty oraz Usuwanie segmentów wirtualnych
Obiekt 	Umożliwia dostęp do narzędzi Wielokąt , Spirala oraz Papier kratkowany
Kształty dokładne 	Umożliwia dostęp do narzędzi Kształty podstawowe , Kształty strzałki , Kształty schematu blokowego , Kształty gwiazdy oraz Kształty objaśnienia
Narzędzia interakcyjne 	Umożliwia dostęp do narzędzi Interakcyjna metamorfoza , Interakcyjny obrys , Interakcyjne zniekształcenie , Interakcyjna obwiednia , Interakcyjna głębia , Interakcyjny cień oraz Interakcyjna przezroczystość
Interakcyjne wypełnienie 	Umożliwia dostęp do narzędzi Interakcyjne wypełnienie oraz Interakcyjne wypełnienie siatkowe
Pipeta 	Umożliwia dostęp do narzędzi Pipeta i Puszka z farbą

Paleta wysuwana	Opis
Kontur 	Umożliwia dostęp do okien dialogowych Pióro konturu i Kolor konturu , okna dokowanego Kolor , a także daje możliwość wyboru konturów o różnych szerokościach
Wypełnienie 	Umożliwia dostęp do okna dokowanego Kolor , okien dialogowych Kolor wypełnienia , Wypełnienie tonalne , Wypełnienie deseniem oraz Wypełnienie teksturą , a także do przycisku Bez wypełnienia

Przykładem jest okno dokowane **Właściwości obiektu**. Gdy jest otwarte, można kliknąć obiekt i zobaczyć informacje o formatowaniu, wymiarach oraz innych właściwościach obiektu.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat	Patrz w indeksie Pomocy
Elementy sterujące odtwarzaniem	obszar roboczy, elementy sterujące odtwarzaniem filmu
Pasek właściwości	obszar właściwości, pasek właściwości
Pasek stanu	obszar roboczy, pasek stanu
Okno dokowane Oś czasu	obszar roboczy, okno dokowane Oś czasu
Paski narzędzi	obszar roboczy, paski narzędzi
Narzędzia	obszar roboczy, narzędzia

Rozpoczęcie pracy z programem Corel R.A.V.E.



W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Sposób działania programu Corel R.A.V.E.
- Ustawianie właściwości filmów

Sposób działania programu Corel R.A.V.E.

W programie Corel R.A.V.E. można tworzyć filmy według poniższej procedury:

- 1 Tworzenie nowego projektu filmowego** — Informacje na temat tworzenia nowego projektu filmowego od podstaw lub przez otwarcie grafiki można znaleźć w sekcji “Uruchamianie programu Corel R.A.V.E. i otwieranie filmów” w Pomocy. Informacje na temat ustawiania właściwości filmów, takich jak rozmiar sceny, częstość klatek i tło można znaleźć w sekcji “Ustawianie właściwości filmów” na stronie 354.
- 2 Tworzenie treści filmu** — Za pomocą narzędzi do rysowania i efektów można tworzyć i modyfikować linie, kształty i lub importować prace utworzone w innych aplikacjach. Informacje na temat rysowania linii i kształtów, pracy z obiektami, wypełniania i kolorowania obiektów, dodawania efektów specjalnych oraz pracy z mapami bitowymi można znaleźć w Pomocy. Informacje na temat pracy z tekstem można znaleźć w sekcji “Dodawanie i formatowanie tekstu” w Pomocy.
- 3 Animacja, podgląd i edycja zawartości filmu** — Korzystając z osi czasu można wydłużyć okres istnienia obiektów w filmie i zmieniać je w czasie. Film można wyświetlić na podglądzie, skoordynować obiekty animowane oraz zmodyfikować sposób, w jaki zmieniają się one w czasie. Informacje na temat animowania można znaleźć w sekcjach “Animowanie obiektów” na stronie 357 i “Animowanie tekstu” na stronie 375. Informacje na temat edytowania i wyświetlania podglądu filmów można znaleźć w sekcji “Edycja i podgląd animacji” na stronie 367.

- 4 Dodawanie dźwięku i powtórzeń** — Aby ożywić film, można do niego wprowadzić dźwięk i powtarzanie animacji obiektu lub grupy obiektów przez cały czas trwania filmu. Informacje na temat pracy z dźwiękiem można znaleźć w sekcji “Korzystanie z dźwięku w filmach” w Pomocy.
- 5 Dodawanie interakcyjności** — Można dodać obiekty interakcyjne lub przejścia, które poruszają się lub zmieniają wygląd po wskazaniu lub kliknięciu. Za pomocą zachowań można tworzyć bardziej złożone interakcyjne filmy. Informacje na temat tworzenia interakcyjnych elementów filmu można znaleźć w sekcji “Tworzenie obiektów interakcyjnych” w Pomocy. Informacje na temat używania zachowań w filmach można znaleźć w sekcji “Używanie zachowań” w Pomocy.
- 6 Eksportowanie filmu** — Po utworzeniu filmu można wyeksportować go do jednego ze standardowych formatów animacji, aby móc podzielić się nim ze światem. Informacje na temat eksportowania filmów można znaleźć w sekcji “Eksportowanie i publikowanie filmów” w Pomocy.

Ustawianie właściwości filmów

Tworzenie filmu należy rozpocząć od ustalenia rozmiaru sceny i częstości klatek oraz od wyboru tła. W programie Corel R.A.V.E. długość filmu określona jest przez okres istnienia obiektów w filmie. W programie Corel R.A.V.E. nie można określić długości filmu z góry, ponieważ zmienia się ona wraz z wydłużaniem okresów istnienia obiektów w filmie. Więcej informacji na temat ustawiania okresów istnienia obiektów można znaleźć w sekcji “Praca z osiami czasu” w Pomocy.

Ustawianie rozmiaru sceny i częstości klatek filmu

Film składa się z ciągu klatek wyświetlanych na scenie (o domyślnych rozmiarach 500 x 500 pikseli). Rozmiar sceny w filmie można dostosować, określając jej szerokość i wysokość.

Częstość klatek filmu oznacza liczbę klatek odtwarzanych w ciągu sekundy. Częstość klatek wpływa na płynność animacji oraz rozmiar pliku filmu. Większa częstość klatek oznacza na ogół płynniejszą animację i większy rozmiar pliku, podczas gdy mniejsza częstość klatek powoduje przeskakiwanie animacji i wiąże się z mniejszym rozmiarem pliku. Domyślna częstość klatek w programie Corel R.A.V.E. to 12 klatek na sekundę, co jest optymalną wartością w przypadku

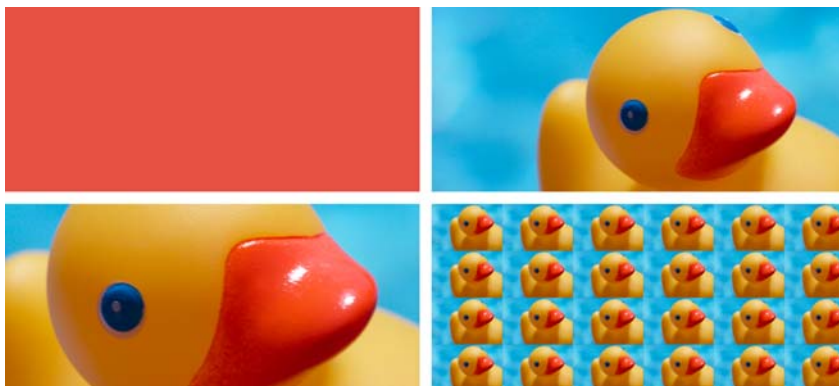
publikowania filmów w Internecie. Typowa częstość klatek taśmy filmowej to 24 klatki na sekundę.

Wybieranie tła

Filmy mają domyślnie jednolicie białe tło. Użytkownik może wybrać inny kolor lub utworzyć bardziej złożone albo dynamiczne tło, stosując mapę bitową, na przykład teksturę lub fotografię. Istnieje także możliwość usunięcia tła.

W przypadku wybrania tła z mapy bitowej zostaje ona domyślnie osadzona w filmie programu Corel R.A.V.E.. Jest to opcja zalecana. Tym niemniej mapę bitową można również dołączyć do filmu, aby późniejsze zmiany wprowadzone w obrazku źródłowym były automatycznie odzwierciedlane w filmie. Wysyłając film zawierający dołączony obrazek, należy pamiętać o wysłaniu także dołączonego obrazka.

Jeśli mapa bitowa jest większa niż scena, zostanie ona wykadrowana. Jeśli mapa bitowa jest mniejsza od sceny, zostanie ona powielona na scenie w postaci kafelków. Rozmiar mapy bitowej tła można zmieniać w celu utworzenia mniejszych lub większych kafelków.



Aby uatrakcyjnić film, można dodać tło. Od lewego górnego obrazka w prawo: tło jednolite, tło z mapy bitowej, tło z kafelków mapy bitowej, wykadrowane tło z mapy bitowej.

Aby ustawić rozmiar sceny i częstość klatek filmu

- 1 Kliknij kolejno **Film ► Ustawienia filmu**.
- 2 Z listy jednostek wybierz jednostkę miary.
- 3 Wpisz wartości w następujących polach:

- Szerokość
- Wysokość
- Częstość klatek

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Zmienianie rozmiaru/rozdzielczości map bitowych przy importowaniu	zmienianie rozmiaru/rozdzielczości map bitowych
Kadrowanie map bitowych przy importowaniu	kadrowanie map bitowych
Dostosowywanie ustawień cofania	cofanie poleceń, określanie poziomów
Uruchamianie programu Corel R.A.V.E. i otwieranie filmów	filmy, otwieranie
Importowanie plików	pliki, importowanie
Zapisywanie filmów	filmy, zapisywanie



Animowanie obiektów

Program Corel R.A.V.E. pozwala na tworzenie animacji dzięki wydłużaniu okresu istnienia obiektów w filmie oraz modyfikacji ich wyglądu w miarę upływu czasu.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Metody i pojęcia dotyczące animacji
- Wydłużanie okresu istnienia obiektów
- Stosowanie przekształcenia tween do obiektów

Metody i pojęcia dotyczące animacji

Program Corel R.A.V.E. umożliwia animowanie obiektów wektorowych oraz map bitowych poprzez poddanie edycji właściwości obiektu oraz stosowanie do obiektów efektów interaktywnych rozłożonych w czasie. Obiekt może na przykład toczyć się po scenie, zanikać lub zmieniać wielkość, kolor czy kształt.

Metody animacji

W programie Corel R.A.V.E. dostępne są trzy metody animacji: stosowanie przekształcenia tween, tworzenie sekwencji animacji na podstawie istniejących obiektów oraz animowanie poklatkowe obiektów.

Przekształcenie tween pozwala określić zmiany obiektu w wybranych klatkach w obrębie jego okresu istnienia, a następnie automatycznie wprowadza zmiany pomiędzy tymi klatkami.

Sekwencję animacji można utworzyć na podstawie metamorfozy, grupy, lub tekstu. Więcej informacji na temat tworzenia animacji na podstawie metamorfoz można znaleźć w sekcji “Animowanie metamorfoz” w Pomocy. Więcej informacji na temat tworzenia sekwencji animacji z grup można znaleźć w sekcji “Tworzenie sekwencji animacji na podstawie grup” w Pomocy. Informacje na temat tworzenia sekwencji animacji na podstawie tekstu można znaleźć w sekcji “Aby utworzyć efekt maszynopisu” na stronie 378.

Animowanie poklatkowe pozwala na edycję obiektu w każdej klatce w jego okresie istnienia, tym samym dając użytkownikowi pełną kontrolę nad zamianami obiektu w czasie.

Pojęcia dotyczące animacji

Przed rozpoczęciem animowania obiektów w filmie, należy zapoznać się z następującymi pojęciami.

Termin	Opis
Klatka	Pojedynczy obrazek w ciągu obrazków tworzących film. Klatka filmu może zawierać jeden lub więcej obiektów.
Bieżąca klatka	Klatka wyświetlana na scenie.
Klatka kluczowa	Klatka, w której określany jest sposób modyfikacji obiektu. W przypadku zastosowania przekształcenia tween, program Corel R.A.V.E. odpowiednio wypełnia klatki pośrednie między klatkami kluczowymi, tak aby zmiany obiektów następowały stopniowo.
Okres istnienia obiektu	Klatki filmu, na których dany obiekt jest obecny.
Oś czasu obiektu	Okres istnienia obiektu w filmie przedstawiony w formie graficznej.
Obiekt statyczny	Obiekt nie podlegający zmianom podczas swojego okresu istnienia w filmie.
Obiekt animowany	Obiekt, w którym w miarę upływu czasu zachodzą zmiany.
Symbol	Obiekt lub grupa obiektów, definiowane jednorazowo, do których możliwe są wielokrotne odwołania w filmie.
Animek	Animowany symbol.

Wydłużanie okresu istnienia obiektów

Po dodaniu obiektu do sceny jego okres istnienia jest równy jednej klatce i dlatego jego oś czasu składa się z pojedynczego czarnego punktu. Przed rozpoczęciem animacji obiektu należy wydłużyć jego okres istnienia. Można wydłużać okres istnienia pojedynczych obiektów lub całej ich grupy. Więcej informacji na temat wydłużania okresu istnienia grupy obiektów można znaleźć w sekcji “Wydłużanie okresu istnienia nowej grupy obiektów” w Pomocy.

Wydłużanie okresu istnienia nowego obiektu nie jest równoznaczne z jego zanimowaniem. Tworzy się w ten sposób jedynie obiekt statyczny, obecny na pewnej liczbie następujących po sobie klatek. Aby wprowadzić animację obiektu statycznego, należy zastosować do niego przekształcenie tween lub poddać go animacji poklatkowej. Więcej informacji na temat animowania poklatkowego można znaleźć w sekcji Pomocy “Animowanie poklatkowe obiektów”.

Aby wydłużyć okres istnienia nowego obiektu

- 1 Zaznacz nowy obiekt.
- 2 W oknie dokowanym **Oś czasu** przeciągnij czarny punkt odpowiadający obiektowi do wybranej klatki.

Stosowanie przekształcenia tween do obiektów

Przekształcenie tween umożliwia animację obiektów w filmie. Użytkownik zmienia pozycję i wygląd obiektów na niektórych klatkach w obrębie okresu istnienia obiektu, a program Corel R.A.V.E. tworzy klatki pośrednie.

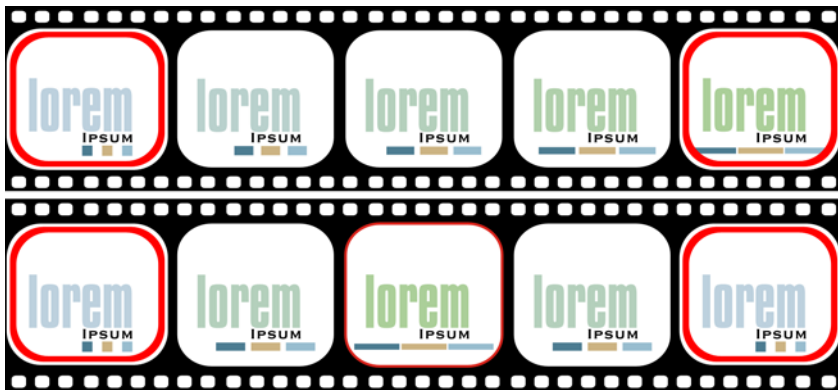
Przed zastosowaniem przekształcenia tween do danego obiektu należy wydłużyć jego okres istnienia tak, aby obejmował on więcej niż jedną klatkę. Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Wydłużanie okresu istnienia obiektów” na stronie 359.

Działanie przekształcenia tween

Aby poddać statyczny obiekt przekształceniu tween, można zamienić końcową klatkę osi czasu obiektu w klatkę kluczową. Klatka początkowa osi czasu tego obiektu automatycznie staje się drugą klatką kluczową, zawierającą zapis informacji o pierwotnym stanie obiektu. Zmiana atrybutów obiektu w klatce końcowej powoduje animację — obiekt przechodzi stopniowo od stanu początkowego do zmodyfikowanego. Szybkość zmian określona jest liczbą klatek

pośrednich oraz częstością klatek filmu. Więcej informacji na temat częstości klatek można znaleźć w sekcji “Ustawianie właściwości filmów” na stronie 354.

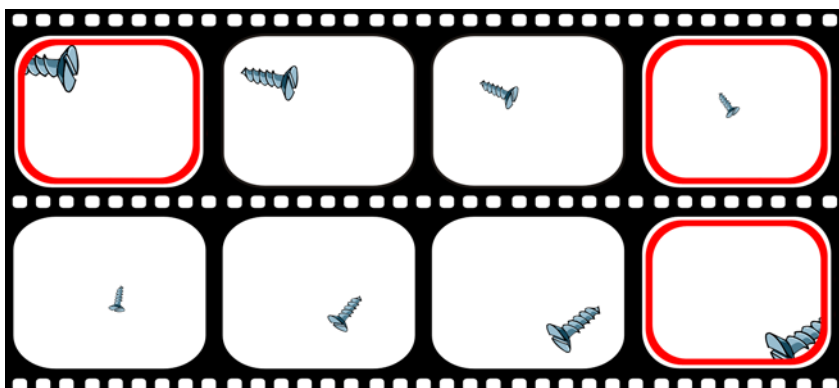
Przekształcenie tween można również zastosować do obiektu statycznego, zmieniając dowolną klatkę pośrednią w kluczową, a następnie modyfikując obiekt w tej klatce kluczowej. Klatka początkowa i końcowa automatycznie stają się wówczas klatkami kluczowymi, w których obiekt znajduje się w stanie pierwotnym. Powoduje to powstanie obiektu animowanego, zmieniającego się od stanu pierwotnego do zmodyfikowanego, a następnie z powrotem do stanu pierwotnego.



*Klatki z wewnętrznymi obwódkami są klatkami kluczowymi.
Zmiana klatki końcowej osi czasu obiektu w klatkę kluczową i modyfikacja obiektu w tej klatce powoduje powstanie zmieniającego się w czasie obiektu animowanego (u góry).
Zmiana klatki pośredniej osi czasu obiektu w klatkę kluczową i modyfikacja obiektu w tej klatce powoduje powstanie zmieniającego się w czasie obiektu animowanego, który powraca do stanu początkowego (u dołu).*

Elementy podlegające przekształcaniu tween

Program Corel R.A.V.E. umożliwia stosowanie przekształcenia tween do właściwości obiektów, np. wielkości, pozycji, kąta obrotu czy konturu, a także do zastosowanych efektów interaktywnych, np. obrysu, przezroczystości, wypełnienia, obwiedni, zniekształcenia, czy cienia. Przekształcenie tween może obejmować jednocześnie wiele właściwości obiektu oraz efektów.



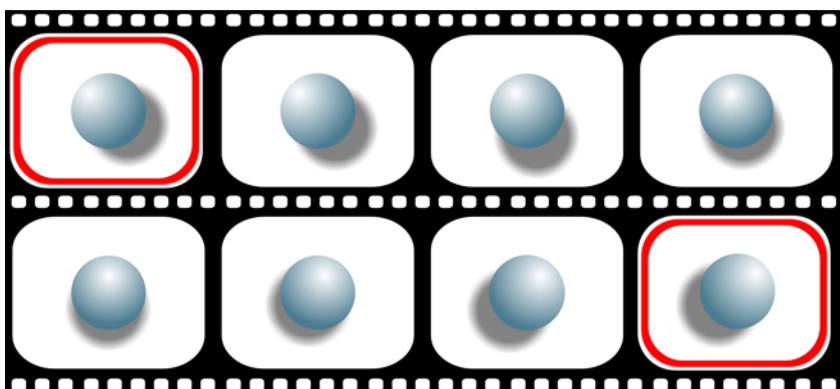
Przekształcenie tween można zastosować jednocześnie do wielkości, pozycji i kąta obrotu obiektu, aby toczył się przez scenę równocześnie “oddalając się”. Klatki z wewnętrznymi obwódkami są klatkami kluczowymi.



Zmiana wypełnienia sylwetki oraz jej tła w klatce końcowej daje w wyniku obraz stopniowo zmieniający kolor. W tym filmie przekształcenie tween zastosowano też względem słońca, aby wymusić jego ruch wzdłuż ścieżki.



Przekształcenie tween zastosowane do obiektu ze zniekształceniem daje w efekcie obiekt animowany o zmiennym kształcie. Klatki z wewnętrznymi obwódkami są klatkami kluczowymi.



Efekt cienia obiektu, który został poddany przekształceniu tween, daje efekt światła przesuwającego się ponad obiektem. Klatki z wewnętrznymi obwódkami są klatkami kluczowymi.

Nie wszystkie właściwości oraz efekty interaktywne obiektu mogą być przedmiotem przekształcenia tween. Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Ograniczenia stosowania przekształcenia tween” w Pomocy.

Tworzenie złudzenia ruchu

Program Corel R.A.V.E. umożliwia tworzenie interesujących efektów ruchu dzięki zastosowaniu przekształcenia tween do pozycji, wielkości, pochylenia oraz kąta obrotu obiektu.

Przekształcenie pozycji obiektu wywołuje wrażenie poruszania się obiektu po scenie. Obiekt może poruszać się po prostej lub wzdłuż zdefiniowanej ścieżki. Więcej informacji na temat tworzenia ścieżek można znaleźć w sekcji “Rysowanie linii” w Pomocy.

Przekształcenie rozmiaru lub skali obiektu wywołuje wrażenie zbliżania się lub oddalania obiektu. W przypadku poddania przekształceniu tween pochylenia obiektu, jest do niego stopniowo dodawana głębia i tworzy się wrażenie obrotu. Można wywołać wrażenie obrotu obiektu lub obiektu z efektem głębi, stosując przekształcenie tween do kąta obrotu. Zastosowanie przekształcenia tween do kąta obrotu obiektu wywołuje wrażenie poruszania się obiektu wokół własnego środka obrotu. W przypadku poddania przekształceniu tween kąta obrotu obiektu z efektem głębi, obiekt można obracać wokół osi x, y lub z. Zarówno w przypadku obiektów zwykłych, jak i z efektem głębi, można ustawić kierunek obrotu oraz ilość obrotów.

Informacje na temat zmiany właściwości tych obiektów można znaleźć w sekcji “Praca z obiektami” w Pomocy.

Aby zastosować przekształcenie tween do obiektu

1 Zaznacz obiekt.

Jeśli obiekt jest obecny wyłącznie w pojedynczej klatce, przeciągnij odpowiadający mu czarny punkt, aby wydłużyć jego okres istnienia.

2 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij klatkę końcową lub pośrednią na osi czasu obiektu.

3 Kliknij polecenie **Film ▶ Wstaw klatkę kluczową**.

4 Zmodyfikuj obiekt znajdujący się na scenie, poddając edycji dowolne z jego właściwości lub wprowadzając efekty interaktywne.

Aby	Podдай przekształceniu tween
Obiekt zanikał i pojawiał się	Przezroczystość
Obiekt zmieniał kolor i deseń	Kolor i wypełnienie

Aby	Podдай przekształceniu tween
Obiekt zmieniał kształt	Efekty obwiedni, zniekształcenia oraz głębię
Przesunąć światło nad obiektem	Cień, przezroczystość oraz oświetlenie głębi
Nadać obiektowi poświatę	Wypełnienie oraz cień
Dodać do obiektu trzeci wymiar	Głębię



Przekształceniu tween można poddać jedynie obiekty, których okres istnienia jest dłuższy niż jedna klatka. Więcej informacji na temat wydłużania okresu istnienia obiektów można znaleźć w sekcji “Wydłużanie okresu istnienia obiektów” na stronie 359.



Klatkę można również zmienić w klatkę kluczową dwukrotnym kliknięciem.

Szybkość zmian obiektu można regulować, zmieniając przyspieszenie obiektów i kolorów. Więcej informacji można znaleźć w sekcji “Aby dopasować przyspieszenie kolorów i obiektów” na stronie 370.

Aby przesunąć obiekt po linii prostej

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij klatkę inną niż początkowa klatka osi czasu obiektu.
- 3 Kliknij polecenie **Film ▶ Wstaw klatkę kluczową**.
- 4 Przeciągnij obiekt w nowe położenie na scenie.



Obiekt można przemieszczać wzdłuż linii idealnie pionowej lub poziomej, przytrzymując podczas przeciągania klawisz **Ctrl**.

Aby przesunąć obiekt wzdłuż ścieżki

- 1 Zaznacz obiekt.

- 2 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij klatkę inną niż początkowa klatka osi czasu obiektu.
- 3 Kliknij polecenie **Film ▶ Wstaw klatkę kluczową**.
- 4 Przeciągnij obiekt w nowe położenie na scenie.
- 5 Narysuj ścieżkę.
- 6 W oknie dokowanym **Oś czasu** przeciągnij czarny punkt odpowiadający ścieżce do klatki początkowej osi czasu obiektu.
- 7 Za pomocą narzędzia **Wskaźnik** zaznacz obiekt na scenie.
- 8 Kliknij polecenie **Film ▶ Przekształcenie tween ▶ Dołącz do ścieżki**.
Wskaźnik zmieni się w zakrzywioną strzałkę.
- 9 Kliknij ścieżkę.

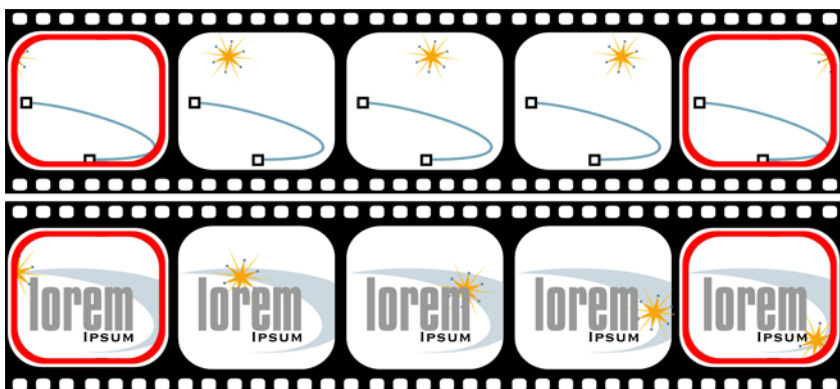


Obiekt można także dołączyć do ścieżki, klikając przycisk **Dołącz do ścieżki**  na pasku właściwości.

Do jednej ścieżki można dołączyć wiele obiektów.

Można również

Przesunąć obiekt wzdłuż całej ścieżki	Aby wyświetlić elementy sterujące przekształcenia tween na pasku właściwości, kliknij klatkę pośrednią na osi czasu obiektu, a następnie kliknij przycisk Ustawia pojawienie się przekształcenia tween wzdłuż pełnej ścieżki  .
Obracać obiekt wzdłuż ścieżki.	Aby wyświetlić elementy sterujące przekształcenia tween na pasku właściwości, kliknij klatkę pośrednią na osi czasu obiektu, a następnie kliknij przycisk Obróć wszystkie obiekty względem ścieżki  .



Stosowanie przekształcenia tween do pozycji obiektu (górze) z jednoczesnym dołączeniem obiektu do ścieżki daje w wyniku obiekt animowany, poruszający się wzdłuż określonej ścieżki (dół). Klatki z wewnętrznymi obwódkami są klatkami kluczowymi.

Aby zmienić skalę obiektu w czasie

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij na osi czasu obiektu klatkę inną niż początkowa.
- 3 Kliknij polecenie **Film ▶ Wstaw klatkę kluczową**.
- 4 Wpisz wartości w polach **Współczynnik skalowania** na pasku właściwości.



Można także skalować obiekt, przeciągając dowolny narożny uchwyt zaznaczenia.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz**

Powtarzanie obiektów animowanych	animacja, powtarzanie
Animowanie metamorfoz	metamorfozy, animowanie
Tworzenie sekwencji animacji na podstawie grup	animacja, tworzenie na podstawie grup



Edycja i podgląd animacji

Program Corel R.A.V.E. umożliwia wprowadzanie zmian w filmach i podgląd uzyskanych wyników.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Praca z osiami czasu
- Praca z przekształceniami tween
- Podgląd animacji

Praca z osiami czasu

Sposób zmiany w czasie obiektu animowanego można zmodyfikować, wprowadzając zmiany w jego osi czasu. Możliwe jest wstawianie i usuwanie klatek. Można również dodawać, usuwać i przesuwać klatki kluczowe. Dodawanie klatek kluczowych umożliwia uzyskanie większej kontroli nad zmianami, jakim ulega obiekt między klatką początkową a końcową, usunięcie klatek kluczowych pozwala pozbyć się niepożądanych zmian obiektu w czasie, natomiast przesuwanie klatek kluczowych umożliwia kontrolowanie szybkości zachodzenia zmian.

Obiekty animowane można także modyfikować, zmieniając ich okres istnienia lub przesuwać oś czasu. Zmianę okresu istnienia obiektu można wywołać, przesuwać klatkę początkową, końcową lub obydwie. Przesunięcie osi czasu obiektu pozwala przemieścić obiekt do innego ciągu klatek bez zmiany jego okresu istnienia. Przykładowo, oś czasu obiektu, który pojawia się w klatkach od 5 do 20, można przesunąć tak, by pojawiał się on w klatkach od 10 do 25. Więcej informacji na temat przesuwania osi czasu obiektu można znaleźć w sekcji Pomocy „Przesuwanie osi czasu obiektu”.

Aby wstawić klatkę

- 1 Kliknij klatkę w oknie dokowanym **Oś czasu**.
- 2 Kliknij przycisk **Wstaw klatkę**

- 3 W oknie dialogowym **Wstaw klatkę** wpisz wartość w polu **Liczba klatek**.
- 4 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Po bieżącej klatce**
 - **Przed bieżącą klatką**



Jeśli bieżąca klatka nie stanowi części osi czasu przynajmniej jednego obiektu, wstawianie klatek nie wywołuje żadnego skutku.

Aby usunąć klatkę

- 1 Kliknij klatkę w oknie dokowanym **Oś czasu**.
- 2 Kliknij przycisk **Usuń klatkę** .
- 3 W oknie dialogowym **Usuń klatkę** wpisz wartość w polu **Liczba klatek**.
- 4 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Po bieżącej klatce**
 - **Przed bieżącą klatką**



Jeśli bieżąca klatka nie stanowi części osi czasu przynajmniej jednego obiektu, usuwanie klatek nie wywołuje żadnego skutku.

Wstawianie, usuwanie i przesuwanie klatek kluczowych

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dodać klatkę kluczową	Kliknij klatkę na osi czasu obiektu, a następnie kliknij polecenie Film ▶ Wstaw klatkę kluczową .
Usunąć klatkę kluczową	Kliknij klatkę kluczową na osi czasu obiektu, a następnie kliknij polecenie Film ▶ Usuń klatkę kluczową .
Przesunąć klatkę kluczową	Kliknij klatkę kluczową na osi czasu obiektu i przeciągnij ją do innej klatki.



Nie można przesunąć klatki kluczowej poza inną klatkę kluczową na osi czasu obiektu.



Klatkę kluczową można także dodać, klikając dwukrotnie dowolną klatkę na osi czasu obiektu.

Klatkę kluczową można również usunąć, klikając ją dwukrotnie.

Aby zmienić okres istnienia obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 W oknie dokowanym **Oś czasu** przeciągnij wskaźnik na osi czasu obiektu od klatki początkowej do wybranej.
- 3 Przeciągnij wskaźnik na osi czasu obiektu od klatki końcowej do wybranej.



W przypadku złożonego przekształcenia tween zmiana okresu istnienia dotyczy wyłącznie pierwszego lub ostatniego odcinka osi czasu.



Okres istnienia grupy obiektów można zmienić, przytrzymując naciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągając klatkę początkową i końcową.

Praca z przekształceniami tween

W niniejszej sekcji omówiono tworzenie animacji za pomocą przekształcenia tween. Więcej informacji na temat przekształceń tween można znaleźć w sekcji “Stosowanie przekształcenia tween do obiektów” na stronie 359.

Szybkość zmian obiektu można regulować, zmieniając przyspieszenie obiektów i kolorów. Można na przykład tak określić odpowiednie parametry, aby piłka staczająca się ze wzgórza przyspieszała w miarę przebytej drogi.

Program Corel R.A.V.E. umożliwia kopiowanie właściwości między przekształceniami tween. Właściwości przekształcenia tween obejmują przyspieszenie kolorów i obiektów, elementy sterujące obrotem, kolorem; mogą też obejmować właściwości ścieżki. Kierunek zmian w przekształceniu tween jest odwracalny. Obiekt podlegający przekształceniu tween, który przesuwają się od lewej do prawej, zmieniając jednocześnie kolor z czerwonego na niebieski, dzięki odwróceniu kierunku przekształcenia przesuwają się będzie od prawej do lewej, zmieniając kolor z niebieskiego na czerwony. Odwrócenie kierunku zmian przekształcenia tween spowoduje odwrócenie kierunku całej osi czasu.

Przekształcenie tween można także usunąć. W takim przypadku program Corel R.A.V.E. usunie wszystkie klatki kluczowe, a obiekt zachowa właściwości z pierwszej klatki kluczowej.

Aby dopasować przyspieszenie kolorów i obiektów

- 1 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij klatkę pośrednią na osi czasu przekształcenia tween.
- 2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Przyspieszenie obiektów i kolorów** . Jeśli chcesz ustawić inne wartości przyspieszenia kolorów i obiektów, kliknij przycisk **Zablokuj**.
- 3 Przesuń suwaki **Obiekt** oraz **Kolor**.



Przesunięcie suwaka **Obiekt** w lewo przyspiesza prędkość zmian obiektu pod koniec przekształcenia tween, natomiast przesunięcie suwaka **Obiekt** w prawo przyspiesza prędkość zmian obiektu na początku przekształcenia tween. Przesunięcie suwaka **Kolor** w lewo przyspiesza prędkość zmian koloru na początku przekształcenia tween, natomiast przesunięcie suwaka **Kolor** w prawo przyspiesza prędkość zmian koloru pod koniec przekształcenia tween.



W celu przesunięcia odcinka osi czasu złożonego przekształcenia tween przytrzymaj naciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągnij klatkę pośrednią w obrębie odcinka.

Aby skopiować właściwości przekształcenia tween

- 1 W oknie dokowanym **Oś czasu** na osi czasu przekształcenia tween kliknij klatkę pośrednią, do której chcesz skopiować właściwości.
- 2 Kliknij kolejno **Efekty** ► **Kopiuje efekt** ► **Przekształcenie tween z**. Wskaźnik myszy zmieni się w grubą, czarną strzałkę.
- 3 Na osi czasu przekształcenia tween kliknij klatkę pośrednią, której właściwości chcesz skopiować.



Kopiowanie właściwości przekształcenia tween nie powoduje dołączenia przekształcenia tween do ścieżki; jeśli jednak obydwa przekształcenia tween są dołączone do ścieżki, jej właściwości zostaną skopiowane.

Aby odwrócić kierunek przekształcenia tween

- 1 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij klatkę pośrednią na osi czasu przekształcenia tween.
- 2 Kliknij polecenie **Film ▶ Przekształcenie tween ▶ Odwróć przekształcenie tween**.



Przekształcenie tween można także odwrócić, klikając klatkę prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Odwróć przekształcenie tween**.

Aby usunąć przekształcenie tween

- 1 W oknie dokowanym **Oś czasu** kliknij klatkę pośrednią na osi czasu przekształcenia tween.
- 2 Kliknij polecenie **Film ▶ Przekształcenie tween ▶ Usuń przekształcenie tween**.



Przekształcenie tween można także usunąć, klikając klatkę prawym przyciskiem myszy, a następnie klikając polecenie **Usuń przekształcenie tween**.

Podgląd animacji

Podgląd animacji można wyświetlić w programie Corel R.A.V.E. lub wykorzystać do tego program Macromedia Flash, przeglądając filmy w przeglądarce internetowej. Jeśli film zawiera zachowania **Stop**, **Odtwórz** lub **Przejdź do** w odniesieniu do klatek, wpłyną one na przebieg odtwarzania filmu podczas podglądu w programie Corel R.A.V.E. W przypadku filmów zawierających inne zachowania należy skorzystać z podglądu w programie Flash. Więcej informacji na temat zachowań można znaleźć w sekcji „Korzystanie z zachowań” w Pomocy. Animacje o wysokiej złożoności, na przykład animki z przekształceniem tween, również powinny być wyświetlane w programie Flash.

Odtwarzanie filmu w programie Corel R.A.V.E. odbywa się w pętli, dlatego też po osiągnięciu ostatniej klatki film jest automatycznie odtwarzany ponownie od pierwszej klatki, o ile do klatki nie zastosowano zachowania **Stop**. W dowolnym momencie można zatrzymać film i wyświetlić wybrane klatki. Podczas

przeglądania filmu można sterować prędkością odtwarzania i zatrzymać film na dowolnej klatce.

Podgląd animacji

Aby	Wykonaj następujące czynności
Odtworzyć film	Kliknij kolejno Film ▶ Sterowanie ▶ Odtwórz film .
Zatrzymać film.	Kliknij kolejno Film ▶ Sterowanie ▶ Zatrzymaj film .
Przewinąć film do początku	Kliknij kolejno Film ▶ Sterowanie ▶ Przewiń do początku .
Przewinąć film do końca	Kliknij kolejno Film ▶ Sterowanie ▶ Przewiń do końca .
Wrócić do poprzedniej klatki	Kliknij kolejno Film ▶ Sterowanie ▶ Jedna klatka wstecz .
Przejsć do następnej klatki	Kliknij kolejno Film ▶ Sterowanie ▶ Jedna klatka do przodu .
Przejrzyć film	W oknie dokowanym Oś czasu przeciągaj głowicę  w tył lub w przód na osi czasu.



Odtwarzaniem filmu można również sterować za pomocą elementów sterowania odtwarzaniem, znajdujących się w lewym dolnym rogu okna rysunku. Więcej informacji można znaleźć w sekcji „Elementy sterujące odtwarzaniem” w Pomocy.

Do przeglądania filmu użyć można również skrótów klawiaturowych. Przy włączonym trybie **Num lock** wciśnięcie klawisza **4** na klawiaturze numerycznej powoduje przewijanie w tył, naciśnięcie **6** - przewijanie w przód, **1** - cofnięcie o jedną klatkę, natomiast **3** - przejście o jedną klatkę do przodu. Aby rozpocząć lub przerwać odtwarzanie filmu, należy nacisnąć klawisz **Enter**.

Aby wyświetlić podgląd filmu w programie Macromedia Flash

- Kliknij polecenie **Plik ▶ Flash w przeglądarce**.



W domyślnej przeglądarce internetowej musi być zainstalowany moduł dodatkowy Macromedia Flash Player.



Animowanie tekstu

Program Corel R.A.V.E. umożliwia animację tekstu w filmie przez zmianę jego położenia i wyglądu w określonych klatkach w okresie jego istnienia.

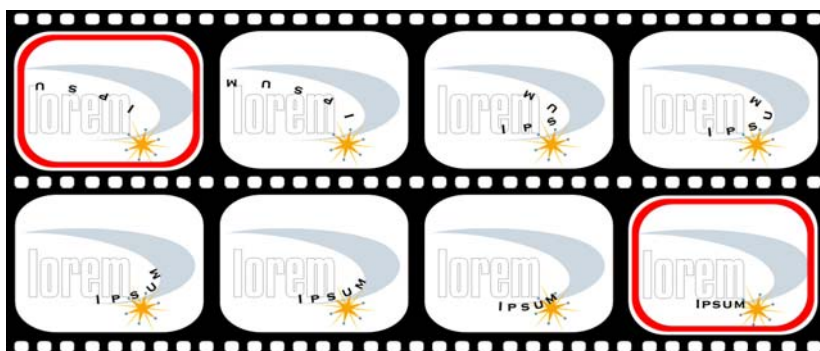
W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Stosowanie przekształcenia tween do tekstu
- Tworzenie efektów tekstu animowanego

Stosowanie przekształcenia tween do tekstu

Program Corel R.A.V.E. umożliwia animację tekstu przez stosowanie przekształcenia tween w stosunku do tekstu wzdłuż ścieżki. Przekształceniu tween można także poddawać właściwości tekstu takie jak położenie pionowe i odległość od ścieżki.

Przekształceniu tween można poddać tylko tekst, który ma okres istnienia dłuższy od jednej klatki. Więcej informacji na temat wydłużania okresu istnienia obiektów znajduje się w sekcji “Aby wydłużyć okres istnienia nowego obiektu” na stronie 359.



Poruszając tekst wzdłuż ścieżki, można poddawać właściwości tekstu przekształceniu tween.

Program Corel R.A.V.E. umożliwia również animowanie tekstu bez korzystania z przekształcenia tween w odniesieniu do ścieżki, kiedy tekst jest traktowany jako obiekt. Więcej informacji na temat stosowania przekształcenia tween do obiektów znajduje się w sekcji “Stosowanie przekształcenia tween do obiektów” na stronie 359..

Aby spowodować ruch tekstu wzdłuż ścieżki

- 1 Narysuj ścieżkę.
- 2 Kliknij narzędzie **Tekst**  i przesun wskaznik myszy nad ścieżką. Kiedy wskaznik zmieni się we wskaznik **Dopasuj do ścieżki** , kliknij obiekt i wpisz tekst.
- 3 W dokerze **Oś czasu** przeciągnij czarny punkt odpowiadający ścieżce, aby wydłużyć jej okres istnienia.
- 4 Kliknij klatkę końcową osi czasu tekstu.
- 5 Kliknij kolejno **Film ▶ Wstaw klatkę kluczową**.
- 6 Przeciągnij glif, aby zmienić położenie tekstu na ścieżce.

Można również

Przesunąć tekst wzdłuż całej ścieżki	Kliknij nazwę tekstu w dokerze Oś czasu , a następnie przycisk Ustawia pojawienie się przekształcenia tween wzdłuż pełnej ścieżki  na pasku właściwości.

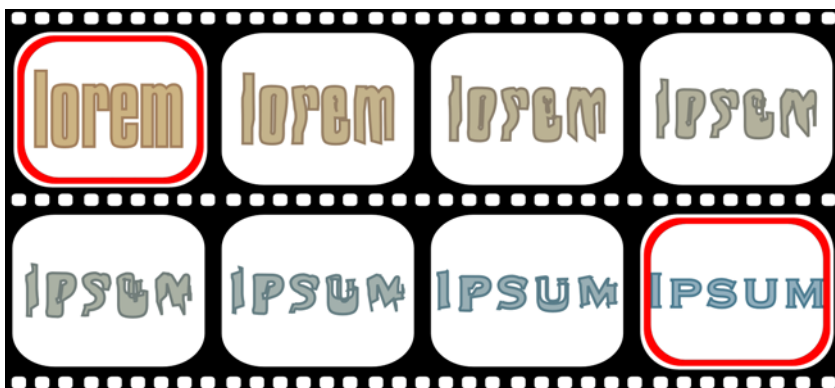
Obracać tekst wzdłuż ścieżki	Kliknij nazwę tekstu w dokerze Oś czasu , a następnie przycisk Obróć wszystkie obiekty względem ścieżki  na pasku właściwości.



Klatkę można również zmienić w klatkę kluczową, klikając ją dwukrotnie.

Tworzenie efektów tekstu animowanego

Program Corel R.A.V.E. umożliwia tworzenie animowanych efektów tekstowych. Użytkownik może utworzyć metamorfozę tekstu ozdobnego, a na jej podstawie — sekwencję animowaną.



Można utworzyć metamorfozę dwóch wystąpień tekstu wzdłuż ścieżki.

Aby utworzyć metamorfozę tekstu ozdobnego

Aby

Wykonaj następujące czynności

Utworzyć metamorfozę tekstu wzdłuż linii prostej

Otwórz paletę wysuwaną **Narzędzia interakcyjne**  i kliknij narzędzie **Interakcyjna metamorfoza** . Wybierz pierwsze wystąpienie tekstu i przeciągnij na drugie. Aby przywrócić pierwotne ustawienia metamorfozy, naciśnij klawisz **Esc** w trakcie przeciągania.

Utworzyć metamorfozę tekstu wzdłuż ścieżki odręcznej

Otwórz paletę wysuwaną **Narzędzia interakcyjne** i kliknij narzędzie **Interakcyjna metamorfoza**. Wybierz pierwsze wystąpienie tekstu. Przytrzymaj naciśnięty klawisz **Alt** i przeciągnij wskaźnik, aby narysować linię do drugiego wystąpienia.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Dopasować metamorfozę do ścieżki	Otwórz paletę wysuwaną Narzędzia interakcyjne i kliknij narzędzie Interakcyjna metamorfoza . Kliknij metamorfozę. Kliknij przycisk Właściwości ścieżki  na pasku właściwości. Kliknij polecenie Nowa ścieżka . Za pomocą zakrzywionej strzałki kliknij ścieżkę, do której ma zostać dopasowana metamorfoza.
Rozciągnąć metamorfozę wzdłuż całej ścieżki	Zaznacz metamorfozę już dopasowaną do ścieżki. Kliknij przycisk Inne opcje metamorfozy  na pasku właściwości, a następnie zaznacz pole wyboru Wzdłuż całej ścieżki .
Utworzyć metamorfozę złożoną	Za pomocą narzędzia Interakcyjna metamorfoza przeciągnij wskaźnik z obiektu na początkowe lub końcowe wystąpienie tekstu innej metamorfozy.
Utworzyć sekwencję z metamorfozy	Zaznacz metamorfozę, a następnie kliknij kolejno Film ▶ Utwórz sekwencję z metamorfozy .

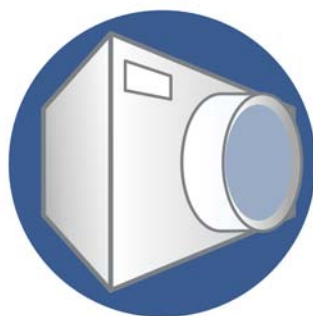


Można także utworzyć metamorfozę tekstu z obiektem. Więcej informacji na temat metamorfoz obiektów znajduje się w sekcji “Metamorfozy obiektów” w pomocy.

Aby utworzyć efekt maszynopisu

- 1 Wpisz tekst w klatce, od której ma się rozpocząć animacja.
- 2 Zaznacz metamorfozę, a następnie kliknij kolejno **Film ▶ Utwórz sekwencję z tekstu**.
- 3 Zaznacz grupę obiektów i kliknij kolejno **Edycja ▶ Kopiuj**.
- 4 W dokerze **Oś czasu** powiększ grupę obiektów i przeciągnij punkt osi czasu odpowiadający każdemu ze znaków na koniec osi czasu grupy.

- 5 W dokerze **Oś czasu** kliknij trzecią klatkę na osi czasu grupy, a następnie kliknij kolejno **Edycja ▶ Wklej**.
- 6 Zaznacz grupę obiektów o wcześniejszej osi czasu i wybierz narzędzie **Interakcyjna przezroczystość**  z palety wysuwanej **Interakcyjne narzędzia** .
- 7 Wybierz pozycję **Jednolity** z listy **Typ przezroczystości** na pasku właściwości i wpisz **50** w polu **Przezroczystość początkowa**.
- 8 Aby odtworzyć film, kliknij przycisk **Odtwórz**  na **panelu sterowania**.
- 9 Aby zatrzymać odtwarzanie i wprowadzić poprawki, kliknij przycisk **Stop** .



Corel **PHOTO-PAINT**[®]12

Przewodnik po obszarze roboczym programu Corel PHOTO-PAINT



Zaznajomienie się z terminologią i obszarem roboczym programu Corel PHOTO-PAINT ułatwia posługiwanie się pojęciami i procedurami znajdującymi się w tym podręczniku oraz w Pomocy dostępnej z okna aplikacji.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Terminy używane w programie Corel PHOTO-PAINT
- Okno aplikacji
- Paski narzędzi
- Przybornik
- Pasek właściwości
- Okna dokowane
- Pasek stanu

Pojęcia używane w programie Corel PHOTO-PAINT

Przed rozpoczęciem pracy w programie Corel PHOTO-PAINT należy zapoznać się z następującymi pojęciami.

Pojęcie	Opis
Kanał	Ośmiobitowy obrazek w skali szarości, w którym przechowywane są informacje na temat koloru lub maski w danym obrazku.
Obszar edytowalny	Obszar edytowalny maski umożliwia stosowanie koloru i efektów do zaznaczonego obszaru obrazka.
Obrazek	Plik otwarty lub utworzony w programie Corel PHOTO-PAINT.

Pojęcie	Opis
Soczewka	Warstwa obiektu chroniąca część lub całość obrazka w trakcie dokonywania korekcji kolorów i odcieni.
Maska	Maskę można stosować podczas edycji obrazka w celu określenia obszarów chronionych i edytowalnych.
Obiekt	Niezależna mapa bitowa umieszczona w osobnej warstwie ponad obrazkiem tła.
Ścieżka	Ciąg odcinków prostych lub krzywych połączonych za pomocą punktów końcowych, których położenie można dostosować zwanych węzłami.
Miniatury	Miniaturowa wersja obrazka o niskiej rozdzielczości.

Więcej terminów i definicji znajduje się w glosariuszu zawartym w Pomocy.

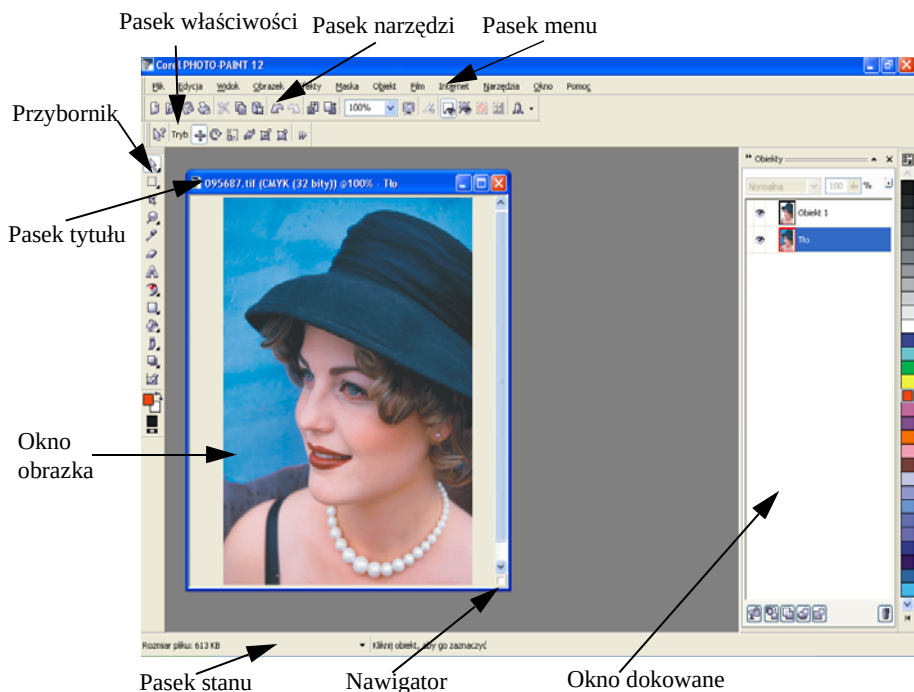
Poznanie okna aplikacji

Okno aplikacji programu Corel PHOTO-PAINT zawiera elementy, które ułatwiają uzyskiwanie dostępu do narzędzi i poleceń potrzebnych do wyświetlenia i edycji obrazka. Dostęp do poleceń aplikacji można uzyskać z paska menu, przybornika, paska właściwości, pasków narzędzi oraz okien dokowanych.

Wiele elementów w oknie aplikacji można dostosować, aby odpowiadały środowisku pracy użytkownika. Więcej informacji na temat dostosowywania programu Corel PHOTO-PAINT znajduje się w sekcji “Dostosowywanie aplikacji” w Pomocy.

Okno aplikacji zawiera następujące części główne:

Element	Opis
Pasek menu	Obszar zawierający wiele menu rozwijanych z poleceniami zgrupowanymi według kategorii



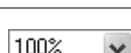
Element	Opis
Pasek właściwości	Odłączany pasek zawierający polecenia zmieniające się w zależności od aktywnego narzędzia
Pasek narzędzi (standardowy)	Pasek, który zawiera skróty do niektórych podstawowych poleceń, takich jak otwieranie, zapisywanie i drukowanie
Przybornik	Pasek zawierający narzędzia do edycji, tworzenia i wyświetlania obrazków. Przybornik zawiera również obszar sterowania kolorem, który umożliwia wybieranie kolorów i wypełnień.

Element	Opis
Okno obrazka	Obszar, w którym wyświetlany jest obrazek. Jednocześnie otworzyć można kilka okien obrazka, ale wybierane polecenia zostaną zastosowane tylko do aktywnego okna obrazka.
Pasek tytułu	Obszar okna obrazka, w którym wyświetlana jest jego nazwa
Nawigator	Przycisk, który umożliwia wyświetlanie miniatury całego obrazka w celu wybrania określonego obszaru w oknie obrazka, który zostanie wyświetlony. Nawigator jest dostępny tylko wtedy, gdy pewne obszary wykraczają poza okno obrazka.
Okno dokowane	Okno zawierające dodatkowe polecenia i informacje o obrazku. Niektóre okna dokowane zawierają obszar podglądu. Domyślnie jest wyświetlane okno dokowane Obiekt .
Pasek stanu	Obszar, w którym wyświetlane są informacje o obrazku, informacje systemowe oraz wskazówki

Paski narzędzi

Paski narzędzi zawierają przyciski, które są skrótami poleceń menu. Standardowy pasek narzędzi zawiera najczęściej używane polecenia. W poniższej tabeli znajduje się skrótowy opis przycisków dostępnych na standardowym pasku narzędzi.

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Utworzyć nowy obrazek
	Otworzyć obrazek

Naciśnij ten przycisk	Aby
	Zapisać obrazek
	Wydrukować obrazek
	Wyciąć zaznaczone obiekty do Schowka
	Skopiować zaznaczone obiekty do Schowka
	Wkleić zawartość Schowka do obrazka
	Cofnąć ostatnią czynność
	Ponowić ostatnią czynność
	Zaimportować obrazek
	Zmienić stopień powiększenia
	Wyświetlić podgląd pełnoekranowy
	Wyświetlić lub ukryć siatkę kawałków obrazka
	Wyświetlić lub ukryć markizę maski
	Wyświetlić lub ukryć markizę obiektu
	Wyczyścić maskę
	Dopełnić maskę

Poza standardowym paskiem narzędzi program Corel PHOTO-PAINT zawiera również paski narzędzi przeznaczone do określonych zadań. Jeżeli na przykład użytkownik często pracuje z maskami, może on wyświetlić pasek narzędzi **Maska/Obiekt**. W przeciwieństwie do paska właściwości zawartość paska narzędzi nie ulega zmianie.

Więcej informacji na temat przenoszenia i zmiany rozmiaru pasków narzędzi oraz zmiany pasków narzędzi wyświetlanych domyślnie znajduje się w sekcji “Dostosowywanie położenia i wyglądu paska narzędzi” w Pomocy. Można również utworzyć niestandardowy pasek narzędzi i umieścić na nim najczęściej używane narzędzia i polecenia. Więcej informacji na temat tworzenia niestandardowych pasków narzędzi można znaleźć w sekcji “Dostosowywanie pasków narzędzi” w Pomocy.

Aby ukryć lub wyświetlić pasek narzędzi

- Kliknij kolejno **Okno**►**Paski narzędzi**, a następnie kliknij dany pasek narzędzi.

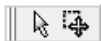
Znacznik wyboru znajdujący się obok nazwy wskazuje, że pasek narzędzi jest wyświetlany w oknie obrazka.

Przybornik

Przybornik zawiera narzędzia do edycji, tworzenia i przeglądania obrazków. Niektóre z narzędzi są widoczne domyślnie, inne są zgrupowane w paletach wysuwanych. Palety wysuwane zawierają zestaw powiązanych narzędzi. Mała strzałka w prawym dolnym rogu przycisku przybornika wskazuje paletę wysowaną. W przyborniku na palecie wysuwanej wyświetlane jest ostatnio używane narzędzie. Na przykład w palecie **Pędzel** domyślnie wyświetlane jest narzędzie **Farba**, jeżeli jednak użyte zostanie inne narzędzie z tej palety, na przykład **Rozpylacz obrazków**, w przyborniku w tej palecie wysuwanej wyświetlane będzie narzędzie **Rozpylacz obrazków**. Możliwość przeciągania palet wysuwanych i oddzielania ich od przybornika sprawia, że zachowanie palet jest podobne do pasków narzędzi. Pozwala to wyświetlać podczas pracy wszystkie powiązane narzędzia.

Oprócz narzędzi w przyborniku wyświetlany jest obszar sterowania kolorem. Obszar sterowania kolorem umożliwia wybieranie kolorów i wypełnień.

W poniższej tabeli opisano palety wysuwane, narzędzia i obszar sterowania kolorem dostępne w przyborniku programu Corel PHOTO-PAINT:

Paleta wysuwana	Opis
Paleta wysuwana Wskaźnik 	Umożliwia dostęp do narzędzi Wskaźnik obiektów i Transformacja maski .
Paleta wysuwana Maska 	Umożliwia dostęp do następujących narzędzi: Maska prostokątna , Maska eliptyczna , Maska odręczna , Lasso , Maska magnetyczna , Różdżka i Pędzel maski
Paleta wysuwana Powiększenie 	Umożliwia dostęp do narzędzi Powiększenie i Chwyt
Paleta wysuwana Poprawka 	Umożliwia dostęp do narzędzi Usuwanie efektu „czerwonych oczu” , Klonowanie i Pędzla Poprawka
Paleta wysuwana Kształt 	Umożliwia dostęp do narzędzi: Prostokąt , Elipsa , Wielokąt , Linia i Ścieżka
Paleta wysuwana Wypełnienie 	Umożliwia dostęp do narzędzi Wypełnienie i Interakcyjne wypełnienie
Paleta wysuwana Pędzel 	Umożliwia dostęp do następujących narzędzi: Malowanie , Efekty , Rozpylacz obrazków , Cofnij pędzel oraz Pędzel zamiany kolorów
Paleta wysuwana Narzędzia interakcyjne/przezroczystości 	Umożliwia dostęp do następujących narzędzi: Interakcyjny cień , Interakcyjna przezroczystość obiektów , Przezroczystość kolorów , Pędzel przezroczystości obiektów

Narzędzie	Opis
 Wskaźnik obiektów	Umożliwia wybranie obiektu
 Transformacja maski	Umożliwia zmianę wyglądu obszarów edytowalnych
 Maska prostokątna	Pozwala definiować prostokątne obszary edytowalne
 Maska eliptyczna	Umożliwia definiowanie eliptycznych obszarów edytowalnych
 Maska odręczna	Umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnych lub wielokątnych kształtach
 Lasso	Umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnym kształcie, otoczonych pikselami podobnych kolorów
 Maska magnetyczna	Umożliwia wykrycie krawędzi elementów na obrazku, tj. konturów obszarów, których kolor kontrastuje z ich otoczeniem, oraz umieszczenie markizy maski wokół ich krawędzi
 Różdżka	Umożliwia definiowanie obszarów edytowalnych o nieregularnych kształtach, które zawierają wszystkie sąsiadujące piksele, o kolorze podobnym do wybranego wcześniej piksela
 Pędzel maski	Umożliwia zdefiniowanie obszaru edytowalnego przez zaznaczenie obszaru pędzlem, jak podczas malowania
 Kadrowanie	Umożliwia usuwanie zbędnych obszarów i prostowanie obrazków zakrzywionych
 Powiększenie	Umożliwia zmianę stopnia powiększenia w oknie obrazka

Narzędzie	Opis
 Chwyt	Umożliwia przeciąganie obszarów obrazka większego niż okno tak, aby były widoczne w oknie
 Pipeta	Umożliwia wybór kolorów z obrazka
 Gumka	Umożliwia wymazywanie obszarów obrazka lub obszarów obiektów w celu odsłaniania obiektu lub tła znajdującego się pod spodem
 Tekst	Umożliwia dodawanie tekstu do obrazka i edytowanie istniejącego już tekstu
 Usuwanie efektu „czerwonych oczu”.	Umożliwia usuwanie efektu „czerwonych oczu” z oczu postaci na zdjęciach
 Klonowanie	Umożliwia duplikowanie części obrazka i stosowanie ich do innej części tego samego lub innego obrazka
 Poprawka	Umożliwia usuwanie usterek takich jak przedarcia, zadrapania i zmarszczki z obrazka przez mieszanie jego tekstur i kolorów
 Prostokąt	Umożliwia rysowanie kwadratowych i prostokątnych kształtów
 Elipsa	Umożliwia rysowanie obiektów o kształcie koła lub elipsy
 Wielokąt	Umożliwia rysowanie wielokątów
 Linia	Umożliwia rysowanie pojedynczych lub połączonych segmentów linii prostej przy użyciu koloru pierwszego planu
 Ścieżka	Umożliwia tworzenie i edytowanie ścieżek

Narzędzie	Opis
 Wypełnienie	Umożliwia wypełnianie obszarów jednym z czterech typów wypełnienia: jednolite, tonalne, z mapy bitowej i teksturą
 Interakcyjne wypełnienie	Umożliwia stosowanie wypełnień gradientowych do całego obrazka, obiektu lub zaznaczenia
 Farba	Umożliwia zamalowywanie obrazka z wykorzystaniem koloru pierwszego planu
 Efekt	Umożliwia wykonywanie miejscowej korekty koloru i odcienia na obrazku
 Rozpylacz obrazków	Umożliwia ładowanie jednego lub więcej obrazków i malowanie nimi na obrazku
 Cofnij pędzel	Umożliwia przywracanie wyglądu obszarów obrazka sprzed ostatniego pociągnięcia pędzla
 Pędzel zamiany kolorów	Umożliwia zastępowanie koloru pierwszego planu obrazka kolorem tła
 Interakcyjny cień	Umożliwia dodawanie cieni do obiektów
 Interakcyjna przezroczystość obiektów	Umożliwia uzyskanie stopniowego przejścia kolorów obiektu w kolor tła
 Przezroczystość kolorów	Umożliwia nadanie przezroczystości pikselom obiektu o określonej wartości kolorów
 Pędzel przezroczystości obiektów	Umożliwia zwiększenie przezroczystości obszarów przez zaznaczanie ich pędzlem
 Kawałkowanie obrazków	Umożliwia dzielenie dużych obrazków na mniejsze fragmenty, które mogą być następnie modyfikowane w celu publikacji w Internecie

Obszar sterowania kolorem

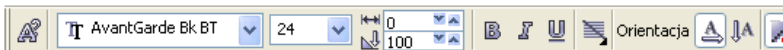


Umożliwia wybieranie kolorów i wypełnień. Zawiera trzy próbki kolorów: **Kolor pierwszego planu**, **Kolor tła** i **Kolor wypełnienia**. Strzałki umożliwiają zamianę kolorów tła i pierwszego planu, a ikona **Zresetuj kolory** pozwala powrócić do ustawień domyślnych koloru.

Pasek właściwości

Na pasku właściwości wyświetlane są najczęściej używane polecenia związane z aktywnym narzędziem. W przeciwieństwie do pasków narzędzi zawartość paska właściwości zmienia się w zależności od tego, które narzędzie jest aktywne. Gdy jest na przykład używane narzędzie **Tekst**, na pasku narzędzi wyświetlane są ustawienia dotyczące tekstu, takie jak rodzaj i rozmiar czcionki oraz wyrównanie.

Więcej zaawansowanych opcji dla aktywnego narzędzia jest dostępnych na rozszerzonym pasku narzędzi. Przycisk z podwójną strzałką znajdujący się na końcu paska właściwości otwiera i zamyka rozszerzony pasek właściwości.



Aby otworzyć lub zamknąć rozszerzony pasek właściwości

Aby

Wykonaj następujące czynności

Otworzyć rozszerzony pasek właściwości

Kliknij przycisk **Otwórz opcje zaawansowane**



Zamknąć rozszerzony pasek właściwości

Kliknij przycisk **Zamknij opcje zaawansowane**



Okna dokowane

W oknach dokowanych wyświetlane są elementy sterujące, takie jak przyciski poleceń, opcje i listy. Niektóre okna dokowane zawierają dodatkowe wskazówki graficzne dotyczące narzędzi lub elementów obrazka. Podczas pracy z obrazkiem okna dokowane mogą pozostawać otwarte.

W systemie Windows okno dokowane można dołączyć do dowolnego brzegu okna aplikacji, czyli je zadokować, a także można je odłączyć, czyli oddokować, umożliwiając jego przenoszenie podczas pracy w oknie aplikacji. Okna dokowane można także zminimalizować, aby nie zajmowały użytecznej powierzchni ekranu. Gdy otwieranych jest jednocześnie kilka okien dokowanych, okna są układane się w stos jedno na drugim, widoczne natomiast są ich zakładki, które umożliwiają szybki dostęp do wybranego okna dokowanego.

Przykładem okna dokowanego jest okno **Obiekty**. W oknie dokowanym **Obiekty** wyświetlane są miniatury tła obrazka, warstw każdego obiektu, jak również przyciski poleceń i opcje związane z obiektami.

Aby otworzyć okno dokowane

- Kliknij kolejno **Okno**►**Okna dokowane**, a następnie kliknij wybrane okno.

Aby przenieść okno dokowane

- Przeciągnij pasek tytułu okna dokowanego w nowe miejsce.

Odcinając okno dokowane od krawędzi okna, można je odczepić, natomiast przeciągając pływające okno w kierunku krawędzi, można je zadokować.



Podczas przeciągania widoczny jest kontur okna dokowanego. Kontur zmienia kształt podczas przeciągania okna do krawędzi okna aplikacji wskazując, że okno zostało zadokowane.

Aby zminimalizować okno dokowane

Aby zminimalizować

Wykonaj następujące czynności

Pływające okno dokowane

Kliknij strzałkę na pasku tytułu okna dokowanego.

Aby zminimalizować**Wykonaj następujące czynności**

Zadokowane okno dokowane

Kliknij podwójną strzałkę na pasku tytułu okna dokowanego. Wyświetlona zostanie karta po prawej stronie okna aplikacji.

Pasek stanu

Pasek stanu wyświetla informacje o obrazku, pamięci systemowej oraz aktywnych narzędziach. Rodzaj wyświetlanych informacji można modyfikować stosownie do bieżącego zadania. Na przykład podczas pracy z obrazkami o różnych wymiarach można wyświetlić informacje o wymiarach bieżącego obrazka.

Pasek stanu można również dostosować, dodając przyciski poleceń. Więcej informacji na temat dostosowywania paska stanu znajduje się w sekcji “Dostosowywanie paska stanu” w Pomocy.

Aby zmienić typ informacji wyświetlanych na pasku stanu

- Kliknij strzałkę  na pasku stanu, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Rozmiar pliku**
 - **Bieżące narzędzie**
 - **Wymiary dokumentu**
 - **Tryb koloru**
 - **Pamięć**

Wyświetlanie obrazków i uzyskiwanie informacji o obrazku



Można zmienić wygląd okna i poziom powiększenia obrazka. Zmiana poziomu powiększenia obrazka umożliwia wyświetlenie wybranych obszarów obrazka i ułatwia edytowanie obrazka.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Wyświetlanie obrazków
- Powiększanie
- Uzyskiwanie informacji o obrazku

Wyświetlanie obrazków

Istnieje wiele sposobów wyświetlania obrazków. Można ukryć okna, przybornik oraz paski narzędzi, pozostawiając tylko pasek menu i okna obrazków. Można wyświetlić dużą reprezentację obrazka na podglądzie pełnoekranowym.

Można wyświetlić obszary obrazka, które w danej chwili znajdują się poza oknem obrazka. Na przykład podczas pracy przy dużym poziomie powiększenia lub przy pracy z dużymi obrazkami można przewijać obrazek lub przeskakiwać do innego obszaru obrazka, bez konieczności dostosowania poziomu powiększenia.



Za pomocą okna podręcznego Nawigator można zaznaczyć obszar obrazka, który ma zostać wyświetlony w oknie obrazka.

Aby ukryć okna, przybornik i paski narzędzi

- Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Ukryj okna**.

Aby powrócić do normalnego widoku, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar roboczy, a następnie kliknij polecenie **Pokaż okna**.

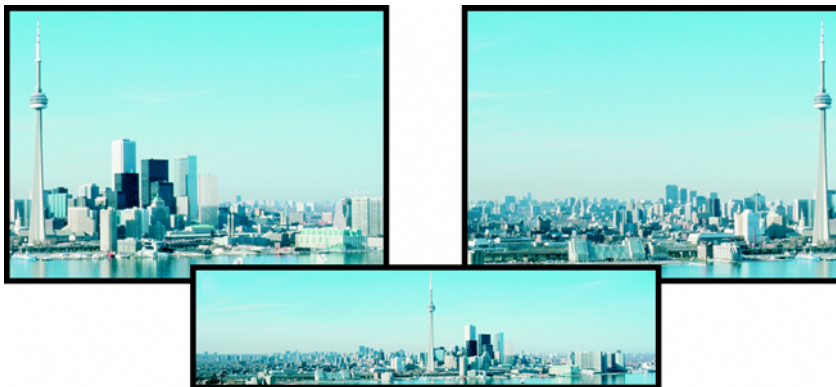
Aby wyświetlić pełnoekranowy podgląd obrazka

- Kliknij kolejno **Widok** ▶ **Podgląd pełnoekranowy**.

Aby powrócić do normalnego widoku, naciśnij dowolny klawisz lub kliknij na ekranie.

Aby wyświetlić obszar obrazka znajdujący się poza oknem obrazka

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przewinąć do innego obszaru obrazka	Otwórz paletę wysuwaną Powiększenie i kliknij narzędzie Chwyt . Przeciągaj obrazek, aż właściwy obszar obrazka będzie wyświetlany w oknie obrazka.
Przeskoczyć do innego obszaru obrazka	Kliknij okno podręczne Nawigator znajdujące się w prawym dolnym rogu okna obrazka. Przeciągnij prostokąt do obszaru obrazka, który chcesz wyświetlić.



Obszary obrazka znajdujące się poza oknem obrazka można za pomocą narzędzia Chwyt przeciągać do okna obrazka w celu ich wyświetlenia. To zdjęcie zostało przeciągnięte z oryginalnego położenia (pierwszy obrazek) w prawą stronę (drugi obrazek). Poniżej przedstawiono cały obrazek.

Powiększanie

Domyślnie obrazki wyświetlane są w 100% powiększeniu, jednak możliwe jest wykonanie powiększenia w celu wyświetlenia szczegółów obrazka lub pomniejszenia w celu wyświetlenia większej części obrazka. Możliwe jest również określenie poziomu powiększenia, przy którym otwierane są obrazki.

Aby zmienić powiększenie

- Otwórz paletę wysuwaną **Powiększenie**  i kliknij narzędzie **Powiększenie** .

Aby	Wykonaj następujące czynności
Powiększyć	Kliknij obrazek w miejscu, które ma być powiększone.
Powiększyć określony obszar	Przeciągając wskaźnik myszy, zaznacz obszar, który ma zostać powiększony.
Zmniejszyć	Kliknij okno obrazka prawym przyciskiem myszy.

Aby	Wykonaj następujące czynności
Przełączyć się między bieżącym i poprzednim poziomem powiększenia	Kliknij przycisk Poprzednie powiększenie  na rozszerzonym pasku właściwości  .
Powiększyć lub zmniejszyć do gotowego poziomu	Wybierz poziom powiększenia z listy Stopień powiększenia na pasku właściwości.

Uzyskiwanie informacji o obrazku

Można wyświetlić informacje o obrazku, takie jak nazwa, format i rozmiar pliku.

Podczas pracy można wyświetlać informacje o obszarach obrazka, takie jak współrzędne wskaźnika. Na osiach współrzędnych X i Y można śledzić zmianę położenia wskaźnika podczas przesuwania go w oknie obrazka. Można również robić notatki dotyczące kąta i odległości poruszania się wskaźnika w oknie obrazka podczas rysowania kształtu lub definiowania obszaru do edycji. Ponadto można uzyskać statystykę dotyczącą współrzędnych x i y punktu środkowego i promienia podczas tworzenia lub zaznaczania okrągłego kształtu lub obszaru do edycji.

Można też wyświetlać informacje o kolorze dla obszaru obrazka, który odpowiada położeniu wskaźnika. Domyślnie wyświetlane są wartości RGB, szesnastkowe i CMYK. Informacje o kolorach można wyświetlać jednocześnie dla dwóch modeli kolorów. Można np. wyświetlać wartości skali szarości i RGB dla danego obszaru obrazka.

Aby wyświetlić informacje o obrazku

- Kliknij kolejno **Plik** ▶ **Właściwości dokumentu**.

Aby wyświetlić informacje o obszarach obrazka

- Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Informacje**.

Można również

Wybrać nowy model kolorów	Kliknij strzałkę górnej palety wysuwanej  , wybierz poziom koloru i kliknij model kolorów.

Można również

Zmienić jednostki miary używane do wyświetlania informacji o obrazku

Kliknij strzałkę dolnej palety wysuwanej i kliknij jednostkę miary.



Domyślnie w palecie **Informacje o obrazku** wyświetlane są wartości RGB, szesnastkowe i CMYK (kolejno od góry).



Informacje o trybie kolorów można wyświetlić, klikając narzędzie **Pipeta**  i wskazując obszar obrazka.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Określanie poziomu powiększenia, z jakim otwierane są obrazki

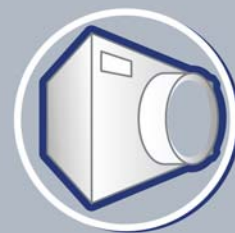
poziom powiększenia, dostosowywanie

Powiększanie w celu wyświetlania obszarów obrazka przy różnych poziomach powiększenia

powiększanie, zmienianie poziomu powiększenia

Maksymalizowanie lub przywracanie obszaru roboczego

wyświetlanie, maksymalizowanie lub przywracanie obszaru roboczego



Zmienianie trybów kolorów

Przy zmianie trybu kolorów obrazka na inny, taki jak RGB, CMYK, lub skala szarości, zmieniana jest struktura kolorów i rozmiar obrazka, a także sposób jego wyświetlania i drukowania.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Zmienianie trybu kolorów obrazków
- Zmienianie trybu kolorów obrazków na tryb z paletą

Zmienianie trybu kolorów obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT kolory obrazków są definiowane za pomocą trybów kolorów. Monitory komputerów wyświetlają obrazki w trybie kolorów RGB; domyślnie obrazki tworzone w programie Corel PHOTO-PAINT mają tryb kolorów RGB.

Tryby koloru opisywane są za pomocą kolorów składowych oraz głębi bitowej. Na przykład 24-bitowy tryb kolorów RGB opisywany jest za pomocą kanałów kolorów czerwonego, zielonego i niebieskiego oraz 24-bitowej głębi bitowej. Podobnie 32-bitowy tryb kolorów CMYK opisywany jest za pomocą kanałów kolorów niebieskozielonego, purpurowego, żółtego i czarnego oraz 32-bitowej głębi bitowej. Każdy kanał ma 8-bitową głębię bitową.

Chociaż różnica między wyświetlanymi na ekranie obrazkami w trybach CMYK i RGB może być niezauważalna, obrazki te znacznie się różnią. Kolory z przestrzeni kolorów RGB obejmują większą część widma widzialnego (mają więcej kolorów drukowalnych) niż kolory z przestrzeni kolorów CMYK. Rozmiar pliku obrazka CMYK jest większy niż obrazka RGB o tych samych wymiarach, ale zawiera kanały niezbędne do drukowania przy użyciu standardowych tuszy.

Przy każdym przekształcaniu obrazka może wystąpić utrata informacji o kolorach. Dlatego też przed zmianą trybu kolorów należy zakończyć edycję obrazu i zapisać go.

Program Corel PHOTO-PAINT obsługuje następujące tryby kolorów:

- Czarno-biały (1 bit)
- Duotone (8-bitów)
- Kolor RGB (24 bity)
- Kolor CMYK (32 bity)
- Skala szarości (16 bitów)
- NTSC RGB (wideo)
- Skala szarości (8 bitów)
- Z paletą (8-bitów)
- Kolor Lab (24 bity)
- Wielokanałowy
- Kolor RGB (48 bitów)
- PAL RGB (wideo)

Aby zmienić tryb kolorów obrazka

- Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Tryb koloru** i kliknij jeden z następujących trybów:
 - **Skala szarości (8 bitów)**
 - **Kolor RGB (24 bity)**
 - **Kolor Lab (24 bity)**
 - **Kolor CMYK (32 bity)**
 - **Wielokanałowy**
 - **Skala szarości (16 bitów)**
 - **Kolor RGB (48 bitów)**
 - **NTSC RGB**
 - **PAL RGB**

Zmienianie trybu kolorów obrazków na tryb z paletą

Tryb kolorów z paletą, nazywany także trybem kolorów indeksowanych, jest często wykorzystywany w obrazkach GIF prezentowanych w Internecie. Przy przekształcaniu złożonego obrazka w tryb z paletą kolorów każdemu pikselowi przypisywana jest stała wartość koloru. Wartości te zapisywane są w uproszczonej tablicy kolorów, zwanej paletą. Dzięki temu obrazki w trybie z paletą kolorów zawierają mniej informacji niż oryginał, więc rozmiar pliku jest mniejszy. Tryb kolorów z paletą to tryb 8-bitowy, w którym obrazki są zapisywane i wyświetlane przy użyciu 256 kolorów.

Wybieranie, edytowanie i zapisywanie palety kolorów

Zmieniając tryb kolorów obrazka na tryb z paletą, można użyć gotowej lub niestandardowej palety kolorów, którą można edytować, zastępując jej poszczególne kolory. Zoptymalizowaną paletę kolorów również można edytować, określając kolor zakresu czułości. Paleta kolorów użyta do przekształcenia obrazka nosi nazwę wynikowej palety kolorów i można ją zapisać do wykorzystania na innym obrazku.

Symulacja kolorów

Obrazki z paletą mogą zawierać maksymalnie 256 kolorów. Jeżeli obrazek oryginalny zawiera wiele kolorów, za pomocą symulacji kolorów można utworzyć iluzję liczby kolorów większej niż 256. W procesie symulacji kolorów tworzone są dodatkowe kolory i odcienie na bazie istniejącej palety, wiążąc ze sobą piksele różnych kolorów. Powiązanie jednego piksela z drugim tworzy optymalną mieszankę, która daje wrażenie istnienia dodatkowego koloru.

Symulowanie może opierać się zarówno na uporządkowanym, jak też na przypadkowym rozkładzie kolorów. W trakcie symulacji uporządkowanej za pomocą regularnych wzorów punktowych tworzone są przejścia kolorów, w wyniku czego uwytłonięte zostają jednolite kolory i wyostrome krawędzie. W dyfuzji błędów piksele są rozmieszczane nieregularnie, tworząc miękkie krawędzie i kolory. Jarvis, Stucki i Floyd-Steinberg to odmiany dyfuzji błędów.

Symulowania nie trzeba stosować, jeżeli obrazek zawiera proste kształty i tylko kilka kolorów.

Aby zmienić obrazek na obrazek z paletą kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Tryb koloru ▶ Z paletą (8 bitów)**.
- 2 Kliknij kartę **Opcje**.
- 3 Z listy **Paleta** wybierz jeden z następujących typów palet kolorów:
 - **Jednolity** — umożliwia uzyskanie 256 kolorów z jednakowym udziałem kolorów: czerwonego, zielonego i niebieskiego
 - **Standard VGA** — umożliwia uzyskanie standardowej palety 16 kolorów trybu VGA
 - **Adaptacyjne** — umożliwia uzyskanie kolorów oryginalnych obrazka i zachowuje na obrazku poszczególne kolory (całe spektrum kolorów)

- **Zoptymalizowane** — tworzy paletę kolorów w oparciu o kolory najczęściej występujące na obrazku. Dla tej palety kolorów można również wybrać kolor odniesienia zakresu czułości.
- **Ciało czarne** — zawiera kolory utworzone według kryterium temperaturowego. Np. kolor czarny może stanowić odwzorowanie niskich temperatur, a kolory czerwony, pomarańczowy, żółty i biały - temperatur wysokich.
- **Skala szarości** — zawiera 256 odcieni szarości, od 0 (czarny) do 255 (biały).
- **System** — zawiera paletę kolorów Do publikacji i Internecie i skali szarości
- **Do publikacji i Internecie** — zawiera paletę 216 kolorów obsługiwanych w większości przeglądarek internetowych

4 Z listy **Symulacja kolorów** wybierz opcję symulacji kolorów.

5 Przesuń suwak **Intensywność**, aby dostosować stopień symulacji kolorów.

Można również

Zapisać opcje przekształcania jako wzorzec	Kliknij przycisk dodawania wzorca  i w polu Zapisz wzorzec wpisz nazwę wzorca.
Edytować wynikową paletę kolorów	Kliknij kartę Paleta wynikowa i kliknij przycisk Edytuj . W oknie dialogowym Tablica kolorów edytuj paletę kolorów.
Zapisywać wynikową paletę kolorów	Kliknij kartę Paleta wynikowa i kliknij przycisk Zapisz . Wybierz folder, w którym chcesz zapisać wynikową paletę kolorów i wpisz nazwę pliku.



Opcja symulacji kolorów **Uporządkowanie** jest stosowana szybciej niż opcje dyfuzji błędów **Jarvis**, **Stucki** i **Floyd-Steinberg**, ale jest mniej dokładna.



Niestandardową paletę kolorów można wybrać, klikając kartę **Opcje**, klikając przycisk **Otwórz**, znajdując odpowiedni plik palety i klikając go dwukrotnie.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz...**

Zmienianie trybu kolorów obrazków na czarno-biały	tryb kolorów czarno-biały
Zmienianie trybu kolorów obrazków na tryb duotone	duotone
Ustawianie zakresu kolorów dla niestandardowej palety kolorów	paleta kolorów, zakres kolorów
Przekształcanie wielu plików w tryb z paletą	tryb kolorów z paletą, konwertowanie plików



Praca z kolorami

Ta aplikacja umożliwia wybieranie i tworzenie kolorów przy użyciu wielu standardowych palet kolorów, obszarów mieszania oraz modeli kolorów. Możliwe jest tworzenie i edytowanie niestandardowych palet kolorów w celu przechowywania często używanych kolorów, z których będzie można skorzystać w przyszłości.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Wybieranie kolorów
- Tworzenie niestandardowych palet kolorów

Wybieranie kolorów

Kolory tła, pierwszego planu i wypełnienia można wybrać, używając obszaru sterowania kolorem, palet kolorów, próbkowania, przeglądarek kolorów, harmonii kolorów lub przejść kolorów.

Wybieranie koloru za pomocą obszaru sterowania kolorem

W obszarze sterowania kolorem można wyświetlić zaznaczone kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia oraz wybrać nowe kolory.

Wybieranie koloru za pomocą domyślnej palety kolorów

Paleta kolorów jest to kolekcja próbek kolorów. Kolory pierwszego planu, tła i wypełnienia można wybrać używając domyślnej palety kolorów, która zawiera 99 kolorów z modelu kolorów RGB.

Wybieranie koloru za pomocą gotowej lub niestandardowej palety kolorów

Gotowe palety kolorów dostarczane są przez niezależne firmy. Przykładami takich palet są HKS Colors, Focoltone, PANTONE i TRUMATCH. Warto mieć drukowany wzornik kolorów, będący zbiorem próbek kolorów, dzięki którym można dokładnie sprawdzić, jak każdy kolor będzie wyglądał po wydrukowaniu.

Niestandardowe palety kolorów mogą zawierać kolory pochodzące z dowolnego modelu kolorów lub gotowej palety kolorów. Utworzoną paletę kolorów można zapisać i wykorzystać w przyszłości. Więcej informacji na temat pracy z niestandardowymi paletami kolorów można znaleźć w sekcjach “Tworzenie niestandardowych palet kolorów” na stronie 414 .

Aby użyć koloru, który występuje już w obiekcie lub obrazku, można pobrać próbkę koloru w celu osiągnięcia dokładnego dopasowania. Domyślnie próbkowany jest pojedynczy piksel z okna obrazka.

W przypadku próbkowania koloru ze zdjęcia, obszar o jednolitym z wyglądu kolorze, może być w rzeczywistości delikatnie cieniowany lub symulowany. W takiej sytuacji przydatne jest uśrednienie kolorów pikseli na większym obszarze próbki. Wielkość obszaru próbki można ustawić na 3 x 3 piksele lub 5 x 5 pikseli dla obrazków o wysokiej rozdzielczości. Próbkować można również piksele w zaznaczonym obszarze.

Wybieranie koloru za pomocą przeglądarki kolorów

Przeglądarki kolorów przedstawiają zakres kolorów w postaci jedno lub trójwymiarowych kształtów. Domyślna przeglądarka kolorów oparta jest na modelu kolorów HSB, ale można jej używać w celu wybierania kolorów CMY lub RGB. Informacje na temat modeli kolorów można znaleźć w sekcji “Wybieranie kolorów” na stronie 409.

Wybieranie koloru za pomocą harmonii kolorów

Działanie harmonii kolorów polega na nałożeniu na koło kolorów pewnej figury, np. prostokąta, trójkąta lub pięciokąta. Każda kolumna wyświetlana w siatce kolorów rozpoczyna się od koloru leżącego w jednym z wierzchołków nałożonej figury.

Zależnie od wybranej figury, kolory wskazywane przez poszczególne jej wierzchołki zawsze są wzajemnie uzupełniające, kontrastowe lub harmonizujące.

Wybieranie koloru za pomocą przejść kolorów

Wybierając kolor za pomocą przejścia kolorów, otrzymuje się go na drodze łączenia kolorów podstawowych. W polu mieszania wyświetlana jest siatka kolorów powstałych na podstawie czterech wybranych kolorów podstawowych.

Aby wybrać kolor za pomocą obszaru sterowania kolorem

- 1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
 - Próbką **Kolor pierwszego planu** ■
 - Próbką **Kolor tła** ■
- 2 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.
- 3 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Aby wybrać kolor za pomocą domyślnej palety kolorów

Aby	Wykonaj następujące czynności
Wybrać kolor pierwszego planu	Kliknij próbkę koloru.
Wybrać kolor tła	Przytrzymaj wciśnięty klawisz Ctrl i kliknij próbkę koloru.
Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij prawym przyciskiem myszy próbkę koloru.

Aby wybrać kolor za pomocą gotowej lub niestandardowej palety kolorów

- 1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
 - Próbkę **Kolor pierwszego planu** ■
 - Próbkę **Kolor tła** ■
- 2 Kliknij kartę **Palety**.
- 3 Z listy **Paleta** wybierz gotową lub niestandardową paletę.
- 4 Przesuń suwak koloru w górę lub w dół, aby ustawić zakres kolorów wyświetlanych w obszarze wyboru kolorów.
- 5 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.



Używanie jednego modelu kolorów dla wszystkich kolorów na rysunku pozwoli na zachowanie spójności oraz ułatwi dokładniejsze przewidzenie wyglądu kolorów na ostatecznym wydruku. Sugerowane jest stosowanie tego samego modelu kolorów co w produkcie końcowym.

Aby pobrać próbkę koloru

- 1 Kliknij narzędzie **Pipeta** .
- 2 Kliknij obrazek, aby wybrać kolor pierwszego planu.
Domyślny rozmiar próbki to 1 piksel.

Można również

Zwiększyć rozmiar próbki	Na rozszerzonym pasku właściwości kliknij przycisk Pipeta 3 x 3  .
Zwiększyć rozmiar próbki w przypadku obrazka o wysokiej rozdzielczości	Na rozszerzonym pasku właściwości kliknij przycisk Pipeta 5 x 5  .
Pobrać próbkę z zaznaczonego obszaru	Na rozszerzonym pasku właściwości kliknij przycisk Pipeta-zaznaczenie  .

Aby wybrać kolor za pomocą przeglądarki kolorów

- 1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
 - Próbkę **Kolor pierwszego planu** 
 - Próbkę **Kolor tła** 
- 2 Kliknij kartę **Modele**.
- 3 Z listy **Model** wybierz model kolorów.
- 4 Kliknij kolejno **Opcje ▶ Przeglądarki kolorów** i kliknij przeglądarkę kolorów.
- 5 Przesuń suwak koloru.
- 6 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.

Można również

Wybrać kolor wypełnienia	Kliknij dwukrotnie próbkę Kolor wypełnienia  w obszarze sterowania kolorem, kliknij przycisk Wypełnienie jednolite  w oknie dialogowym Wybierz wypełnienie i kliknij przycisk Edytuj .

Można również

Zamienić kolory

Kliknij kolejno **Opcje ▶ Zamień kolory**. Spowoduje to zamianę koloru **Starego** (bieżącego koloru pierwszego planu lub tła) i **Nowego** (wybranego w obszarze wyboru kolorów).



Jeśli wybrany kolor nie należy do przestrzeni kolorów drukarki, program Corel PHOTO-PAINT wyświetla najbliższy kolor drukowalny. Kolor ten jest wyświetlany w obszarze **Odniesienie** jako mała próbka obok koloru **Nowy**. Można wybrać najbliższy kolor drukowalny lub poprawić kolor niedrukowalny.

Aby wybrać kolor za pomocą harmonii kolorów

- 1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:
 - Próbkę **Kolor pierwszego planu** ■
 - Próbkę **Kolor tła** ■
- 2 Kliknij kartę **Miksery**.
- 3 Kliknij kolejno **Opcje ▶ Mikser ▶ Harmonie kolorów**.
- 4 Wybierz kształt z listy **Barwy**.
- 5 Wybierz odpowiednią opcję z listy **Wariacja**.
- 6 Przeciagnij czarny punkt na kole kolorów.
- 7 Kliknij próbkę koloru na palecie kolorów poniżej koła kolorów.



Jeśli wybrany kolor nie należy do kolorów drukowalnych drukarki, program Corel PHOTO-PAINT wyświetla najbliższy kolor drukowalny. Ten kolor jest wyświetlany w obszarze **Odniesienie** jako mała próbka obok koloru **Nowy**. Można wybrać najbliższy kolor drukowalny lub poprawić kolor niedrukowalny.

Aby wybrać kolor za pomocą przejść kolorów

- 1 Kliknij dwukrotnie jedną z następujących pozycji w obszarze sterowania kolorem w przyborniku:

- Próbkę **Kolor pierwszego planu** 
- Próbkę **Kolor tła** 

- 2 Kliknij kartę **Miksery**.
- 3 Kliknij kolejno **Opcje** ▶ **Mikser** ▶ **Przejście kolorów**.
- 4 Otwórz każdy z selektorów koloru i kliknij kolor.
- 5 Kliknij kolor w obszarze wyboru kolorów.



Metamorfozie można poddać wyłącznie kolory znajdujące się w domyślnej paletce kolorów. Jeśli zachodzi potrzeba dokonania metamorfozy innych kolorów, należy odpowiednio zmienić domyślną paletę kolorów. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji “Aby otworzyć niestandardową paletę kolorów” w Pomocy.

Tworzenie niestandardowych palet kolorów

Niestandardowe palety kolorów to zapisywane przez użytkownika kolekcje kolorów. Dostępnych jest wiele gotowych niestandardowych palet kolorów, choć można je również tworzyć od podstaw. Niestandardowe palety kolorów przydatne są w sytuacji, gdy często wykorzystywane są te same kolory lub gdy zachodzi potrzeba pracy z zestawem odpowiednio dobranych kolorów.

Niestandardową paletę kolorów można utworzyć, wybierając ręcznie każdy kolor lub używając kolorów występujących w obiekcie, obszarze do edycji lub całym dokumencie.

Aby utworzyć niestandardową paletę kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Palety kolorów** ▶ **Edytor palet**.
- 2 Kliknij przycisk **Nowa paleta** .
- 3 Wpisz nazwę pliku.
- 4 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć paletę kolorów z obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Palety kolorów** ▶ **Utwórz paletę według zaznaczenia**.

- 3 Wpisz nazwę pliku.
- 4 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Aby utworzyć paletę kolorów z obszaru do edycji

- 1 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 2 Kliknij kolejno **Okno ▶ Palety kolorów ▶ Utwórz paletę według widocznego obszaru**.
- 3 Kliknij opcję **Zapisz paletę jako** .
- 4 Wpisz nazwę pliku.
- 5 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Więcej informacji na temat definiowania obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Definiowanie obszarów do edycji” na stronie 466..

Aby utworzyć paletę kolorów z obrazu

- 1 Kliknij kolejno **Okno ▶ Palety kolorów ▶ Utwórz paletę według dokumentu**.
- 2 Wpisz nazwę pliku.
- 3 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Wczytywanie obrazków do programu Corel PHOTO-PAINT



Obrazki można wczytywać do programu Corel PHOTO-PAINT na wiele różnych sposobów.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Otwieranie obrazków
- Importowanie plików
- Ładowanie zdjęć z aparatu cyfrowego
- Praca z grafiką wektorową

Otwieranie obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT można otwierać większość map bitowych. Każdy otwierany obrazek jest wyświetlany w osobnym oknie.

Aby otworzyć obrazek

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Otwórz**.
- 2 Wybierz folder, w którym przechowywany jest plik.
- 3 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.

Importowanie plików

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są filtry, które podczas importowania konwertują pliki z jednego formatu na inny. Zaimportowany plik można umieścić jako obiekt w aktywnym oknie aplikacji. Importowany plik staje się wówczas częścią aktywnego obrazka.

Aby zaimportować plik do aktywnego obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Importuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Pliki typu**.
- 4 Kliknij nazwę pliku.
- 5 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — powoduje użycie domyślnych ustawień filtrów bez otwierania okna dialogowego
 - **Sprawdź znak wodny** — powoduje sprawdzenie obecności znaku wodnego i wszelkich innych informacji, na przykład o prawach autorskich
 - **Wydobądź osadzony profil ICC** — umożliwia zapisanie osadzonego profilu ICC (International Color Consortium) w folderze kolorów w miejscu zainstalowania aplikacji
- 6 Kliknij przycisk **Importuj**.
- 7 Kliknij okno obrazka.

Ładowanie zdjęć z aparatu cyfrowego

Do programu Corel PHOTO-PAINT można ładować zdjęcia z aparatu cyfrowego. Program Corel PHOTO-PAINT współpracuje z aparatami cyfrowymi obsługującymi interfejs Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), który udostępnia standardowe funkcje ładowania obrazków. Interfejs WIA jest dostępny tylko w systemach operacyjnych Windows Me i Windows XP.

Jeśli posiadany aparat cyfrowy nie obsługuje interfejsu WIA, można ładować zdjęcia za pomocą oprogramowania dołączanego do aparatu cyfrowego i sterownika TWAIN. Interfejsy i opcje oprogramowania do ładowania zdjęć są różne. Więcej informacji na temat korzystania z oprogramowania aparatu cyfrowego można znaleźć w jego dokumentacji.

Aby załadować zdjęcia z aparatu cyfrowego

- 1 Podłącz aparat cyfrowy do komputera.
- 2 Kliknij kolejno **Plik ▶ Pobierz obrazek ▶ Wybierz źródło**.
- 3 W polu **ródła** wybierz aparat cyfrowy.
- 4 Kliknij kolejno **Plik ▶ Pobierz obrazek ▶ Pobierz**.

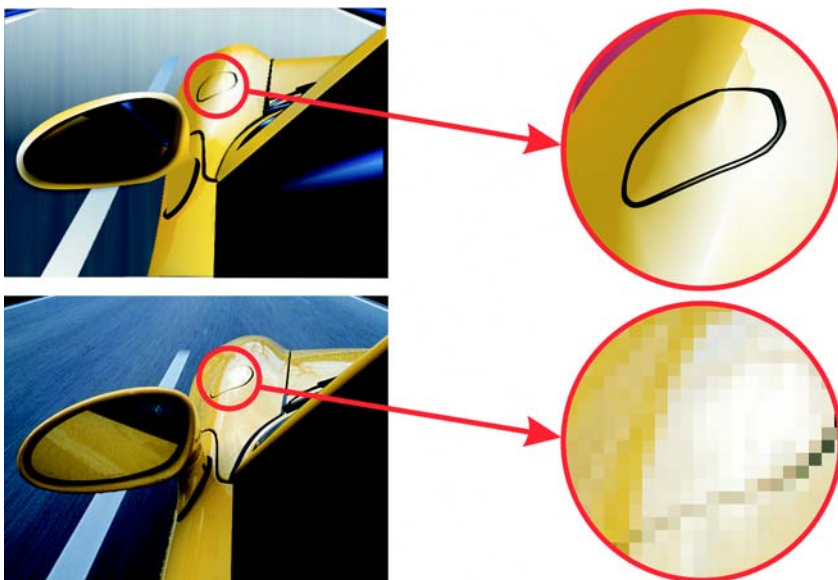
- 5 W oknie dialogowym **pobierania obrazków** wybierz obrazki, które chcesz zeskanować.
Jeśli aparat nie obsługuje interfejsu WIA, zostanie wyświetlone okno programu do obsługi aparatu umożliwiające załadowanie zdjęcia. Dostępne w oknie programu opcje zależą od programu.
- 6 Kliknij przycisk **pobierania obrazków**.

Aby automatycznie otworzyć zdjęcia z aparatu cyfrowego w programie Corel PHOTO-PAINT

- 1 Podłącz aparat cyfrowy do komputera.
- 2 W wyświetlonym oknie dialogowym w obszarze **Wybierz program do uruchomienia tej akcji** wybierz opcję **Corel PHOTO-PAINT**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Zawsze używaj tego programu do wykonywania tej akcji**.
Klikając dwukrotnie miniaturę w katalogu aparatu cyfrowego można otworzyć zdjęcia w programie Corel PHOTO-PAINT.

Praca z grafiką wektorową

Grafika wektorowa składa się z linii, krzywych, obiektów oraz wypełnień obliczanych matematycznie. Chociaż w programie Corel PHOTO-PAINT nie można pracować z grafiką wektorową, jednak podczas jej otwierania lub importowania można przekształcić ją w mapę bitową. Ten proces przekształcania nazywany jest rasteryzacją. Grafikę wektorową można również kopiować z programu Corel DRAW i wklejać do programu Corel PHOTO-PAINT.



Ilustracja u góry to grafika wektorowa złożona z linii, obiektów i wypełnień. Ilustracja u dołu to mapa bitowa złożona z pikseli.

Aby otworzyć grafikę wektorową

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Otwórz**.
- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
- 3 Z listy **Pliki typu** wybierz format pliku wektorowego, który chcesz zaimportować.
- 4 Kliknij nazwę pliku.
- 5 Kliknij przycisk **Otwórz**.
- 6 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** określ wymagane ustawienia.

Aby zaimportować grafikę wektorową

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Importuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym znajduje się plik.
- 3 Z listy **Pliki typu** wybierz format pliku wektorowego, który chcesz zaimportować.

- 4 Kliknij nazwę pliku.
- 5 Kliknij przycisk **Otwórz**.
- 6 Kliknij okno obrazka.
- 7 W oknie dialogowym **Przekształć w mapę bitową** określ wymagane ustawienia.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie systemu pomocy**

Zmienianie rozmiaru/rozdzielczości grafiki podczas importowania	importowanie, zmienianie rozmiaru/rozdzielczości

Kadrowanie grafiki podczas importowania	importowanie, kadrowanie

Przeglądanie w poszukiwaniu obrazków clipart, zdjęć i plików dźwiękowych	clipart, wyszukiwanie

Wstawianie plików do aktywnych obrazków	wstawianie, pliki

Wyświetlanie informacji EXIF dotyczących zdjęć z aparatu cyfrowego	zdjęcie, dane EXIF

Importowanie plików	pliki, importowanie

Kadrowanie i zmienianie orientacji



Aby usunąć niepożądane obszary lub połączyć kilka obrazków w jeden duży, można wykadrować obrazek. Można również zmienić jego orientację, stosując odbicie i obrót.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Kadrowanie obrazków
- Zszywanie obrazków
- Zmienianie orientacji obrazka

Kadrowanie obrazków

Aby usunąć niepożądane obszary lub poprawić układ obrazka, można go wykadrować. Kadrowanie pozwala wybrać prostokątny obszar obrazka do zachowania i odrzucić resztę. Wynikiem tej operacji jest zmniejszenie rozmiaru pliku obrazka bez zmiany jego rozdzielczości.



Kadrowanie pozwala usunąć niepożądane obszary obrazka.

Łatwo można również wykadrować jednokolorowe obramowanie obrazka, np. białą krawędź wokół starej fotografii.

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia również kadrowanie wokół obszarów do edycji maski, jednak obrazek wynikowy ma zawsze kształt prostokąta. Informacje na temat masek można znaleźć w sekcji “Nakładanie masek” na stronie 465.

Aby wykadrować obrazek

- 1 Kliknij narzędzie **Kadrowanie** .
- 2 Przeciągając myszą, zaznacz obszar na obrazku.
- 3 Kliknij dwukrotnie wewnątrz obszaru kadrowania.

Można również

Powiększyć lub zmniejszyć obszar kadrowania	Przeciągnij odpowiednie uchwyty.
Przesunąć obszar kadrowania	Kliknij wewnątrz obszaru kadrowania i przeciągnij go w inne miejsce.
Obrócić obszar kadrowania aby go wyprostować	Kliknij wewnątrz obszaru kadrowania, aby wyświetlić uchwyty obrotu  . Przeciągnij uchwyty obrotu, aby dopasować obszar kadrowania do obszaru obrazka, który ma być wykadrowany.
Poszerzyć obszar kadrowania poza oryginalny obrazek	Kliknij kolejno Obrazek ▶ Wykadruj ▶ Poszerz i przeciągnij uchwyt kadrowania poza obrazek.



Aby bardziej wyraźniej widzieć kadrowany obrazek, można ukryć nakładkę kadrowania. Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Wykadruj ▶ Nakładka kadrowania**.

Obszar obrazka można również wykadrować, klikając narzędzie **Kadrowanie** i wpisując wartości w polach **Rozmiar** i **Położenie** na pasku właściwości.

Aby wykadrować kolor obramowania z obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Wykadruj ▶ Wykadruj kolor obramowania**.

- 2 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Tło** — umożliwia wykadrowanie koloru określonego w próbce koloru **Tło**  znajdujące się w obszarze sterowania kolorem w przyborniku
 - **Pierwszy plan** — umożliwia wykadrowanie koloru określonego w próbce koloru  **Pierwszy plan** znajdujące się w obszarze sterowania kolorem w przyborniku
 - **Inne** — umożliwia wykadrowanie koloru wybranego przy użyciu selektora kolorów lub narzędzia **Pipeta** 
- 3 W obszarze **Tolerancja** włącz jedną z następujących opcji:
 - **Zwykła** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa wartości barwy sąsiadujących pikseli
 - **Tryb HSB** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa poziomów barwy, nasycenia i jasności sąsiadujących pikseli.
- 4 Przesuń suwak **tolerancji**, aby ustawić tolerancję dla koloru, który ma być wykadrowany.

Aby pomyślnie usunąć kolor obramowania, konieczne może być eksperymentowanie z różnymi ustawieniami suwaka **tolerancji**.

Aby wykadrować obszar do edycji maski

- 1 Określ obszar do edycji na obrazku.
- 2 Kliknij kolejno **Obrazek** ► **Wykadruj** ► **Wykadruj do maski**.

Zszywanie obrazków

Zszywanie obrazków pozwala płynnie połączyć obrazki dwuwymiarowe. Przykładowo, duży obrazek można zeskanować do postaci mniejszych zachodzących na siebie kawałków i ponownie je złożyć.



Obrazki można zszywać, aby utworzyć jeden duży obrazek. Ten obrazek zeskanowano w czterech etapach i zszyto.

Aby zszyć obrazki

- 1 Otwórz obrazki, które chcesz zszyć.
- 2 Kliknij kolejno **Obrazek** ► **Zszywanie niemi**.
- 3 Wybierz nazwę pliku z listy **Pliki źródłowe** i kliknij przycisk **Dodaj**.
Jeżeli chcesz zaznaczyć wszystkie otwarte obrazki, kliknij przycisk **Dodaj wszystko**.
- 4 Aby zmienić położenie obrazka, na liście **Pliki wybrane** kliknij nazwę pliku i jeden z następujących przycisków:
 - przycisk **W górę**
 - przycisk **W dół**
- 5 Kliknij przycisk **OK**.
- 6 W oknie dialogowym **Zszywanie obrazków** kliknij narzędzie **Zaznaczenie** .
- 7 Przeciągnij obrazek w oknie zszywania obrazków, aby wyrównać go z innym. Powtórz wyrównywanie dla pozostałych obrazków.
- 8 Na liście **Metamorfoza** wpisz wartość definiującą liczbę pikseli zachodzących na siebie w łączonych obrazkach.
- 9 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Połącz z tłem** — umożliwia utworzenie jednego, spłaszczonego obrazka
 - **Utwórz obiekty z obrazków** — umożliwia utworzenie zszytego obrazka, w którym każdy obrazek źródłowy jest oddzielnym obiektem. Później można

dostosować jasność i kontrast każdego z obiektów, tak aby do siebie pasowały.

Można również

Wyświetlić wyrównanie obrazka	Kliknij narzędzie Różnica  . Zachodzące na siebie obszary obrazków są wyróżnione; prawidłowo wyrównane krawędzie obrazków są wyświetlane na czarno.
Obrócić jeden lub kilka zaznaczonych obrazków	Kliknij narzędzie Obrót  i przeciągnij obrazek. Jeżeli chcesz obrócić obrazek o ustalony kąt, wpisz wartość w polu Obróć obrazek .
Powiększyć w celu sprawdzenia obszaru połączenia obrazków	Kliknij narzędzie Powiększ  , a następnie miejsce, które chcesz powiększyć.
Zmniejszyć	Kliknij narzędzie Pomniejsz  i kliknij obrazek.
Wyświetlić obszary poza oknem zszywania obrazka	Kliknij narzędzie Chwyt  i przeciągnij obrazek.



Pliki obrazków zszytych i spłaszczonych mają mniejsze rozmiary niż obrazków zawierających po zszyciu oddzielne obiekty.



Aby precyzyjnie przenieść, obrócić i wyświetlić obrazki w oknie zszywania obrazka za pomocą narzędzi **Zaznaczenie**, **Obrót** i **Chwyt**, należy używać **klawiszy strzałek**.

Zmienianie orientacji obrazka

Poprzez obracanie i odbijanie obrazka można zmienić jego orientację w oknie. Aby zmienić położenie zeskanowanego obrazka lub utworzyć efekty specjalne, można odbijać obrazek w pionie lub w poziomie.



Odbijając obrazek, można utworzyć jego lustrzane odbicie.

Przy obracaniu obrazka można określić kąt i kierunek obrotu, a także kolor papieru, który stanie się widoczny po wykonaniu operacji obrotu.

Aby odbić obrazek

- Kliknij kolejno **Obrazek** ► **Odbij** i kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Odbij w poziomie**
 - **Odbij w pionie**

Aby obrócić obrazek

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek** ► **Obróć** ► **Obróć o dowolny kąt**.
- 2 Wpisz wartość w polu **Kąt**.
- 3 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **W prawo**
 - **W lewo**
- 4 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Zachowaj oryginalny rozmiar obrazka** — umożliwia zachowanie oryginalnego rozmiaru obrazka
 - **Wyglądanie** — umożliwia wygładzenie krawędzi na obrazku
- 5 Otwórz selektor kolorów **Kolor tła** i kliknij kolor.



Obrazek można obrócić, klikając kolejno **Obrazek** ► **Obróć** i klikając opcję **90° w prawo**, **90° w lewo** lub **180°**.



Obrazek można obrócić w celu zmiany jego orientacji.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu pomocy zobacz...**

Kadrowanie obszarów do edycji

kadrowanie, obszary edytowalne

Definiowanie obszarów edytowalnych

obszary do edycji, definiowanie

Praca z maskami

maski

Dopasowywanie kolorów i odcieni



Możliwe jest poprawienie jakości obrazka poprzez korektę przebarwień i problemów z naświetlaniem lub zmianę określonego koloru za pomocą dopasowania kolorów i tonów.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Dopasowywanie kolorów i tonów obrazka
- Praca z kanałami kolorów

Dopasowywanie kolorów i tonów obrazka

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są filtry i narzędzia dopasowania kolorów i tonów obrazków. Podczas dopasowywania kolorów i tonów dopasowywane są elementy, takie jak barwa, nasycenie, jaskrawość, kontrast lub intensywność. W przypadku dopasowywania kolorów i tonów na całym obrazku, można zastosować bezpośrednio do obrazka filtr dopasowujący lub soczewkę, dostępną na oddzielnej warstwie obiektu, którą można edytować bez zmian w obrazku oryginalnym. Więcej informacji na temat soczewek można znaleźć w sekcji “Praca z soczewkami” na stronie 459.

Przed zastosowaniem filtru dopasowującego możliwe jest dopasowanie części obrazka poprzez edycję rozmiaru i kształtu soczewek lub utworzenie obszarów do edycji. Więcej informacji na temat obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Nakładanie masek” na stronie 465..

Wybieranie filtrów kolorów i tonów

Niektóre filtry dopasowują obrazek automatycznie, a inne umożliwiają sterowanie procesem dopasowania na różnych poziomach. Przykładowo, filtr **Automatyczne równoważenie poziomów** powoduje automatyczne dopasowanie zakresu tonalnego, podczas gdy filtr **Krzywa tonalna** pozwala użytkownikowi określić i dopasować ton lub kolor za pomocą oddzielnych kanałów kolorów. Filtry bardziej

zaawansowane, takie jak **Krzywa tonalna** i **Poprawa kontrastu**, są precyzyjne i stosując je można dokonać korekcji różnych problemów, ale wymaga to praktyki. Użytkownicy bez doświadczenia w zakresie korekcji kolorów i tonów, powinni skorzystać z następujących opcji:

- Dopasowanie automatyczne zastosuj filtr **Automatyczne równoważenie poziomów**. Filtr natychmiast polepsza jakość większości tonów obrazka. Jeżeli jego zastosowanie nie usunie problemu, możliwe jest cofnięcie zmian i zastosowanie innego filtra.
- Szybkie dopasowanie tonu: zastosuj filtr **Odcień koloru** w celu rozjaśnienia lub przyciemnienia obrazka lub polepszenia kontrastu za pomocą przycisków miniatur. Można również spróbować użyć filtra **Jaskrawość-Kontrast-Intensywność**. Aby zachować szczegóły obrazka, po dopasowaniu jaskrawości należy dopasować kontrast i intensywność.
- Szybkie dopasowanie koloru: zastosuj filtr **Barwa koloru** w celu dopasowania koloru za pomocą przycisków miniatur lub zastosuj filtr **Balans kolorów**, który pozwala zwiększyć lub zmniejszyć wartość danego koloru. Przykładowo, jeżeli na obrazku występują zielone przebarwienia, można usunąć trochę koloru zielonego lub dodać kolor kontrastujący (purpurowy), aby je zneutralizować.

Interakcyjne dopasowywanie tonów

Aby ocenić i dopasować kolor oraz ton za pomocą histogramu, można wyświetlić zakres tonalny obrazka. Przykładowo, histogram może być pomocny przy sprawdzaniu, czy na niedoświetlonej fotografii nie ma ukrytych szczegółów.

Histogram to poziomy wykres słupkowy, obrazujący wartości jaskrawości pikseli obrazka na skali od 0 (ciemne) do 255 (jasne). Lewa część histogramu odpowiada cieniom obrazka, część środkowa - półtonom, a strona prawa światłom. Wysokość poszczególnych słupków wskazuje liczbę pikseli o danej jaskrawości.

Przykładowo, duża liczba ciemnych pikseli (lewa strona histogramu) wskazuje, że w ciemnych obszarach obrazu znajdują się szczegóły.

Histogram dostępny jest dla następujących filtrów:

- Poprawa kontrastu
- Równoważenie histogramu
- Balans próbka/wynik

Dopasowywanie kolorów i tonów za pomocą pociągnięć pędzla

Jaskrawość, kontrast, barwę i nasycenie w części obrazka można dopasować za pomocą pociągnięć pędzla. Można wykorzystać gotowe pędzle lub utworzyć pędzel niestandardowy. Informacje na ten temat można znaleźć w sekcji “Tworzenie pędzli niestandardowych” w Pomocy.

Aby dopasować kolory i tony obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▶ **Dopasuj** i kliknij filtr dopasowujący.
- 2 W oknie dialogowym filtru określ odpowiednie ustawienia.

Aby interaktywnie dopasować ton obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▶ **Dopasuj** ▶ **Poprawa kontrastu**.
- 2 Przesuń strzałki **Obcinanie wartości wejściowych** ▾, aby dopasować cienie i światła.
Strzałka lewa pozwala zaciemniać obszary cieni. Przeciągnij strzałkę do miejsca, w którym histogram zaczyna wzrastać.
Strzałka z prawej strony pozwala rozjaśniać obszary światła. Przeciągnij strzałkę do miejsca, w którym histogram przestaje wzrastać.
- 3 Przesuń suwak **Gamma**, aby dopasować półtony.
- 4 Przesuń strzałki **Kompresja zakresu wyjściowego** △, aby dostroić kontrast:
Przeciągając lewą strzałkę w prawą stronę można rozjaśniać ciemne obszary.
Przeciągając prawą strzałkę w lewą stronę, można przyciemniać jasne obszary.

Można również

Dokonać automatycznej redystrybucji pikseli w danym zakresie tonalnym

Zaznacz pole wyboru **Dopasuj automatycznie**.

Ustawić wartości wejścia i wyjścia przez zaznaczenie pikseli na obrazku

Włącz opcję **Ustaw wartości wejściowe** lub **Ustaw wartości wyjściowe** w obszarze **Próbkowanie pipetą**. Kliknij przycisk **pipety dla cienia** , aby próbować obszary cienia lub kliknij przycisk **pipety dla światła** , aby próbować obszary światła.

Aby dopasować kolory i tony obrazka za pomocą pociągnąć pędzla

- 1 Zaznacz obiekt lub obrazek tła.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Efekt** .
- 3 Na pasku właściwości otwórz selektor **efektów** i wybierz jedną z następujących opcji:
 - Narzędzie **Jaskrawość**  — umożliwia rozjaśnienie lub przyciemnienie obrazka
 - Narzędzie **Kontrast**  — umożliwia zwiększenie lub zmniejszenie kontrastu
 - Narzędzie **Barwa**  — umożliwia przesunięcie wszystkich barw na kole kolorów o liczbę stopni określoną w polu **Wielkość**
 - Narzędzie **Zamiana barw**  — umożliwia zachowanie jaskrawości i nasycenia oryginalnych kolorów przy jednoczesnym zastąpieniu wszystkich barw bieżącym kolorem farby
 - Narzędzie **Gąbka**  — umożliwia zmniejszenie lub zwiększenie nasycenia kolorów
 - Narzędzie **Rozjaśnianie/Przyciemnianie**  — umożliwia rozjaśnienie (prześwietlenie) lub przyciemnienie (niedoświetlenie) obrazu
 - Narzędzie **Odcień**  — powoduje zabarwienie obrazka bieżącym kolorem farby
- 4 Wybierz wzorzec pędzla z listy **Typ pędzla** na pasku właściwości.
Aby dostosować ustawienia pędzla, należy na pasku właściwości określić żądane ustawienia.
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zwiększyć efekt pędzla wzdłuż obszaru, unikając wielokrotnego klikania w danym obszarze

Kliknij przycisk **składania**  na pasku **Atrybuty pociągnąć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Ta opcja jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi typu **Efekt**. Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ► **Okna dokowane** ► **Ustawienia pędzla**.

Można również

Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła

Kliknij przycisk **scalania ze źródłem**  na pasku **Atrybuty dotknięć** wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Ta opcja jest dostępna tylko wtedy, gdy przycisk **składania** jest wyłączony.

Praca z kanałami kolorów

Kolory i tony obrazka można dopasować poprzez wprowadzenie zmian bezpośrednio w kanałach kolorów obrazka. Liczba kanałów kolorów zależy od liczby elementów trybu kolorów skojarzonego z obrazkiem. Na przykład obrazki w trybie czarno-białym, skali szarości, duotone i z paletą mają tylko jeden kanał kolorów, obrazki w trybie RGB i Lab mają trzy kanały, a obrazki w trybie CMYK mają cztery kanały kolorów. Więcej informacji na temat tych modeli kolorów można znaleźć w sekcji “Modele kolorów” w Pomocy.

Wyświetlanie, mieszanie i edycja kanałów kolorów

Kanały kolorów odpowiadają kolorowym elementom obrazka, ale domyślnie w oknie obrazka wyświetlane są jako obrazki w skali szarości. Można jednak wyświetlić je również w odpowiadających im odcieniach, wówczas kanał czerwony jest przedstawiany w odcieniach czerwieni, kanał niebieski w odcieniach niebieskiego itd.

Aby zrównoważyć kolory w obrazku można mieszać kanały kolorów. Przykładowo, jeżeli obrazek zawiera zbyt dużo czerwonego, aby polepszyć jego jakość można w trybie RGB dopasować kanał czerwony.

Kanały kolorów można edytować w ten sam sposób, w jaki edytuje się inne obrazki w skali szarości. Można np. zaznaczać obszary, malować, stosować wypełnienia, efekty specjalne i filtry oraz wycinać i wklejać obiekty.

Rozdzielanie i łączenie obrazków za pomocą kanałów kolorów

Obrazek można podzielić na szereg plików zawierających 8-bitowe obrazki w skali szarości — jeden dla każdego kanału kolorów w danym trybie kolorów. Rozdzielenie obrazka na pliki oddzielnych kanałów umożliwia edycję jednego z nich bez wpływu na pozostałe. Dla dokonania edycji, przed przekształceniem

obrazka w inny tryb lub skojarzeniem kanałów z różnych trybów, należy zapisać informacje o kanale. Na przykład jeśli okazało się, że kolory obrazka RGB są zbyt mocno nasycone, można rozdzielić ten obrazek na kanały trybu HSB i zmniejszyć kanał nasycenia (S). Po zakończeniu edycji można ponownie połączyć oba tryby w jeden obrazek. Połączenie obrazków następuje automatycznie z wykorzystaniem równych wartości.

Obrazek można rozdzielić na następujące kanały kolorów:

Tryb rozdzielania	Tworzone kanały kolorów
RGB	Czerwony (R), zielony (G), niebieski (B)
CMYK	Niebieskozielony (C), purpurowy (M), żółty (Y) i czarny (K)
HSB	Barwa (H), nasycenie (S) i jaskrawość (B)
HLS	Barwa (H), jasność (L) i nasycenie (S)
YIQ	Luminancja (Y) i dwie wartości chromatyczności (I, Q)
Lab	Luminancja (L), proporcja koloru zielonego do purpurowego (a) i koloru niebieskiego do żółtego (b)

Aby wyświetlić kanały kolorów

- Kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Kanały**.



Kanały kolorów można wyświetlić z użyciem odpowiadających im kolorów, klikając kolejno **Narzędzia** ▶ **Dostosowywanie**. Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie** i zaznacz pole wyboru **Zabarw kanały kolorów na ekranie**.

Aby mieszać kanały kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▶ **Dopasuj** ▶ **Mikser kanałów**.
- 2 Z listy **Model kolorów** wybierz tryb kolorów.
- 3 Wybierz kanał wyników z listy **Kanał wyników**.
- 4 Przesuń suwaki w obszarze **Kanały wejściowe**.

Aby edytować kanał kolorów

- 1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij kanał, który chcesz edytować.
Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Kanały**.
- 2 Edytuj obrazek.

Aby podzielić obrazek za pomocą kanałów kolorów

- Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Rozdziel kanały na** i kliknąć tryb kolorów.



Obrazki w trybach kolorów CMYK i Lab muszą być rozdzielane na własne, oryginalne kanały składowe.

Aby połączyć obrazki za pomocą kanałów kolorów

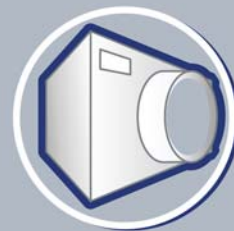
- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Połącz kanały**.
- 2 W obszarze **Tryb** wybierz opcję trybu koloru.
- 3 W obszarze **Kanał** wybierz opcję kanału i na liście **Obrazki** kliknij nazwę pliku, aby skojarzyć kanał z plikiem.
- 4 Powtarzaj krok 3, dopóki wszystkie kanały z obszaru **Kanał** nie zostaną skojarzone z obrazkami z listy **Obrazki**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz...**

Filtry dopasowujące	filtry dopasowujące
Praca z kanałami kolorów	kanały kolorów

Zmienianie wymiarów obrazka, rozdzielczości i rozmiaru papieru



Wymiary i rozdzielczość obrazka można zmieniać. Można również zmieniać papierowe obramowanie wokół obrazka.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Zmienianie wymiarów obrazka
- Zmienianie rozdzielczości obrazka
- Zmienianie rozmiaru papieru

Zmienianie wymiarów obrazka

Fizyczne wymiary obrazka można zmienić, zwiększając lub zmniejszając jego wysokość i szerokość. Przy zwiększaniu wymiarów obrazka aplikacja powoduje wstawienie nowych pikseli między istniejące i nadanie im kolorów na bazie kolorów sąsiednich pikseli. Znaczne zwiększenie wymiarów obrazka może mu nadać wygląd rozciągnięty i ziarnisty.



Wysokość i szerokość obrazka można zmieniać bez zmiany rozdzielczości. Oryginalny jest obrazek środkowy, pierwszy obrazek ma zmniejszone wymiary, a trzeci zwiększone. Należy zwrócić uwagę na ziarnistość większego obrazka.

Aby zmienić wymiary obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek** ▶ **Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
- 2 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Wygładzanie** — powoduje wygładzanie krawędzi obrazka
 - **Zachowaj proporcje** — chroni przed zmianą kształtu, zachowując stały stosunek szerokości do wysokości obrazka
- 3 W polu **Rozmiar obrazka** wpisz wartości w jednym z pól:
 - **Szerokość i Wysokość** — pozwalają określić wymiary obrazka
 - **Szerokość (%) i Wysokość (%)** — pozwalają zmienić rozmiar obrazka procentowo w odniesieniu do oryginału.



Przy zmianie wymiarów obrazka lepszy efekt można osiągnąć, zmieniając wysokość i szerokość o wartości, które są współczynnikami wartości oryginalnych. Przykładowo, zmniejszenie obrazka o 50% daje lepszy efekt wizualny niż zmniejszenie o 77%. Przy zmniejszaniu obrazka o 50%, usuwany jest co drugi piksel; przy zmniejszaniu o 77% piksele są usuwane nieregularnie.

Zmienianie rozdzielczości obrazka

Rozdzielczość obrazka można zmieniać w celu zmniejszenia lub zwiększenia rozmiaru pliku obrazka. Rozdzielczość wydruku jest mierzona liczbą punktów na cal (dpi). Od wybranej rozdzielczości zależy wygląd obrazka. Obrazki utworzone do wyświetlania tylko na monitorze komputera posiadają zwykle rozdzielczość 96 lub 72 dpi, a obrazki do prezentowania na stronach WWW — 72 dpi. Obrazki przeznaczone do wydruku na drukarkach biurowych, posiadają zwykle rozdzielczość 150 dpi, podczas gdy obrazki do wydruku profesjonalnego — 300 dpi lub wyższą.

Zwiększanie rozdzielczości

Obrazki o wyższej rozdzielczości zawierają mniejsze i bardziej zagęszczone piksele niż obrazki w rozdzielczości niższej. Zwiększenie rozdzielczości polega na zwiększeniu liczby pikseli, przypadających na jednostkę miary. Jakość obrazka może ulec pogorszeniu, ponieważ nowe piksele są dopasowywane na bazie kolorów sąsiednich pikseli; piksele oryginalne są po prostu rozrzucone. Nie można użyć zwiększania rozdzielczości do utworzenia szczegółów i nieznacznych gradacji kolorów, których nie było na obrazku oryginalnym. Przy zwiększaniu

rozdzielczości obrazka zostaje on powiększony na ekranie; przy drukowaniu obrazek domyślnie zachowuje swoje oryginalne wymiary.

Zmniejszanie rozdzielczości

Zmniejszanie rozdzielczości polega na zmniejszeniu liczby pikseli przypadających na jednostkę miary. Zmniejszanie rozdzielczości daje na ogół lepsze wyniki niż zwiększanie rozdzielczości. Najlepsze rezultaty można zazwyczaj osiągnąć, jeżeli zmniejszanie rozdzielczości jest wykonywane po korekcji kolorów i odcieni, ale przed wyostrzeniem obrazka. Więcej informacji na temat trybów poprawiania i wyostrażania obrazków znajduje się w sekcjach: “Dopasowywanie kolorów i odcieni” na stronie 431 i “Retuszowanie” na stronie 445.



Rozdzielczość i rozmiar obrazka można zmieniać jednocześnie. Obrazek środkowy jest oryginalny, pierwszy ma zmniejszoną, a trzeci zwiększoną rozdzielczość.

Aby zmienić rozdzielczość obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ► Zmień rozmiar/rozdzielczość**.
- 2 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Jednakowe wartości** — powoduje ustawienie tych samych wartości w polach **W poziomie** i **W pionie**
 - **Wyglądanie** — powoduje wyglądanie krawędzi obrazka
 - **Zachowaj rozmiar oryginalny** — powoduje zachowanie rozmiaru pliku zapisanego na dysku przy zmianie rozdzielczości obrazka.
- 3 Wpisz wartości w następujących polach obszaru **Rozdzielczość**:
 - **W poziomie**
 - **W pionie**

Zmienianie rozmiaru papieru

Zmieniając rozmiar papieru, można zmieniać obszar wydruku, obejmujący zarówno obrazek, jak też i pusty papier. Przy zmianie wielkości papieru można zwiększać lub zmniejszać obramowanie w kolorze papieru, ale nie można zmieniać wymiarów oryginalnego obrazka. Zmniejszenie rozmiaru papieru poniżej wymiarów oryginalnego obrazka powoduje wykadrowanie obrazka.



Rozmiar papieru wokół oryginalnego obrazka można zmieniać.

Aby zmienić rozmiar papieru

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Rozmiar papieru**.
- 2 Wybierz jednostkę miary z listy umieszczonej obok pola **Szerokość**.
- 3 Wpisz wartości w następujących polach:
 - **Szerokość**
 - **Wysokość**

Aby zablokować proporcje rozmiaru papieru, kliknij ikonę **Zablokuj** .

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz...**

Zmienianie rozmiarów/rozdzielczości
obrazków

zmienianie rozmiaru/rozdzielczości,
obrazki

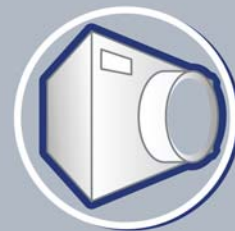
Zmienianie rozmiaru obrazka przez
kadrowanie

kadrowanie, obrazki

Aby uzyskać więcej informacji na temat W indeksie systemu Pomocy zobacz...

Kadrowanie do edytowalnego obszaru
maski

kadrowanie, obszary edytowalne



Retuszowanie

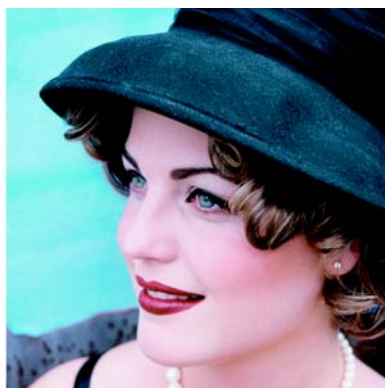
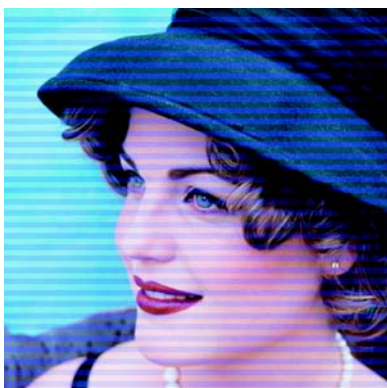
Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia retuszowanie obrazków, aby polepszyć ich jakość lub zmodyfikować ich zawartość.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Ulepszanie skanowanych obrazków
- Usuwanie efektu „czerwonych oczu”
- Usuwanie kurzu i rys
- Klonowanie obszarów obrazka
- Wyostrażanie obrazków
- Wymazywanie obszarów obrazków
- Smużenie, rozmazywanie i mieszanie kolorów

Ulepszanie skanowanych obrazków

Istnieje możliwość usunięcia linii ze skanowanych obrazków lub obrazków wideo z przeplotem. Linie te można zastąpić kopiami sąsiednich linii pikseli lub kolorami pochodzącymi z pikseli otaczających. Można również usunąć morę lub szum. Mora jest efektem o kształcie fali powstającym w wyniku nałożenia w tym samym obrazku dwóch rastrów o różnej gęstości. Szum to efekt „śnieżenia” powstający podczas skanowania lub przechwytywania wideo.



*Linie na skanowanych obrazkach można usunąć za pomocą filtra
Usuń przeplot.*

Aby ulepszyć skanowane obrazki

Aby	Wykonaj następujące czynności
Usunąć morę	Kliknij kolejno Efekty ▶ Szum ▶ Usuń morę i określ żądane ustawienia.
Usunąć szum	Kliknij kolejno Efekty ▶ Szum ▶ Usuń szum i określ żądane ustawienia.
Usunąć linie	Kliknij kolejno Obrazek ▶ Transformacje ▶ Usuń przeplot .

Usuwanie efektu „czerwonych oczu”

Ze zdjęć można usuwać efekt „czerwonych oczu”. Efekt „czerwonych oczu” powstaje, gdy światło lampy błyskowej odbija się od siatkówki oka.

Aby usunąć efekt „czerwonych oczu”

- 1 Otwórz paletę **Poprawka**  i kliknij narzędzie **Usuwanie efektu „czerwonych oczu”** .
- 2 W polu **Rozmiar** wpisz wartość, aby dopasować rozmiar pędzla do wielkości obrazu oka.
- 3 Kliknij obraz oka, aby usunąć czerwone piksele.

Usuwanie kurzu i rys

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje różne sposoby ulepszania wyglądu obrazka, na którym widać kurz lub rysy. Filtr można zastosować do całego obrazka lub, jeżeli na obrazku występuje jedna lub kilka rys w określonym obszarze, można utworzyć maskę wokół rys i na obszarach do edycji zastosować filtr.

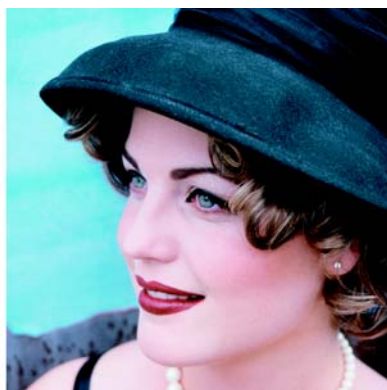
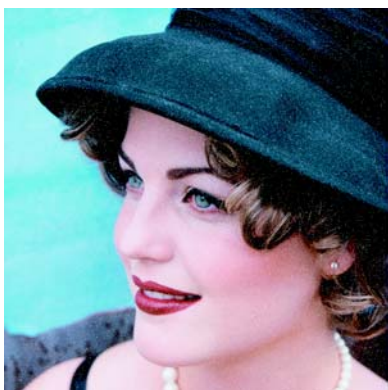
Działanie filtru polega na eliminowaniu kontrastu między pikselami, które przekraczają ustawiony próg kontrastu. Istnieje możliwość ustawienia promienia określającego liczbę pikseli, których dotyczyć będą zmiany. Ustawienia zależą od rozmiaru skazy i otaczającego ją obszaru. Przykładowo, jeżeli na obrazku na czarnym tle widoczna jest biała rysa o szerokości 1 lub 2 pikseli, można ustawić promień o wielkości 2 lub 3 piksele i ustawić próg kontrastu wyżej niż w przypadku tej samej rysy na białym tle.

Mieszając tekstury i kolory obrazka, można również usunąć niedokładności, takie jak rysy i fałdy. Podobnie jak w przypadku użycia filtra można wybrać zakres pikseli koniecznych do retuszu obrazka, w zależności od rozmiaru korekcji oraz otaczającego obszaru.

Jeżeli rysa lub skaza jest dużych rozmiarów lub występuje w obszarze o zróżnicowanych kolorach i teksturze, takich jak liście na drzewie, lepsze rezultaty można uzyskać, klonując obszary obrazka. Więcej informacji na temat klonowania można znaleźć w sekcji “Klonowanie obszarów obrazka” na stronie 450..

Aby usunąć kurz i rysy z całego obrazka

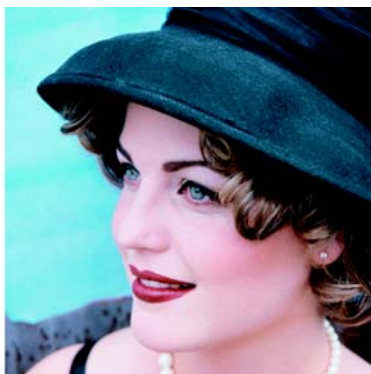
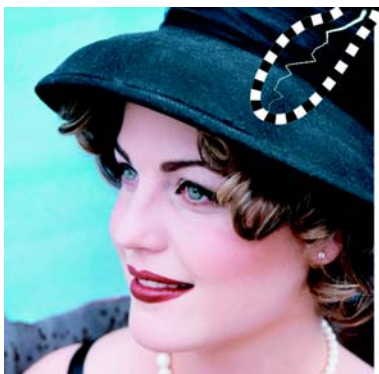
- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Korekcja ▶ Kurz i rysy**.
- 2 Przesuń następujące suwaki:
 - **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
 - **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.



Z obrazka można usunąć kurz i rysy, stosując filtr Kurz i rysy.

Aby usunąć rysy z części obrazka

- 1 Określ obszar do edycji obejmujący rysy.
- 2 Kliknij kolejno **Obrazek** ▶ **Korekcja** ▶ **Kurz i rysy**.
- 3 Przesuń następujące suwaki:
 - **Promień** — określa zakres pikseli wykorzystywanych do utworzenia efektu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie najmniejszą wartość promienia.
 - **Próg** — określa zakres redukcji szumu. Aby zachować szczegóły obrazka, ustaw możliwie największą wartość.



Rysy w określonych miejscach można usunąć, tworząc maskę wokół rys przed zastosowaniem filtru Kurz i rysy. Obecność maski wskazuje linia przerywana lub zabarwiona na czerwono nakładka.



Aby określić obszar do edycji, który obejmuje rysy, można użyć narzędzia **Pędzel maski** . Wybierz końcówkę o rozmiarze szerszym od rysy, tak aby pędzel bez problemu pokrył rysę. Więcej informacji na temat narzędzia **Pędzel maski** można znaleźć w sekcji “Aby odręcznie zdefiniować obszar do edycji” na stronie 468.

Aby usunąć niedokładności obrazka, mieszając tekstury i kolory

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Poprawka**  i kliknij narzędzie **Pędzel poprawek** .
- 2 Wybierz końcówkę za pomocą selektora **Kształt**.
- 3 Wpisz wartość w polu **Rozmiar**, aby określić rozmiar końcówki.
- 4 Wybierz opcję z listy **Siła**, aby ustawić intensywność efektu.
- 5 Kliknij wskaźnikiem pędzla w oknie obrazka, aby zastosować efekt.



Korzystając z narzędzia Pędzel poprawek można usunąć niedokładności obrazka przez mieszanie tekstur i kolorów.

Można również

Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła Kliknij przycisk **scalania ze źródłem**.

Można również

Zmienić rozmiar pędzla

Podczas przeciągania w oknie obrazka przytrzymaj klawisz **Shift**. Gdy rozmiar końcówki zmieni się odpowiednio, należy zwolnić klawisz.

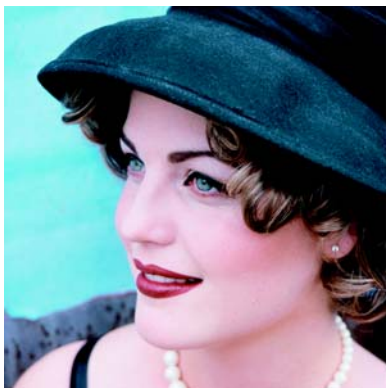


Narzędzia **Pędzel poprawek** można używać na obrazkach w następujących trybach kolorów: Skala szarości, Duotone, Lab, RGB i CMYK.

Klonowanie obszarów obrazka

Możliwe jest kopiowanie pikseli z jednego obszaru obrazka do drugiego, aby zakryć uszkodzone lub niepożądane elementy obrazka. Można na przykład naprawić rozdarcie lub usunąć osobę z obrazka, stosując sklonowane piksele do obszaru, który ma zostać usunięty. Wybrane elementy obrazka można klonować z myślą o zastosowaniu ich do innego obszaru obrazka lub innego obrazka. W przypadku klonowania obiektu nowo sklonowane obszary są dodawane do aktywnego obiektu. Możliwe jest również tworzenie abstrakcyjnych obrazków w oparciu o piksele pobrane z obrazka oryginalnego.

Podczas klonowania w oknie obrazka wyświetlane są dwa pędzle: pędzel pikseli źródłowych i pędzel klonowania, który stosuje piksele klonowane z pikseli źródłowych. Na pędzlu pikseli źródłowych wyświetlany jest wskaźnik krzyżowy w celu odróżnienia go od pędzla klonowania. Pędzel pikseli źródłowych przesuwają się wraz z pędzlem klonowania podczas przeciągania wzdłuż obrazka.



Naszyjnik został usunięty za pomocą narzędzia Klonowanie.

Aby sklonować obszar obrazka lub obiektu

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Poprawka** i kliknij narzędzie **Klonowanie** .
- 2 Otwórz selektor **klonowania** na pasku właściwości i kliknij **Klonowanie**.
- 3 Z listy **Typ pędzla** wybierz pędzel.
- 4 Kliknij obrazek, aby określić punkt źródłowy operacji klonowania.
Jeżeli chcesz zresetować punkt źródłowy, kliknij prawym przyciskiem myszy obszar, który chcesz sklonować.
- 5 Przeciągnij pędzel klonowania w oknie obrazek, aby zastosować piksele z punktu źródłowego.

Można również

Tworzyć abstrakcyjny obrazek w oparciu o piksele pobrane z punktu źródłowego

Przed przeciągnięciem w oknie obrazka, w selektorze **klonowania** kliknij **Klonowanie impresjonistyczne** lub **Klonowanie puentylistyczne** .

Można również

Utworzyć wiele klonów danego obiektu

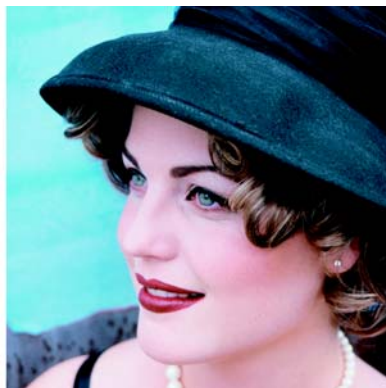
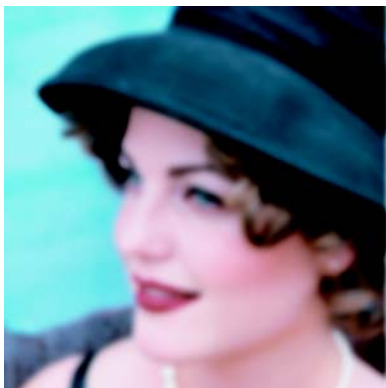
Kliknij przycisk **składania**  na pasku **Atrybuty pociągnąć**, wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt** oraz dla narzędzia **Klonowanie**. Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Ustawienia pędzla**.

Klonować jednocześnie obiekt i tło

Kliknij przycisk **scalania ze źródłem**  na pasku **Atrybuty pociągnąć**, wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta dostępna jest tylko wtedy, gdy przycisk **składania** jest wyłączony.

Wyost్రzanie obrazków

Obrazki można wyost్రżyć, aby poprawić kontrast, uwypuklić krawędzie obrazka lub zmniejszyć wielkość cienia. Aby wyost్రżyć obrazek lub obszar do edycji na danym obrazku, można użyć filtrów lub pociągnąć pędzla. Filtrów można również użyć korzystając z soczewki. Więcej informacji na temat soczewek można znaleźć w sekcji “Praca z soczewkami” na stronie 459.. Wyost్రzanie jest zazwyczaj wykonywane po dostosowaniu koloru i tonu obrazka oraz po zmianie rozdzielczości lub rozmiaru obrazka.



Wyostrenie obrazka pozwoli wydobyć szczegóły.

Aby wyostrzyć obrazek za pomocą filtra

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Korekcja ▶ Strojenie wyostrzania**.
- 2 Przesuń suwak **Procent**, aby określić stopień wyostrenia, które będzie stosowane za każdym razem, gdy klikniesz przycisk miniatury.
- 3 Naciśnij dowolny przycisk miniatury:
 - **Maska wyosttrzająca** — umożliwia podkreślenie szczegółów krawędzi i ustawienie ostrości rozmytych obszarów na obrazku bez usuwania obszarów o niskich częstotliwościach.
 - **Wyosttrzanie adaptacyjne** — umożliwia uwydatnienie krawędzi szczegółów przez analizę wartości sąsiadujących pikseli. Ten filtr zachowuje najwięcej szczegółów, ale jego działanie jest najbardziej widoczne na obrazkach o wysokiej rozdzielczości.
 - **Wyosttrzanie** — umożliwia uwydatnienie szczegółów krawędzi obrazka przez ustawienie ostrości rozmytych obszarów i zwiększenie kontrastu między sąsiadującymi pikselami. Przesuń suwak **Tło**, aby ustawić próg efektu. Niższe wartości zwiększają liczbę pikseli zmienionych przez efekt wyostrzania.
 - **Wyosttrzanie kierunkowe** — umożliwia uwydatnienie krawędzi obrazka bez tworzenia efektu ziarnistości.

Można również

Usunąć zacinienie

Kliknij kolejno **Efekty ▶ Wyostżanie ▶ Filtr górnoprzepustowy**. Filtr górnoprzepustowy usuwa szczegóły obrazka i cienie, w wyniku czego uzyskane zostaje wrażenie poświaty przez uwydatnienie światła i jasnych miejsc obrazka. Może to jednak wpłynąć na kolor i ton obrazka.



W przypadku większości fotografii najlepsze rezultaty daje filtr **Maska wyostżająca**.

Większość filtrów wyostżających obsługuje wszystkie tryby koloru, z wyjątkiem 48-bitowego trybu RGB, 16-bitowej skali szarości, trybu kolorów z paletą oraz trybu czarno-białego. Filtr **Wyostżanie** może być stosowany we wszystkich trybach koloru, z wyjątkiem trybu koloru z paletą oraz czarno-białego.



Każdy filtr wyostżania można uruchamiać oddzielnie, klikając **Efekty ▶ Wyostżanie** i klikając wybrany filtr.

Tej procedury można użyć, aby wyostżić obszary do edycji tego obrazka.

Aby wyostżić zaznaczone obszary za pomocą pociągnięć pędzla

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel** i kliknij narzędzie **Efekt** .
- 2 Otwórz selektor **efektów** na pasku właściwości i kliknij narzędzie **Wyostżanie** .
- 3 Z listy **Typ pędzla** wybierz pędzel.
- 4 Wybierz końcówkę za pomocą selektora **Kształt**.
- 5 Wpisz wartość w polu **Rozmiar**, aby określić rozmiar końcówki.
- 6 Przeciągnij wzdłuż obszaru obrazka.

Wymazywanie obszarów obrazka

Obrazki i obiekty można edytować, wymazując obszary. Można na przykład wymazać część obiektu, aby zmienić jego kształt lub w większym stopniu odsłonić warstwę znajdującą się poniżej. Można również wymazać obszary obrazka, aby odkryć kolor tła lub wymazać część ostatniej czynności zastosowanej do obrazka.

Narzędzia używane do wymazywania mają wiele takich samych ustawień jak pędzle, co oznacza, że można kontrolować rozmiar, kształt, przezroczystość w celu tworzenia niepowtarzalnych efektów. Przykładowo, można zastosować wypełnienie mapą bitową do całego obrazka, zwiększyć wartość przezroczystości narzędzia wymazywania i utworzyć efekt nakładania, częściowo wymazując wypełnienie (ostatnia wykonana czynność). Obrazek można również wymazać w oparciu o kolor. Kolor tła zastępuje wymazywany kolor pierwszego planu.



Pasek został usunięty za pomocą narzędzia Gumka.

Aby wymazać część obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij narzędzie **Gumka** .
- 3 Określ żądane ustawienia na pasku właściwości
- 4 Przeciagnij wskaźnik myszy przez obszar, który chcesz wymazać.

Aby wymazać obszary obrazka i odsłonić kolor tła

- 1 Kliknij narzędzie **Gumka** .
- 2 Określ żądane ustawienia na pasku właściwości.

- 3 Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarem obrazka, który chcesz wymazać.

Aby wymazać ostatnią czynność zastosowaną do obrazka

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Cofnij pędzel** .
- 2 Określ żądane ustawienia na pasku właściwości
- 3 Przeciągnij wskaźnik myszy przez obszar, który chcesz wymazać.



Aby całkowicie wymazać ostatnią czynność, kliknij przycisk **Cofnij**  na standardowym pasku narzędzi. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie efektu czynności” w Pomocy.

Aby zamienić kolor pierwszego planu na kolor tła

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Pędzel zamiany kolorów** .
- 2 Na pasku właściwości wybierz kształt końcówki z selektora **Kształt**.
- 3 Wpisz wartość w polu **Tolerancja**, aby określić tolerancję koloru na podstawie podobieństwa kolorów.
- 4 W obszarze sterowania kolorem na pasku narzędzi kliknij dwukrotnie próbkę koloru **pierwszego planu**  i wybierz kolor.
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Smużenie, rozmazywanie lub mieszanie kolorów

Kolor w obrazku można smużyć, rozmazywać i mieszać. Smużenie daje podobny efekt do przeciągania po mokrej farbie. Rozmazywanie daje taki efekt, jak pocieranie palcem po rysunku wykonanym pastelami. Zastosowanie mieszania powoduje wygładzenie przejść między kolorami i zmiękczenie ostrych krawędzi. Można smużyć, rozmazywać lub mieszać kolory na całym obrazku lub na zdefiniowanym obszarze do edycji. Więcej informacji na temat definiowania obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Nakładanie masek” na stronie 465..



Naszyjnik zmieniono za pomocą narzędzia Smużenie.

Aby zastosować smużenie, rozmywanie lub mieszanie kolorów na obrazku

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel** i kliknij narzędzie **Efekt** .
- 2 Otwórz selektor **efektów** na pasku właściwości i wybierz jedno z następujących narzędzi:
 - **Smużenie**
 - **Rozmazanie**
 - **Mieszanie**
- 3 Wybierz pędzel z listy **Typ pędzla** na pasku właściwości.
- 4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zwiększyć efekt pędzla wzdłuż obszaru, unikając wielokrotnego klikania w danym obszarze

Kliknij przycisk **składania** na pasku **Atrybuty pociągnięć**, wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta jest dostępna tylko dla niektórych narzędzi **Efekt** oraz dla narzędzia **Klonowanie**. Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ► **Okna dokowane** ► **Ustawienia pędzla**.

Można również

Stosować efekt jednocześnie do obiektu i tła

Kliknij przycisk **scalania ze źródłem**  na pasku **Atrybuty pociągnąć**, wyświetlanym w oknie dokowanym **Ustawienia pędzla**. Opcja ta dostępna jest tylko wtedy, gdy przycisk **składania** jest wyłączony.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat

W indeksie systemu Pomocy zobacz...

Praca ze skanowanymi obrazkami

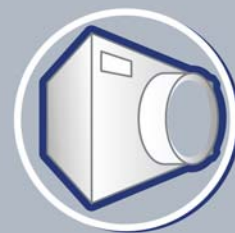
skanowanie, obrazki

Wtapianie obiektów do zmięczonych obszarów

wtapianie

Tryby kolorów

tryby kolorów



Praca z soczewkami

Soczewki umożliwiają podglądanie efektów specjalnych, korekcji lub dopasowania na oddzielnych warstwach obiektu przed wprowadzeniem ich w obrazku.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Tworzenie soczewek
- Edytowanie soczewek
- Scalanie soczewek z tłem obrazka

Tworzenie soczewek

Soczewki umożliwiają podglądanie zmian oraz efektów specjalnych, które mają być zastosowane w obrazku. Po utworzeniu soczewki, zmiany nie są wprowadzane w pikselach obrazka, lecz zostają wyświetlane na ekranie przez soczewkę. Soczewka jest tworzona jako oddzielny obiekt warstwy ponad tłem obrazka, możliwe jest więc wykonanie oddzielnej edycji soczewki i tła obrazka.

Tworzona soczewka może pokryć cały obrazek. Można też utworzyć soczewkę z obszaru do edycji dowolnej maski. Podczas tworzenia soczewki należy wybrać typ soczewki w zależności od rodzaju zmian w obrazku. Dostępne typy soczewek zależą od trybu koloru obrazka. Nie można na przykład użyć soczewki kolorowej dla obrazka w skali szarości, ponieważ nie zawiera on kolorów, które można byłoby zamieniać. W przypadku korekcji lub dopasowania kolorów i odcieni obrazka należy wybrać typ soczewki odpowiadający filtrom dopasowania i transformacji. Więcej informacji na temat stosowania filtrów można znaleźć w sekcji “Dopasowywanie kolorów i odcieni” na stronie 431. Aby zastosować efekt specjalny w celu polepszenia jakości lub znacznego przekształcenia obrazka, należy wybrać filtr efektów specjalnych. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji “Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 477.



Zdjęcie mężczyzny to obiekt wycięty z ciemniejszego obrazka. Zastosowano soczewkę do rozjaśnienia obiektu obrazka bez trwałej zmiany obiektu lub tła.

Aby utworzyć soczewkę

- 1 Kliknij kolejno **Obiekt ▸ Utwórz ▸ Nowa soczewka**.
- 2 Wybierz soczewkę z listy **Typ soczewki**.
- 3 W polu **Nazwa soczewki** wpisz nazwę.
- 4 Kliknij przycisk **OK**.

Po wyświetleniu okna dialogowego zdefiniuj właściwości soczewki.

Aby utworzyć soczewkę z obszaru do edycji

- 1 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▸ Utwórz ▸ Nowa soczewka**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Utwórz soczewkę z maski**.
- 4 Wybierz soczewkę z listy **Typ soczewki**.
- 5 W polu **Nazwa soczewki** wpisz nazwę.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.
- 7 W oknie dialogowym określ właściwości soczewki.

Edycja soczewek

Po utworzeniu soczewki można ją edytować. Można na przykład zwiększać lub zmniejszać jej obszar..

Soczewki można zaznaczać i poddawać przekształceniom, tak samo jak obiekty. Więcej informacji na temat zaznaczania i przekształcania obiektów można znaleźć w sekcjach “Praca z obiektami” na stronie 507 i “Modyfikowanie obiektów” na stronie 513. Korzystając z filtrów do efektów specjalnych, można także zmieniać kształt soczewki. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji “Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 477.

Aby powiększyć obszar soczewki

- 1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Zaznacz soczewkę.
- 3 Kliknij jedno z następujących narzędzi:
 - **Malowanie** 
 - **Prostokąt** 
 - **Elipsa** 
 - **Wielokąt** 
 - **Linia** 
- 4 Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty wybranego narzędzia.
Sprawdź, czy przycisk **Nowy obiekt** na  rozszerzonym pasku właściwości jest wyłączony.
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarami, o które chcesz powiększyć obszar soczewki.



Podczas zwiększania obszaru soczewki wartość koloru pierwszego tła lub koloru wypełnienia w skali szarości wpływają na krycie soczewki. Kolor biały powoduje dodanie obszaru do soczewki, podczas gdy kolor czarny powoduje, że obszar soczewki staje się przezroczysty. Więcej informacji można znaleźć także w sekcji „Praca z użyciem przezroczystości obiektu” w Pomocy.

Aby zmniejszyć obszar soczewki

- 1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Zaznacz soczewkę.

- 3 Kliknij narzędzie **Gumka** .
- 4 Na pasku właściwości zdefiniuj atrybuty narzędzia **Gumka**.
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy nad obszarami, które mają być usunięte z soczewki.

Aby zmienić kształt soczewki za pomocą filtru efektów specjalnych

- 1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Zaznacz soczewkę.
- 3 Z menu **Efekty** wybierz rodzaj efektu specjalnego.
- 4 Zdefiniuj ustawienia filtru efektów specjalnych.

Scalanie soczewek z tłem obrazka

Aby zastosować modyfikacje soczewki i efekty specjalne do pikseli na obrazku, należy scalić soczewkę z tłem obrazka. Po scaleniu soczewki z obrazkiem zmniejsza się rozmiar pliku i możliwe staje się zapisanie obrazka w formacie innym niż rodzimy format programu. Po scaleniu soczewki z tłem obrazka nie można jej już zaznaczyć ani zmodyfikować.

Scalanie soczewki z tłem obrazka

- 1 Kliknij narzędzie **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Zaznacz soczewkę.
- 3 W oknie dokowanym **Obiekty** wybierz tryb scalania z listy **Tryb scalania**.
Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.
- 4 Kliknij **Obiekt ▶ Połącz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Połącz obiekty z tłem** — łączy zaznaczoną soczewkę z obrazkiem w tle.
 - **Połącz wszystkie obiekty z tłem** — łączy zaznaczoną soczewkę i wszystkie inne obiekty z obrazkiem w tle.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Zmienianie właściwości soczewki

soczewki, właściwości

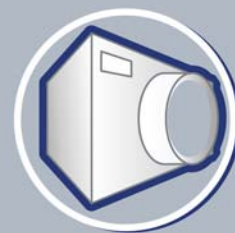
Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Dostosowywanie przezroczystości
soczewki

soczewki, przezroczystość

Używanie filtrów efektów specjalnych

filtry



Nakładanie masek

W programie Corel PHOTO-PAINT można za pomocą masek wydzielać z obrazka obszary, które mają zostać zmodyfikowane, chroniąc jednocześnie pozostałe obszary przed zmianami. Maski, ze swoimi obszarami do edycji i obszarami chronionymi, umożliwiają precyzyjną modyfikację obrazków.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów do edycji
- Definiowanie obszarów do edycji
- Definiowanie obszarów do edycji za pomocą informacji o kolorze
- Dopełnianie i usuwanie masek
- Wycinanie obszarów obrazka

Więcej informacji na temat masek obcinania można znaleźć w sekcji „Używanie maski obcinania do zmiany przezroczystości obiektu” w Pomocy.

Odróżnianie obszarów chronionych i obszarów do edycji

Maski służą do zaawansowanej edycji obrazka. Działają one jak szablony nakładane na obrazek: obszary chronione chronią kolory i efekty obrazka przed modyfikacjami, natomiast obszary do edycji pozwalają na wprowadzanie takich modyfikacji. Zdefiniowanie na obrazku obszaru do edycji pociąga za sobą jednocześnie zdefiniowanie dla tego obrazka odpowiedniej maski lub obszaru chronionego.

Nakładka maski

Nakładka maski jest domyślnie wyświetlana tylko nad obszarami chronionymi, co ułatwia rozróżnianie obszarów chronionych i obszarów do edycji. Nakładka maski to przezroczysty arkusz zabarwiony na czerwono. Po zmianie przezroczystości maski w określonych obszarach odpowiednio różny w tych obszarach będzie stopień zabarwienia nakładki maski na czerwono.

Nakładkę maski można ukryć.

Markiza maski

Granica między obszarem do edycji a sąsiadującym z nim obszarem chronionym jest zaznaczona kreskowanym konturem nazywanym markizą maski. Markizę maski można wyświetlić tylko po ukryciu nakładki maski. Kolor markizy maski można zmienić, aby była ona widoczna na tle kolorów obrazka.

Wyświetlanie lub ukrywanie nakładki maski

- Kliknij kolejno **Maska ▶ Nakładka maski**.

Znacznik wyboru obok polecenia menu wskazuje, że nakładka maski jest widoczna.

Aby wyświetlić lub ukryć markizę maski

- Kliknij kolejno **Maska ▶ Pokaż markizę**.

Znacznik wyboru obok polecenia menu wskazuje, że markiza jest widoczna.



Markiza maski nie jest wyświetlana podczas dopasowywania przezroczystości maski ani gdy używana jest nakładka maski.

Definiowanie obszarów do edycji

Istnieje wiele metod definiowania na obrazku obszarów do edycji bez korzystania z informacji o kolorze obrazka.

Definiowanie obszarów do edycji za pomocą obiektu, tekstu lub zawartości schowka

Do zdefiniowania obszaru do edycji można użyć obiektów. Przy tworzeniu obszarów do edycji o kształcie jednego lub kilku obiektów należy przed rozpoczęciem edycji przesunąć te obiekty poza obszar do edycji.

Do zdefiniowania obszaru do edycji można użyć tekstu. Obszar do edycji utworzony podczas pisania ma określoną przez użytkownika czcionkę i styl. Można również utworzyć obszar do edycji z istniejącego tekstu.

Obszar do edycji można ponadto zdefiniować za pomocą zawartości schowka, wklejając ją do okna obrazka jako obszar do edycji. Utworzony w ten sposób

obszar jest pływającym obszarem do edycji, który można edytować i przesuwać bez zmiany leżących pod nim pikseli obrazka.

Odręczne definiowanie obszaru do edycji

Obszary do edycji można definiować przez narysowanie konturu obszaru obrazka tak samo, jak ołówkiem na papierze, lub klikając różne punkty obrazka i zaczepiając w nich kolejne segmenty linii łamanej.

Definiowanie obszaru do edycji w kształcie konturu

Aby otoczyć części obrazka kolorem, teksturą lub efektami specjalnymi, obszar do edycji w kształcie konturu można zdefiniować za pomocą krawędzi istniejącego obszaru do edycji. Obszar do edycji w kształcie konturu definiuje nowa maska maski umieszczana z dowolnej strony istniejącej maski.

Definiowanie całego obrazka jako obszaru do edycji

Możliwe jest zdefiniowanie całego obrazka jako obszaru do edycji. Jest to bardzo użyteczne, gdy zastosowanie efektu specjalnego wymaga nałożenia maski na całym obrazku. Więcej informacji na temat efektów specjalnych można znaleźć w sekcji “Stosowanie efektów specjalnych” na stronie 477.

Aby zdefiniować obszar do edycji za pomocą obiektu, tekstu lub zawartości schowka

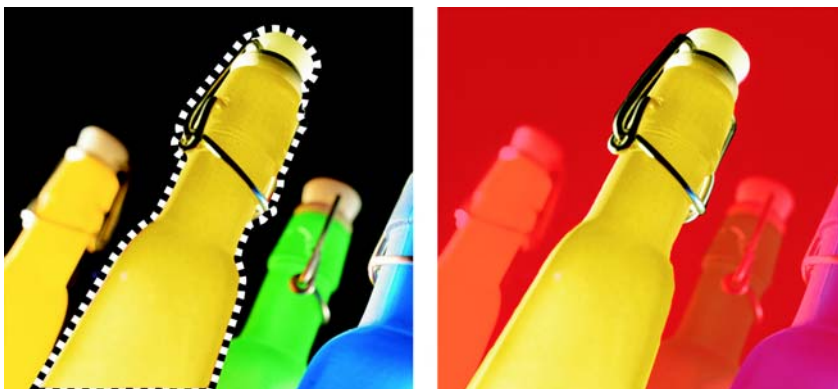
Aby zdefiniować obszar, wykorzystując	Wykonaj następujące czynności
Tekst	Kliknij narzędzie Tekst  i zdefiniuj atrybuty tekstu na pasku właściwości. Na rozszerzonym pasku właściwości kliknij przycisk Twórz maskę tekstową  , i wpisz tekst, a następnie kliknij przybornik, aby wprowadzić zmiany.
Jeden lub więcej obiektów	Zaznacz jeden lub kilka obiektów i kliknij kolejno Maska ▶ Utwórz ▶ Maska z obiektów .
Zawartość schowka	Kliknij kolejno Edycja ▶ Wklej ▶ Wklej jako zaznaczenie .

Aby odręcznie zdefiniować obszar do edycji

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Maska**  i kliknij narzędzie **Maska odręczna** .
- 2 Kliknij przycisk **Zwykła**  na pasku właściwości.
- 3 W oknie obrazka kliknij w wybranym miejscu, aby rozpocząć i zakończyć każdy segment linii.
- 4 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć.



Obszar do edycji można także zdefiniować, przeciągając narzędzie **Maska odręczna** w oknie obrazka i klikając dwukrotnie, aby zakończyć kontur.



Obszar do edycji utworzony przy użyciu narzędzia Maska odręczna

Aby zdefiniować obszar do edycji w kształcie konturu

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Maska**  i kliknij narzędzie maski.
- 2 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 3 Kliknij kolejno **Maska** ▶ **Kontur maski** ▶ **Obramowanie**.
- 4 Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
- 5 Wybierz typ krawędzi z listy **Krawędzie**.

Aby zdefiniować cały obrazek jako obszar do edycji

- Kliknij kolejno **Maska** ▶ **Zaznacz wszystko**.



Gdy włączona jest nakładka maski, markiza maski jest niewidoczna.

Definiowanie obszarów do edycji za pomocą informacji o kolorze

Obszary do edycji i obszary chronione maski można zdefiniować za pomocą informacji o kolorze obrazka. Gdy korzysta się z informacji o kolorze, konieczne jest także określenie wartości kolorów bazowych i tolerancji kolorów. Kolor bazowy jest podstawowym kolorem, za pomocą którego definiuje się obszary chronione i obszary do edycji. Wartość tolerancji koloru definiuje w procentach dopuszczalną różnicę koloru maski w stosunku do koloru bazowego; im większa wartość tolerancji, tym więcej kolorów obejmują obszary chronione lub obszary do edycji. Tolerancja koloru jest określana w oparciu o podobieństwo kolorów.

Definiowanie obszarów do edycji za pomocą kolorów jednolitych

Można zdefiniować obszar do edycji koloru jednolitego lub obszar do edycji otoczony kolorami jednolitymi. Gdy obszar jest otoczony przez kolory jednolite, można utworzyć nieregularny kontur dopasowany do obszaru, który ma być edytowany, albo zdefiniować obszar do edycji za pomocą granicy między kolorami jednolitymi.

Definiowanie obszarów do edycji na całym obrazku

Korzystając z maski kolorów, można zdefiniować obszary do edycji na całym obrazku. Maski kolorów pozwala wybrać kolor bazowy dla całego obrazka, a nie dla określonego obszaru.

Próg koloru umożliwia dokładniejsze sprecyzowanie zakresu kolorów obejmowanych przez obszar do edycji. Wartość progowa wyznacza jaskrawość każdego koloru bazowego i określa, które piksele zostaną uwzględnione w obszarze do edycji. Zdefiniowanie progu koloru pozwala na zmniejszanie lub wyostrażanie pikseli na krawędzi obszaru do edycji. W celu zmiany poziomu progu maski koloru, obrazek można wyświetlić w skali szarości, tak aby obszary maski miały kolor czarny, a obszary do edycji — biały.

Definiowanie obszarów do edycji w określonym kanale kolorów

Obszar do edycji można zdefiniować w określonych kanałach kolorów. Każdy obrazek w kolorach składa się z kilku kanałów kolorów, z których każdy odpowiada jednej składowej modelu kolorów obrazka. Na przykład obrazek RGB

składa się z kanałów: czerwonego, zielonego i niebieskiego. Gdy obrazek jest wyświetlany w poszczególnych kanałach kolorów, wyświetlana jest tylko część informacji o jego kolorze. Wyświetlanie tylko niektórych kanałów kolorów pozwala na bardziej precyzyjne zdefiniowanie obszarów do edycji.

Aby zdefiniować obszar do edycji w kolorze jednolitym

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Maska**  i kliknij narzędzie **Różdżka** .
- 2 Kliknij przycisk **Zwykła**  na pasku właściwości.
- 3 Wpisz odpowiednią wartość w polu **Tolerancja**.
- 4 Kliknij kolor w oknie obrazka.



Aby móc edytować obrazek o skomplikowanym kształcie umieszczony na gładkim tle, można tło zdefiniować jako obszar do edycji koloru jednolitego, a następnie stosując dopełnienie maski, zaznaczyć kształt jako dostępny do edycji. Więcej informacji na temat masek dopełniania można znaleźć w sekcji “Dopełnianie i usuwanie masek” na stronie 472.

Kolor pierwszego klikniętego piksela określa kolor bazowy; wszystkie sąsiednie piksele o kolorach mieszczących się w zakresie tolerancji kolorów zostają objęte obszarem do edycji. Obszar do edycji jest rozszerzany aż do pikseli, których kolor nie mieści się w zdefiniowanym zakresie tolerancji kolorów.

Aby zdefiniować obszar do edycji otoczony kolorem jednolitym

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Maska**  i kliknij jedno z poniższych narzędzi:
 - **Lasso**  — pozwala utworzyć nieregularny kontur na obszarze obrazka, a następnie dopasować markizę maski do określonego zakresu kolorów na tym obszarze; wykorzystuje początkowy kolor bazowy
 - **Maska magnetyczna**  pozwala zdefiniować markizę maski wzdłuż granicy między kolorami obrazka; wykorzystuje wiele kolorów bazowych
- 2 Kliknij przycisk **Zwykła**  na pasku właściwości.
- 3 Wpisz wartość tolerancji w polu **Tolerancja**.
- 4 W oknie obrazka kliknij kolor, który ma być chroniony przed zmianami, a następnie klikaj kolejne punkty, aby wyznaczyć kontur obszaru do edycji.

5 Kliknij dwukrotnie, aby zakończyć wyznaczanie konturu.



Można wybrać, czy kolor bazowy jest definiowany kolorem pierwszego piksela, czy też każde kliknięcie dowolnego piksela określa kolor bazowy. Zakres tolerancji kolorów wskazuje zakres kolorów chronionych przed zmianami. Gdy kolor bazowy jest definiowany kolorem piksela, który zostanie kliknięty jako pierwszy, obszar chroniony jest rozszerzany w granicach określonych tolerancją kolorów. Użycie narzędzia **Lasso** powoduje dopasowanie oryginalnego konturu obszaru do edycji do nieregularnego kształtu utworzonego przez wyłączenie z oryginalnego konturu wszystkich pikseli, których kolor mieści się w zdefiniowanym zakresie tolerancji kolorów. Użycie narzędzia **Maska magnetyczna** powoduje definiowanie koloru bazowego kolorem każdego piksela, który został kliknięty, a więc przy każdym kliknięciu obszar chroniony jest rozszerzany w zakresie zdefiniowanym tolerancją kolorów. Tolerancja kolorów jest definiowana w odniesieniu do bieżącego koloru bazowego w określonym obszarze wokół wskaźnika.

Aby zdefiniować obszar do edycji na całym obrazku

- 1 Kliknij **Maska ▶ Maska koloru**.
- 2 Kliknij przycisk **Tryb normalny** .
- 3 Z górnego menu podręcznego wybierz opcję **Kolory próbek**.
- 4 Kliknij narzędzie **Pipeta**  i kliknij nim każdy kolor bazowy w oknie obrazka.
- 5 Kliknij przycisk **Podgląd** .
- 6 Z listy obok przycisku **Podgląd** wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Nakładka** — wyświetla obszary chronione przykryte przezroczystym arkuszem o czerwonym zabarwieniu
 - **Skala szarości** — wyświetla obszary chronione na czarno, a obszary do edycji na białą
 - **Czarna otoczka** — wyświetla obszary chronione przykryte przezroczystym arkuszem o czarnym zabarwieniu
 - **Biała otoczka** — wyświetla obszary chronione przykryte przezroczystym arkuszem o białym zabarwieniu
 - **Markiza** — wyświetla kropkowaną linię wokół obszaru do edycji
- 7 Kliknij menu **Więcej**, a następnie zaznacz jedną z następujących opcji:

- **Zwykły** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa między kolorami pikseli
 - **Tryb HSB** — określa tolerancję kolorów na podstawie podobieństwa poziomów barwy, nasycenia i jasności pikseli
- 8 W polu obok każdego koloru bazowego należy zdefiniować w procentach dopuszczalną różnicę kolorów pomiędzy pikselami danego koloru a pozostałymi pikselami.
 - 9 W polu **Próg** przesun suwak **Próg** i zaznacz jedną z poniższych opcji:
 - **Czarnego** — wszystkie piksele o jasności powyżej progu są dodawane do obszaru chronionego
 - **Białego** — wszystkie piksele o jasności powyżej progu są dodawane do obszaru do edycji



Jeżeli w oknie dialogowym **Maska kolorów** wyświetlane są kolory stosowane w poprzedniej sesji programu, przed utworzeniem nowej maski kolorów kliknij polecenie **Zresetuj**.

Styl wyświetlania **Markiza** jest niedostępny, jeśli w menu **Maska** nie zostało zaznaczone polecenie **Pokaż markizę**.

Aby zdefiniować obszary do edycji w określonych kanałach kolorów

- 1 W oknie dokowanym **Kanały** kliknij ikonę **Oko**  obok kanału koloru. Jeśli okno dokowane **Kanały** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ► **Okna dokowane** ► **Obiekty**.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Maska**  i kliknij jedno z poniższych narzędzi:
 - **Lasso** 
 - **Różdżka** 
- 3 Zdefiniuj obszar na obrazku.

Dopełnianie i usuwanie masek

Dopełnienie maski polega na tym, że obszar chroniony staje się obszarem do edycji a obszar do edycji staje się obszarem chronionym. Dopełnianie maski jest szczególnie przydatne, gdy łatwiej od obszarów do edycji można oznaczyć obszary chronione. Aby na przykład edytować nieregularny kształt na obrazku, który jest

umieszczony na jednolitym tle, łatwiej będzie zaznaczyć tło, a następnie dopełnić maskę.

Gdy maska nie jest już potrzebna, można ją usunąć z obrazka.

Aby dopełnić maskę

- Kliknij **Maska ▶ Dopełnienie**.

Usuwanie maski

- Kliknij **Maska ▶ Usuń**.



Pływający obszar do edycji na obrazku zostanie po usunięciu maski automatycznie scalony z tłem.

Wycinanie fragmentów obrazka

Obszary obrazka można wycinać poprzez usunięcie otaczającego tła. Funkcja ta umożliwia oddzielenie obszarów obrazka zawierających najwięcej szczegółów przy jednoczesnym zachowaniu szczegółów granicznych, takich jak włosy lub rozmyte krawędzie. Wycięty obrazek staje się obiektem, który można umieścić na tle dowolnego obrazka.

Aby wyciąć obszar obrazka, należy rozpocząć od wyróżnienia jego krawędzi. Następnie, aby zdefiniować wnętrze obszaru, należy zastosować wypełnienie. Wycięty obrazek można wyświetlić bez tła, można także w celu oceny uzyskanego wyniku przełączać pomiędzy podglądem obszaru wyciętego a oryginalnym obrazkiem. W razie potrzeby można wyczyścić i ponownie zaznaczyć fragmenty wyróżnionego obszaru.



Wyróżnienie krawędzi obszaru obrazka (1); zastosowanie wypełnienia do wnętrza (2); podgląd wyciętego obrazka (3); przenoszenie wyciętego obrazka do okna obrazka (4); umieszczenie wyciętego obrazka na tle obrazka (5).

Grubości wyróżnionych i wyczyszczonych linii można zmieniać. Jeżeli obszar obrazka ma na przykład wyraźne krawędzie, można użyć grubszej linii, aby je precyzyjniej zdefiniować. Z drugiej strony, jeżeli obszar obrazka ma rozmazane lub rozmyte krawędzie, które trudno zdefiniować, można zastosować cieńszą linię.

Aby sobie ułatwić pracę, można zmienić kolor wyróżnienia i wypełnienia. Wycinany fragment obrazka można również przybliżać (aby szczegóły były lepiej widoczne) i oddalać (aby objąć większy obszar obrazka). Aby wyświetlić obszary spoza okna podglądu, można przesuwać obrazek.

Aby wyciąć obszar obrazka

- 1 Kliknij kolejno **Obrazek** ► **Wycinek**.
- 2 W oknie dialogowym **Wycinek** kliknij narzędzie **Zakreślacz** .
- 3 W oknie podglądu narysuj linię wzdłuż krawędzi obszaru obrazka, który chcesz wyciąć.

Linia powinna nieznacznie zachodzić na otaczające tło.

4 Kliknij narzędzie **Wypełnienie wewnętrzne** , a następnie kliknij wewnątrz obszaru obrazka.

5 Kliknij **Podgląd**.

Aby przełączać pomiędzy podglądem wycinka a obrazkiem oryginalnym, wybierz rodzaj podglądu z listy **Podgląd**.

Można również	Wykonaj następujące czynności
Wyczyścić wyróżnione fragmenty	Kliknij narzędzie Gumka  i pociągnij po wyróżnionym fragmencie, który ma być usunięty.
Ustawić rozmiar końcówki narzędzi Zakreślacz i Gumka	Wybierz rozmiar z listy Rozmiar końcówki .
Zmienić kolor wyróżnienia	Wybierz kolor z listy Kolor wyróżnienia .
Zmienić kolor wypełnienia	Wybierz kolor z listy Kolor wypełnienia .
Powiększyć lub pomniejszyć obrazek	Wybierz narzędzie Powiększ  lub Pomniejsz  i kliknij w oknie podglądu.
Przesunąć do innego obszaru obrazka	Za pomocą narzędzia Chwyt  przeciągnij obrazek do obszaru, który chcesz wyświetlić.



Polecenie **Wycinek** można stosować do obrazków w trybach RGB, CMYK, skala szarości, z paletą i Lab. Przy przejściu do okna dialogowego **Wycinek** obrazki: w skali szarości, z paletą i Lab są automatycznie przekształcane w obrazki RGB lub CMYK, co może powodować nieznaczne przesunięcie kolorów. Po zastosowaniu polecenia **Wycinek** lub jego cofnięciu, odtwarzane są oryginalne kolory obrazka.

Odsyłacze

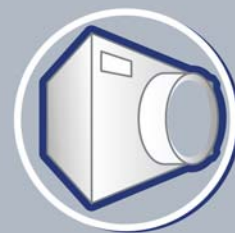
Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Określanie położenia markizy maski	markiza maski, wyrównywanie
Przesuwanie i wyrównywanie obszarów do edycji	obszary do edycji, przesuwanie

Aby uzyskać więcej informacji na temat Patrz w indeksie Pomocy

Transformowanie obszarów do edycji	obszary do edycji, transformacja

Zarządzanie wieloma maskami za pomocą kanałów alfa	kanały alfa



Stosowanie efektów specjalnych

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje filtry efektów specjalnych, które umożliwiają stosowanie do obrazków szerokiego zakresu transformacji. Można na przykład dokonywać transformacji obrazków, aby symulować rysunki, obrazy, podmalówki lub sztukę abstrakcyjną.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Praca z użyciem efektów specjalnych
- Stosowanie gotowych stylów
- Stosowanie efektów koloru i tonu
- Zarządzenie modułami dodatkowymi

Praca z użyciem efektów specjalnych

Efekty specjalne dostępne w programie Corel PHOTO-PAINT umożliwiają zmianę wyglądu obrazka. Efekty specjalne można stosować do całego obrazka, a można również użyć maski lub soczewki, aby dokonać transformacji tylko części obrazka.

Stosowanie efektów specjalnych

Poniżej wymieniono wszystkie kategorie dostępnych efektów specjalnych; każda z nich zawiera kilka różnych efektów:

•Efekty trójwymiarowe	•Transformacje kolorów	•Zniekształcenie
•Pociągnięcia ozdobne	•Obrys	•Szum
•Rozmycie	•Twórcze	•Tekstura
•Kamera	•Niestandardowe	

Stosując efekty specjalne, można modyfikować ich ustawienia w celu kontroli sposobu transformacji obrazka przez dany efekt. Na przykład, gdy używany jest

efekt winiety w celu otoczenia obrazka ramką, można zwiększyć wartość przesunięcia i zmniejszyć wartość zanikania, aby zmniejszyć rozmiar i krycie ramki. W przypadku efektu akwareli można zmniejszyć rozmiar pędzla, aby pokazać więcej szczegółów lub zwiększyć rozmiar pędzla, aby uzyskać efekt abstrakcyjny.

Stosowanie efektów specjalnych do fragmentu obrazka

Po zdefiniowaniu obszarów do edycji można stosować efekty specjalne do fragmentu obrazka. Informacje na temat obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Nakładanie masek” na stronie 465.

Aby zastosować efekt specjalny do fragmentu obrazka, można również użyć soczewki. Poniższe efekty specjalne są jednocześnie gotowymi typami soczewek.

•Usuwanie plamek	•Rozpraszanie	•Dopełnienie
•Wygładzanie	•Ziarnistość	•Posteryzacja
•Zmiękczenie	•Dodaj szum	•Próg
•Psychodeliczne	•Usuń szum	•Solaryzacja
•Wyostrozanie		

Dzięki soczewkom zmiany nie są stosowane do obrazka, lecz są widoczne na ekranie przez soczewki. Informacje na temat soczewek można znaleźć w sekcji “Praca z soczewkami” na stronie 459.

Powtarzanie i osłabianie efektów specjalnych

Efekt specjalny można powtórzyć, aby zintensyfikować jego działanie. Można również osłabić działanie efektu, w celu zmniejszenia jego intensywności, a także zdefiniować sposób, w jaki efekt jest scalany z obrazkiem. Informacje na temat powtarzania i osłabiania zastosowanego efektu specjalnego można znaleźć w sekcji “Cofanie, ponawianie, powtarzanie i osłabianie” w Pomocy. Informacje na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji “Opis trybów scalania”.

Aby zastosować efekt specjalny

- 1 Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt.
- 2 Dostosuj ustawienia filtru efektu specjalnego.



Jeżeli obrazek zawiera jeden lub kilka obiektów, efekt specjalny jest stosowany tylko do tła lub do zaznaczonego obiektu.



Podczas wyświetlania podglądu efektu specjalnego w oknie obrazka można nacisnąć i przytrzymać klawisz **F2**, aby ukryć okno dialogowe efektów specjalnych.

Niektóre efekty specjalne mogą wpływać na kształt obiektu, do którego zostały zastosowane. Kontur oryginalnego kształtu obiektu można zachować, włączając przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu**  w oknie dokowanym **Obiekty**. Obszary między konturem oryginalnego kształtu oraz nowego kształtu obiektu są wypełnione czernią. Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.

Aby zastosować efekt specjalny do obszaru do edycji

- 1 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 2 Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt.
- 3 Dostosuj ustawienia w oknie dialogowym.

Aby powtórzyć efekt specjalny

- Kliknij kolejno **Efekty ▶ Powtórz**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Powtórz [ostatni efekt]** — umożliwia powtórzenie ostatnio zastosowanego efektu
 - **[Ostatni efekt] Dla wszystkich widocznych** — umożliwia powtórzenie ostatnio zastosowanego efektu do wszystkich widocznych elementów obrazka
 - **[Ostatni efekt] Dla wszystkich zaznaczonych** — umożliwia powtórzenie ostatnio zastosowanego efektu do wszystkich zaznaczonych obiektów na obrazku

Stosowanie gotowych stylów

Niektóre efekty zawierają gotowe style. Można je stosować i modyfikować ich ustawienia, aby uzyskać żądany efekt. Gdy działanie efektu specjalnego przyniosło

zadawalający efekt, można zapisać dostosowane ustawienia jako gotowy styl w celu stosowania go do innych obrazków. Gdy gotowy styl nie jest już potrzebny, można go usunąć.

Następujące efekty specjalne zawierają gotowe style.

- Płytki
- Szkło
- Deformacja siatki
- Odbłysek soczewki
- Ramka
- Wir wodny
- Efekty świetlne
- Alchemia
- Efekty fazy
- Filtr miejscowy
- Mapa wypukłości

Aby zastosować gotowy styl

- 1 Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera gotowe style.
- 2 Wybierz gotowy styl z listy **Styl** lub **Wzorce**.

Aby utworzyć niestandardowy styl gotowy

- 1 Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera gotowe style.
Aby utworzyć niestandardowy styl gotowy na podstawie już istniejącego stylu gotowego, wybierz gotowy styl z listy **Styl** lub **Wzorce**.
- 2 Dostosuj ustawienia efektu specjalnego.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj wzorzec** .
- 4 Wpisz nazwę w oknie dialogowym.

Aby usunąć niestandardowy styl gotowy

- 1 Kliknij menu **Efekty**, wybierz kategorię efektów specjalnych i kliknij efekt, który zawiera gotowe style.
- 2 Wybierz gotowy styl z listy **Styl** lub **Wzorce**.

3 Kliknij przycisk **Usuń wzorzec** .



Nie można usunąć domyślnego lub ostatnio używanego gotowego stylu.

Stosowanie efektów koloru i tonu

Aby uzyskać efekt specjalny, można przekształcić kolor i ton obrazka. Można np. utworzyć obrazek, który wygląda jak negatyw fotograficzny lub uzyskać efekt spłaszczenia obrazka.

Aby zastosować efekty koloru i tonu

- Kliknij kolejno **Obrazek ▶ Transformuj**, a następnie kliknij jeden z następujących efektów:
 - **Dopełnienie** — umożliwia odwrócenie kolorów obrazka. W wyniku dopełnienia powstaje obrazek, będący odpowiednikiem negatywu fotograficznego.
 - **Posteryzacja** — umożliwia zmniejszenie liczby wartości tonalnych na obrazku w celu usunięcia przejść tonalnych i utworzenia większych obszarów płaskiego koloru.
 - **Próg** — umożliwia określenie wartości jaskrawości jako progu. Piksele o wartościach jaskrawości większych lub mniejszych od progu są wyświetlane na biało lub czarno, w zależności od określonej opcji progu.

Po wyświetleniu okna dialogowego, dostosuj ustawienia efektu.

Zarządzanie modułami dodatkowymi

Moduły dodatkowe oferują dodatkowe funkcje i efekty przydatne podczas edytowania obrazka w programie Corel PHOTO-PAINT. Moduły dodatkowe z filtrami efektów specjalnych przetwarzają informacje o obrazku i zmieniają obrazek zgodnie z ustalonymi wcześniej specyfikacjami.

Podczas uruchamiania program Corel PHOTO-PAINT automatycznie wykrywa i ładuje moduły dodatkowe znajdujące się w folderze modułów dodatkowych. Na przykład moduł dodatkowy Digimarc jest ładowany automatycznie i dodawany do menu Efekty. Można dodać więcej modułów dodatkowych do folderu modułów dodatkowych, a także można dodawać moduły dodatkowe zainstalowane w innych

miejscach. Moduły dodatkowe niezależnych producentów muszą być instalowane w folderze, do którego użytkownik ma prawa do odczytu i zapisu.

Nie używane moduły dodatkowe można wyłączyć.

Aby zainstalować moduł dodatkowy z innej lokalizacji

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Moduły dodatkowe**.
- 3 Kliknij przycisk **Dodaj**.
- 4 Wybierz folder, w którym są przechowywane moduły dodatkowe.

Aby wyłączyć moduł dodatkowy

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Moduły dodatkowe**.
- 3 Usuń zaznaczenie pola wyboru obok modułu dodatkowego, który chcesz wyłączyć.



Jeżeli moduł dodatkowy został zainstalowany w folderze modułów dodatkowych programu Corel PHOTO-PAINT, przed wyłączeniem każdego z modułów dodatkowych należy osobno dodać moduły do listy na stronie Moduły dodatkowe i usunąć zaznaczenie pierwszego pola wyboru na liście (folder modułów dodatkowych programu Corel PHOTO-PAINT). Informacje na temat dodawania modułów dodatkowych do listy można znaleźć w sekcji “Aby zainstalować moduł dodatkowy z innej lokalizacji” na stronie 482.



Moduł dodatkowy można również wyłączyć i usunąć z listy modułów dodatkowych, klikając moduł, aby go wyróżnić, a następnie klikając przycisk **Usuń**.

Odsyłacze

Więcej informacji można znaleźć

Patrz w indeksie Pomocy

Zarządzanie modułami dodatkowymi

moduły dodatkowe

Kategorie efektów specjalnych

efekty specjalne, kategorie

Więcej informacji można znaleźć**Patrz w indeksie Pomocy**

Efekty fazy

Filtr Efekt fazy

Odbłysek soczewki

Filtr efektu Odbłysek soczewki

Efekty świetlne

filtr efektów Oświetlenie

Malowanie



Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia tworzenie nowych obrazków lub modyfikowanie już istniejących za pomocą różnych narzędzi kształtu i malowania.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Rysowanie kształtów i linii
- Stosowanie pociągnięć pędzla
- Rozpylanie obrazków
- Powtarzanie pociągnięć pędzla
- Korzystanie z pisaka czułego na nacisk

Rysowanie kształtów i linii

Do obrazków można dodawać kształty, takie jak kwadraty, prostokąty, koła, elipsy i wielokąty. Domyślnie kształty są dodawane do obrazka jako nowe obiekty.

Kształty mogą być kształtami konturowymi, wypełnionymi lub renderowanymi jako oddzielne obiekty do edycji. Więcej informacji na temat obiektów można znaleźć w sekcji “Tworzenie obiektów” na stronie 507.

Do obrazków można dodawać także linie. Podczas dodawania linii można określić szerokość i przezroczystość oraz sposób, w jaki segmenty linii są ze sobą połączone. Bieżący kolor pierwszego planu określa kolor linii.

Aby narysować prostokąt lub elipsę

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Kształt**  i kliknij jedno z następujących narzędzi:
 - Narzędzie **Prostokąt** 
 - Narzędzie **Elipsa** 
- 2 Na pasku właściwości wybierz z listy **Wypełnienie** jedną z następujących opcji:

- **Wypełnienie jednolite** 
- **Wypełnienie tonalne** 
- **Wypełnienie mapą bitową** 
- **Wypełnienie teksturą** 

Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj** na pasku właściwości.

- 3 Przeciągaj wskaźnik myszy w oknie obrazka, aż zostanie utworzony prostokąt lub elipsa o odpowiednich rozmiarach.

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Kliknij przycisk Wyłącz na pasku właściwości.
Zastosować kontur	Wpisz wartość w polu Obramowanie na pasku właściwości, aby określić szerokość obramowania w pikselach.
Zaokrąglić narożniki prostokąta	Wpisz wartość w polu Promień na pasku właściwości.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu Przezroczystość na rozszerzonym pasku właściwości.

Aby narysować wielokąt

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Kształt**  i kliknij narzędzie **Wielokąt** .
- 2 Na pasku właściwości wybierz z listy **Wypełnienie** jedną z następujących opcji:
 - **Wypełnienie jednolite** 
 - **Wypełnienie tonalne** 
 - **Wypełnienie mapą bitową** 
 - **Wypełnienie teksturą** 

Aby edytować wypełnienie, kliknij przycisk **Edytuj** na pasku właściwości.

- 3 Kliknij wybrane miejsce, aby ustawić punkty zaczepienia wielokąta i kliknij dwukrotnie, aby ustawić ostatni punkt zaczepienia.

Można również

Wyłączyć wypełnienie	Kliknij przycisk Wyłącz na pasku właściwości.

Można również

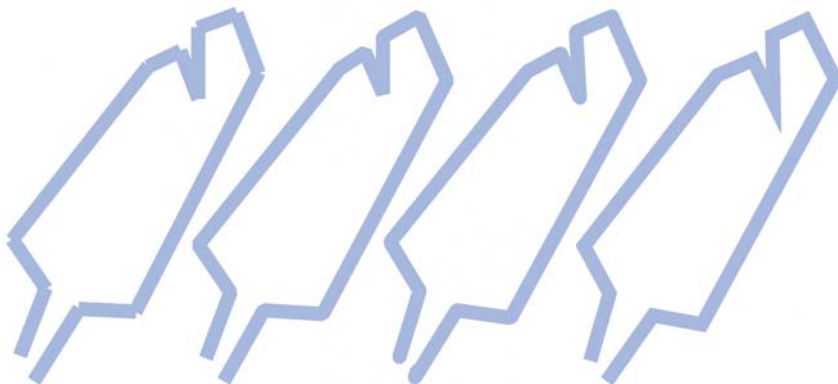
Zastosować kontur do wielokąta	Wpisz wartość w polu Obramowanie na pasku właściwości, aby określić szerokość obramowania w pikselach.
Zmienić sposób łączenia segmentów konturu	Wybierz typ złączenia z listy Złączenia kształtów na rozszerzonym pasku właściwości.

Aby narysować linię

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Kształt**  i kliknij narzędzie **Linia** .
- 2 Wpisz wartość w polu **Szerokość** na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Kolor** na pasku właściwości i wybierz kolor.
- 4 Na pasku właściwości rozwiń listę **Złączenia kształtów** i kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Styk** umożliwia łączenie segmentów; jeżeli zostanie określona większa wartość szerokości, powstanie przerwa między złączonymi segmentami
 - **Wypełnienie** umożliwia wypełnienie przerw między złączonymi segmentami
 - **Zaokrąglenie** umożliwia zaokrąglenie narożników między złączonymi segmentami
 - **Ostrze** — umożliwia utworzenie punktów w narożnikach złączonych segmentów
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby narysować jeden segment linii.

Można również

Narysować linię z wieloma segmentami	W oknie obrazka kliknij wybrane miejsce, aby rozpocząć i zakończyć każdy segment, a następnie kliknij dwukrotnie, aby zakończyć linię.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu Przezroczystość na rozszerzonym pasku właściwości.



Można określić sposób łączenia linii: Styk, Wypełnienie, Zaokrąglenie lub Ostrze.

Stosowanie pociągnięć pędzla

Narzędzia malowania umożliwiają imitowanie różnych środków malarskich i rysunkowych. Na przykład można stosować pociągnięcia pędzla, które imitują akwarele, pastele, flamastry i mazaki. Domyślnie pociągnięcia pędzlem są dodawane do aktywnego obiektu lub tła. Pociągnięcia pędzla mogą być również renderowane jako oddzielne obiekty. Więcej informacji na temat obiektów można znaleźć w sekcji “Tworzenie obiektów” na stronie 507.

Wybrane narzędzie malowania i typ pędzla określają wygląd pociągnięć pędzla na obrazku. Podczas malowania gotowym pędzlem, atrybuty pędzla danego narzędzia malowania są już określone.

Kolor pociągnięcia pędzla jest określony przez bieżący kolor pierwszego planu, który jest wyświetlany w obszarze sterowania kolorem. Kolor pierwszego planu można wybrać, pobierając próbkę koloru z obrazka. Więcej informacji na temat wybierania kolorów można znaleźć w sekcji “Praca z kolorami” na stronie 153.

Oprócz malowania kolorem możliwe jest stosowanie obrazków lub tekstur przez malowanie wypełnieniem. Istnieje też możliwość zastosowania pociągnięcia pędzla do ścieżki. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcji „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżek” w Pomocy.

Typ gotowego pędzla



Aerograf

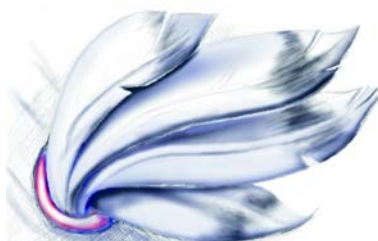


Aerazol

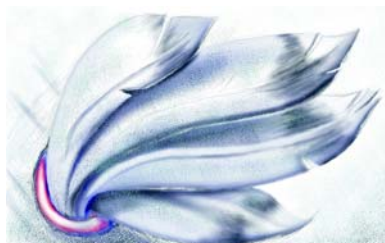


Pędzel

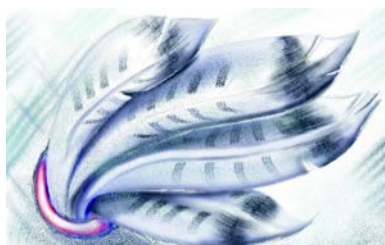
Malowanie obrazka



Aerograf służy do cieniowania.



Dodaje tekstury przez rozchłapywanie kolorów.



Zastosowanie pędzla z włosia wielbłąda pozwala uzyskać efekt dekoracyjny.

Aby malować gotowym pędzlem

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**     i kliknij narzędzie **Malowanie** .
- 2 Otwórz selektor **Malowanie (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie malowania.

- Wybierz gotowy pędzel z listy **Typ** na pasku właściwości.
- W obszarze sterowania kolorem w przyborniku kliknij dwukrotnie próbkę koloru **Pierwszy plan**  i wybierz kolor.
- Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.
Jeżeli chcesz malować pędzlem tylko linie proste poziome i pionowe, podczas przeciągania przytrzymaj klawisz **Ctrl** i naciśnij klawisz **Shift**, aby zmienić kierunek.

Można również

Zmienić kształt pędzla	Wybierz kształt pędzla z selektora Kształt na pasku właściwości.
Zmienić rozmiar pędzla	Wpisz wartość w polu Rozmiar na pasku właściwości.
Zmienić przezroczystość	Wpisz wartość w polu Przezroczystość na rozszerzonym pasku właściwości.

Aby malować kolorem z próbki pobranej z obrazka

- Kliknij narzędzie **Pipeta** .
- Kliknij kolor w oknie obrazka.
- Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Malowanie** .
- Otwórz selektor **Malowanie (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie malowania.
- Wybierz gotowy pędzel z listy **Typ** na pasku właściwości.
- Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Aby malować wypełnieniem

- Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- Na pasku właściwości wybierz typ wypełnienia.
- Otwórz paletę wysuwaną **Poprawka**  i kliknij narzędzie **Klonowanie** .

- 4 Otwórz selektor **Klonowanie (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie **Klonowanie z wypełnienia** .
- 5 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Rozpylanie obrazków

Zamiast pędzlem można malować małymi pełnokolorowymi mapami bitowymi. Można na przykład wzbogacić krajobraz, rozpylając chmury na niebie lub liście na ziemi.

Program Corel PHOTO-PAINT udostępnia różne obrazki, które mogą być używane do tworzenia list rozpylacza. Gotową listę można załadować i edytować lub można utworzyć listę rozpylacza, zapisując obrazki na liście obrazków. Obrazki źródłowe można w dowolnym momencie edytować.



Zdjęcie można ulepszyć, rozpylając na nim obrazki lub tworząc obrazek od podstaw przy użyciu wzorców. Na tym obrazku występują wzorce, takie jak Planety, Ogień, Chmury i Kosmiczny pył.

Aby rozpylić obrazki

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
- 2 Wybierz gotowy obrazek z listy **Typ** na pasku właściwości.
- 3 Wpisz wartość w polu **Rozmiar** na pasku właściwości.
- 4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka.

Można również

Zmienić przezroczystość obrazków listy rozpylacza	Wpisz wartość w polu Przezroczystość na rozszerzonym pasku właściwości.
Określić liczbę obrazków rozpylanych w każdym dotknięciu pędzla	Wpisz wartość w polu Liczba dotknięć na rozszerzonym pasku właściwości.
Określić odległość między dotknięciami wzdłuż długości pociągnięcia pędzla	Wpisz wartość w polu Odstępy na rozszerzonym pasku właściwości.
Określić odległość między dotknięciami wzdłuż szerokości pociągnięcia pędzla	Wpisz wartość w polu Rozrzut na rozszerzonym pasku właściwości.
Zmienić stosunek zanikania farby w pociągnięciu pędzla	Wpisz wartość w polu Zanikanie na rozszerzonym pasku właściwości. Wpisanie wartości ujemnych powoduje zwiększanie ilości farby, dodatnich – zmniejszanie.

Aby załadować listę obrazków

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**     i kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
- 2 Na rozszerzonym pasku właściwości kliknij przycisk **załadować listę Rozpylacza obrazków**  .
- 3 Wybierz folder, w którym przechowywana jest lista obrazków.
- 4 Kliknij nazwę pliku.
Jeżeli chcesz obejrzeć miniatury listy obrazków, zaznacz pole wyboru **Podgląd**.
- 5 Kliknij przycisk **Otwórz**.

Aby utworzyć nową listę rozpylacza

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**     i kliknij narzędzie **Rozpylacz obrazków** .
- 2 Wybierz gotowy obrazek z listy **Typ** na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Utwórz listę rozpylacza**  na rozszerzonym pasku właściwości.

- 4 W oknie dialogowym **Utwórz listę rozpylacza** określ zawartość listy rozpylacza.

Powtarzanie pociągnięć pędzla

Pociągnięcie pędzla można zapisać, a następnie ponownie stosować na tym samym lub innym obrazku. Można je również powtórzyć wzdłuż krawędzi ścieżki lub maski. Więcej informacji na temat stosowania pociągnięcia pędzla do ścieżki można znaleźć w sekcji „Stosowanie pociągnięć pędzla do ścieżki” w Pomocy.

Zapisane pociągnięcie pędzla można edytować, aby tworzyć nowe efekty przez dostosowanie atrybutów, takich jak rozmiar, liczba, kąt i kolor pociągnięcia pędzla.

Aby zapisać pociągnięcie pędzla

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel (narzędzie)**  i kliknij narzędzie **Malowanie** .
- 2 Otwórz selektor **Pędzel (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie.
- 3 Zastosuj pociągnięcie pędzla
- 4 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Powtórz pociągnięcie pędzla**.
- 5 W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** kliknij strzałkę palety wysuwanej **Pociągnięcie** i kliknij przycisk **Dodaj ostatnio użyte pociągnięcie**.
- 6 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać pociągnięcie pędzla.
- 7 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Aby zastosować zapisane pociągnięcie pędzla

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel (narzędzie)**  i kliknij narzędzie **Malowanie** .
- 2 Otwórz selektor **Pędzel (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie.
- 3 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Powtórz pociągnięcie pędzla**.
Jeżeli dostępne są dwa elementy menu o nazwie **Powtórz pociągnięcie pędzla**, kliknij drugi z nich.
- 4 Wybierz pociągnięcie pędzla z listy **Pociągnięcie**.
- 5 Kliknij wybrane miejsce w oknie obrazka, aby zastosować pociągnięcie pędzla.
Jeżeli chcesz zastosować kilka pociągnięć pędzla, kontynuuj klikanie.

Aby edytować zapisane pociągnięcie pędzla

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel (narzędzie)**  i kliknij narzędzie **Malowanie** .
- 2 Otwórz selektor **Pędzel (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie.
- 3 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Powtórz pociągnięcie pędzla**.
Jeżeli dostępne są dwa elementy menu o nazwie **Powtórz pociągnięcie pędzla**, kliknij drugi z nich.
- 4 W oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie** z listy **Pociągnięcia** wybierz zapisane pociągnięcie pędzla.
- 5 Zmodyfikuj wybrane atrybuty w oknie dialogowym **Powtórz pociągnięcie**.
- 6 Kliknij wybrane miejsce w oknie obrazka, aby zastosować pociągnięcie pędzla.

Korzystanie z pisaka czułego na nacisk

Program Corel PHOTO-PAINT oferuje ustawienia umożliwiające kontrolowanie pociągnięć pędzla stosowanych z wykorzystaniem pisaka czułego na nacisk lub rysika. Nacisk przykładany do pisaka na tabliczce rysunkowej określa rozmiar, krycie i inne atrybuty pociągnięcia pędzla.

Podczas zapisywania pędzla niestandardowego można zapisać atrybuty pisaka czułego na nacisk w celu ich wykorzystania w przyszłości. Więcej informacji na temat pędzli niestandardowych można znaleźć w sekcji „Tworzenie pędzli niestandardowych” w Pomocy.

Aby skonfigurować tabliczkę rysunkową

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Opcje**.
- 2 Kliknij pozycję **Ogólne** na liście kategorii **Obszar roboczy**.
- 3 W obszarze **Tabliczka rysunkowa** kliknij przycisk **Konfiguracja**.
- 4 Zastosuj pięć pociągnięć, używając pełnego zakresu nacisku.



Program Corel PHOTO-PAINT konfiguruje automatycznie wiele pisaków czułych na nacisk. Jeżeli dany pisak czuły na nacisk został skonfigurowany automatycznie, przycisk **Konfiguracja** ma kolor szary.

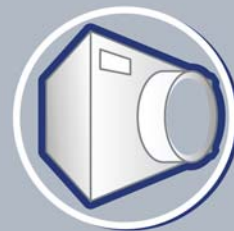
Aby ustawić atrybuty pisaka czułego na nacisk

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Malowanie** .
- 2 Otwórz selektor **Malowanie (narzędzie)** na pasku właściwości i kliknij narzędzie malowania.
- 3 W oknie dokowanym **Ustawienia pędzla** kliknij strzałkę palety wysuwanej na pasku **Ustawienia pisaka**.
Jeśli okno dokowane **Ustawienia pędzla** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Ustawienia pędzla**.
- 4 Wpisz odpowiednie wartości w wybranych polach:
 - **Rozmiar** — pozwala określić rozmiar narzędzia pędzla. Można wpisać wartość od -999 do 999.
 - **Krycie** — pozwala dostosować przezroczystość pociągnięcia pędzlem. Wartości dodatnie lub ujemne nie mają żadnego wpływu, jeśli przezroczystość narzędzia jest ustawiona na 0 lub na maksimum. Można wpisać wartość od -99 do 100.
 - **Miękka krawędź** — pozwala określić szerokość przezroczystej krawędzi wzdłuż pociągnięcia pędzlem. Można wpisać wartość od -99 do 100.
 - **Barwa** — pozwala zmienić barwę koloru farby przez przesuwanie po kole kolorów o określoną liczbę stopni.
 - **Nasycenie** — pozwala określić maksymalną wariację nasycenia koloru farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.
 - **Jasność** — pozwala określić maksymalną wartość jasności koloru farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.
 - **Tekstura** — pozwala określić ilość tekstury widocznej dla bieżącego narzędzia malowania. Można wpisać wartość od -100 do 100.
 - **Utrata koloru** — pozwala określić jak szybko w pociągnięciu pędzla brakuje farby. Można wpisać wartość od -100 do 100.
 - **Podtrzymanie koloru** — działa w połączeniu z wartością utraty koloru, aby dostosować ślady farby, która zostaje w pociągnięciach pędzla. Można wpisać wartość od -100 do 100.
 - **Przedłużenie** — przedstawia stopień nachylenia i obrotu pisaka. Można wpisać wartość od 0 do 999.
- 5 Przeciagnij pisakiem, zmieniając siłę jego nacisku na tabliczkę, aby przetestować atrybuty.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat Patrz w indeksie Pomocy

Powtarzanie pociągnięć pędzla	pociągnięcia pędzla, powtarzanie
Tworzenie pędzli niestandardowych	pędzle, tworzenie pędzli niestandardowych
Tworzenie listy obrazków	rozpylanie obrazków, tworzenie list obrazków
Edytowanie obrazka źródłowego	rozpylanie obrazków, edycja obrazków źródłowych
Malowanie symetrycznych deseni i zawijasów	malowanie, symetryczne desenie; malowanie, zawijasy
Opis trybów scalania	tryby scalania



Wypełnianie obrazków

W programie Corel PHOTO-PAINT obiekty, obszary do edycji i obrazki można wypełniać kolorami, deseniami i teksturami. Dostępne są różne gotowe wypełnienia, lecz można także tworzyć własne.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Stosowanie wypełnień jednolitych
- Stosowanie wypełnień tonalnych
- Stosowanie wypełnień mapami bitowymi
- Stosowanie wypełnień teksturą
- Stosowanie wypełnień gradientowych

Stosowanie wypełnień jednolitych

Wypełnienia jednolite to najprostszy typ wypełnienia. Są to jednolite kolory, które można stosować do obrazków.

Aby zastosować wypełnienie jednolite

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .

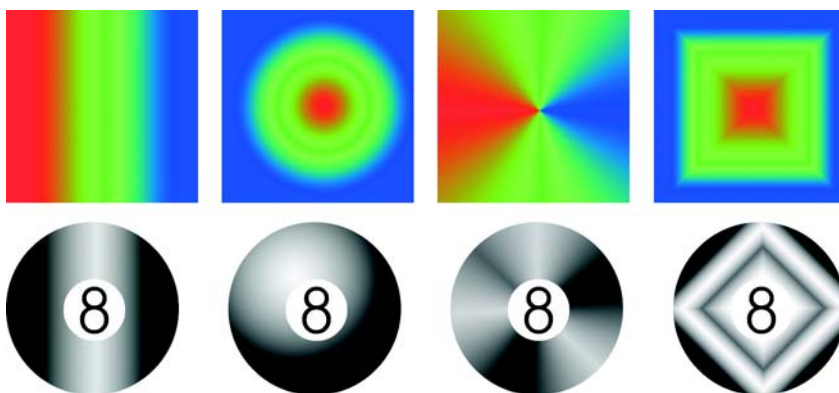
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie jednolite**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie jednolite** wybierz model koloru z listy **Model**.
- 5 Kliknij dowolny kolor w wyświetlanym obszarze wyboru.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.
- 7 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.



Aby zastosować wypełnienie do obiektu tekstowego, można najpierw poddać tekst renderowaniu do obszaru do edycji, wybierając go za pomocą narzędzia **Tekst**  i klikając przycisk **Twórz maskę tekstową**  na rozszerzonym pasku właściwości. W rezultacie powstanie obszar do edycji o kształcie tekstu, do którego można zastosować wypełnienie.

Stosowanie wypełnień tonalnych

Wypełnienia tonalne polegają na stopniowaniu przejścia od jednego koloru do następnego według ścieżki radialnej, stożkowej, kwadratowej lub prostokątnej. Wypełnienia tonalne można stosować dla wywołania wrażenia głębi. Można wybrać wzorec wypełnienia lub utworzyć wypełnienie tonalne dwukolorowe lub niestandardowe.



Wypełnienia tonalne: liniowe, radialne, stożkowe i prostokątne

Aby zastosować wzorec wypełnienia tonalnego

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.

- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie tonalne**, z listy **Wzorce** wybierz wzorec wypełnienia tonalnego.
- 5 Kliknij przycisk **OK**.
- 6 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.

Aby utworzyć dwukolorowe wypełnienie tonalne

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie tonalne**, z listy **Wzorce** wybierz wypełnienie tonalne.
- 5 Z listy **Typ** wybierz typ wypełnienia tonalnego.
- 6 Zaznacz opcję **Dwukolorowe** w obszarze **Przejście kolorów**.
- 7 Otwórz następujące opcje wyboru kolorów i kliknij kolor.
 - **Od** — określa początkowy kolor przejścia
 - **Do** — określa końcowy kolor przejścia
- 8 Przesuń suwak **Środek**, aby ustawić punkt środkowy między dwoma kolorami.
- 9 Kliknij jedno z następujących narzędzi:
 - **Bezpośrednia zmiana kolorów**  — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż prostej linii, zaczynającej się w kolorze początkowym i biegnącej przez koło kolorów do koloru końcowego
 - **Zmiana kolorów w lewo**  — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara.
 - **Zmiana kolorów w prawo**  — powoduje utworzenie przejścia kolorów wzdłuż ścieżki biegnącej przez koło kolorów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara

Aby utworzyć niestandardowe wypełnienie tonalne

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie tonalne**  na pasku właściwości.

- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie tonalne**, z listy **Wzorce** wybierz wypełnienie tonalne.
- 5 Z listy **Typ** wybierz typ wypełnienia tonalnego.
- 6 Zaznacz opcję **Niestandardowy** w polu **Przejsięcie kolorów**.
- 7 Kliknij dwukrotnie obszar nad opcją **Pasmo kolorów**, aby dodać kolorowe zakreslenie, a następnie na palecie kolorów kliknij odpowiedni kolor.
Aby zmienić lokalizację kolorowego zakreslenia, przesunij je w inne miejsce.

Stosowanie wypełnień mapami bitowymi

Wypełnienia mapami bitowymi to mapy bitowe, które można zastosować do wypełnienia obiektu lub obrazka. Można wypełnić obszar jedną mapą bitową. Małą mapę bitową można również kafelkować lub powtarzać, tworząc jednolity wzór.

W obrazkach można stosować wzorce wypełnień mapami bitowymi, lecz można również tworzyć wypełnienia niestandardowe na podstawie zapisanych obrazków lub obszarów do edycji. Więcej informacji na temat definiowania obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Definiowanie obszarów do edycji” na stronie 466.

Do wypełnień najlepiej używać mniej skomplikowanych map bitowych, ponieważ złożone mapy bitowe zajmują dużo pamięci, a ich wyświetlanie trwa dłużej. Złożoność danej mapy bitowej określają: rozmiar, rozdzielczość i głębina bitowa.



Wypełnienia mapami bitowymi można stosować do tworzenia ciekawych wzorów tła i tekstury.

Aby zastosować wypełnienie mapą bitową

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie mapą bitową**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie mapą bitową** otwórz selektor **Wypełnienie mapą bitową** i kliknij wypełnienie.
- 5 Zdefiniuj żądane atrybuty.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.
- 7 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.



Tryby scalania kontrolują sposób, w jaki kolory pierwszego planu lub wypełnienia mieszają się z kolorami bazowymi obrazka. Aby zmienić sposób mieszania, można zmienić ustawienia trybu scalania na inne niż domyślne (Normalny). Więcej informacji na temat trybów scalania można znaleźć w sekcji “Informacje na temat trybów scalania” w Pomocy.

Aby wykonać kafelkowanie wypełnienia mapą bitową

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie mapą bitową**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie mapą bitową** otwórz selektor **Wypełnienie mapą bitową** i kliknij wypełnienie.
- 5 W obszarze **Rozmiar** usuń zaznaczenie pól wyboru **Rozmiar oryginalny** i **Skaluj mapę bitową do wymiarów**.
- 6 W polach **Szerokość** i **Wysokość** wpisz wartości określające rozmiar kafelków map bitowych.



Aby wypełnić obrazek jedną, dużą mapą bitową, należy w obszarze **Rozmiar** zaznaczyć pole wyboru **Skaluj mapę bitową do wymiarów**.

Aby utworzyć wypełnienie mapą bitową z obszaru do edycji

- 1 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 2 Kliknij kolejno **Edycja ▶ Utwórz wypełnienie z zaznaczenia**.
- 3 Wybierz folder, w którym plik ma zostać zapisany.
- 4 W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę pliku.
Utworzone wypełnienie mapą bitową jest dodawane do selektora **Wypełnienie mapą bitową**.

Aby zaimportować wypełnienie mapą bitową

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie mapą bitową**  na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie mapą bitową** kliknij przycisk **Załaduj**.
- 5 W oknie dialogowym **Załaduj wypełnienie mapą bitową** wybierz folder, dysk lub stację dysków CD, gdzie znajduje się plik.
- 6 Kliknij dwukrotnie nazwę pliku.



Miniatury importowanych plików map bitowych zostaną dodane do selektora **Wypełnienie mapą bitową**.

Stosowanie wypełnień teksturą

Wypełnienia teksturą to trójwymiarowe desenie. Można użyć wzorców wypełnienia teksturą, takich jak woda, minerały i chmury, lecz można również utworzyć niestandardowe wypełnienie teksturą, modyfikując wzorzec. Jako wypełnienia teksturą nie można użyć importowanych plików.

W przypadku edycji wypełnienia teksturą można modyfikować jej parametry, takie jak miękkość, gęstość, jasność i kolory. Parametry dla każdej tekstury są różne.



Można zmodyfikować atrybuty wypełnienia teksturą, aby zmienić jego wygląd.

Aby zastosować wypełnienie teksturą

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie** i kliknij narzędzie **Wypełnienie** .
- Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .
- 2 Kliknij przycisk **Wypełnienie teksturą** na pasku właściwości.
- 3 Kliknij przycisk **Edycja** na pasku właściwości.
- 4 W oknie dialogowym **Wypełnienie teksturą**, z listy **Biblioteka tekstur** wybierz bibliotekę tekstur.
- 5 Wybierz teksturę z listy **Tekstura**.
- 6 Kliknij przycisk **OK**.
- 7 Kliknij miejsce na obrazku, w którym chcesz zastosować wypełnienie.



Wypełnienia teksturą są skalowane do obrazka lub obszaru, w którym są stosowane.

Wypełnień teksturą nie można kafelkować.



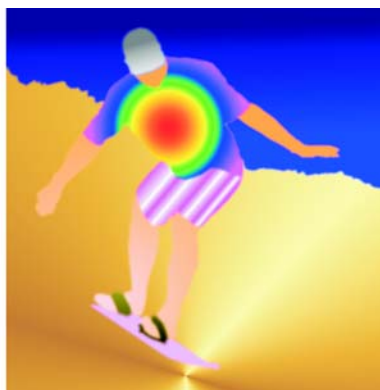
Aby zastosować wypełnienie do obiektu tekstowego, można najpierw poddać tekst renderowaniu do obszaru do edycji, wybierając go za pomocą narzędzia **Tekst** i klikając przycisk **Twórz maskę tekstową** na

rozszerzonym pasku właściwości. W rezultacie powstanie obszar do edycji o kształcie tekstu, do którego można zastosować wypełnienie.

Stosowanie wypełnień gradientowych

Wypełnienia gradientowe umożliwiają tworzenie stopniowych przejść kolorów w dowolnym obszarze. Są one podobne do wypełnień tonalnych, lecz można je modyfikować bezpośrednio w oknie obrazka. Wypełnienia gradientowe mogą być jednorodne, liniowe, eliptyczne, radialne, prostokątne, kwadratowe lub stożkowe. Mogą również być utworzone z map bitowych lub deseni tekstury.

Gdy do obrazka stosowane jest wypełnienie gradientowe, w oknie obrazka wyświetlana jest strzałka gradientu wskazująca przejście od jednego koloru do drugiego. Każdy z kolorów wypełnienia gradientowego jest przedstawiony na strzałce w postaci kwadratowego węzła. Kolory można zmieniać i dodawać lub dopasowywać przezroczystość każdego z nich. Można również dopasować rozmiar wypełnienia gradientowego.



Wypełnienia gradientowe można stosować w celu uatrakcyjnienia obrazka. Wypełnienia gradientowe można modyfikować w oknie obrazka.

Aby zastosować wypełnienie gradientowe

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Wypełnienie**  i kliknij narzędzie **Interakcyjne wypełnienie** .

Aby wypełnić obiekt, przed zastosowaniem wypełnienia należy go zaznaczyć za pomocą narzędzia **Wskaźnik obiektów** .

- 2 Wybierz typ gradientu z listy **Typ wypełnienia** na pasku właściwości.
- 3 Z listy **Styl interakcyjnego wypełnienia** znajdującej się na pasku właściwości, wybierz opcję **Niestandardowy**.
- 4 Przeciagnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby zdefiniować strzałkę gradientu.
- 5 Przeciagnij próbkę koloru z palety kolorów na węzeł koloru na strzałce gradientu. Wyświetlenie czarnej strzałki oznacza, że próbka koloru jest na swoim miejscu.

Jeżeli paleta kolorów nie jest wyświetlana, kliknij kolejno **Okno ▶ Palety kolorów** i wybierz paletę.



Jeśli do obiektu dodawane jest wypełnienie gradientowe, przed zaznaczeniem i zastosowaniem wypełnienia należy kliknąć przycisk **Zablokuj przezroczystość obiektu**  w oknie dokowanym **Obiekty**. Po włączeniu przycisku **Zablokuj przezroczystość obiektu** kształt i przezroczystość obiektu będą chronione.

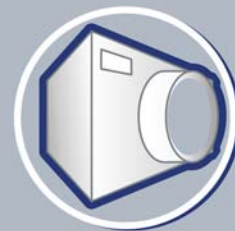
Jeżeli z listy **Typ wypełnienia** zostanie wybrane wypełnienie jednorodne, wypełnienie mapą bitową lub teksturą, to węzły kolorów nie będą wyświetlane w oknie obrazka; kolor wypełnienia jednorodnego będzie określony przez bieżący kolor pierwszego planu, a do wypełnienia mapą bitową i wypełnienia teksturą zostaną zastosowane ostatnie ustawienia.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

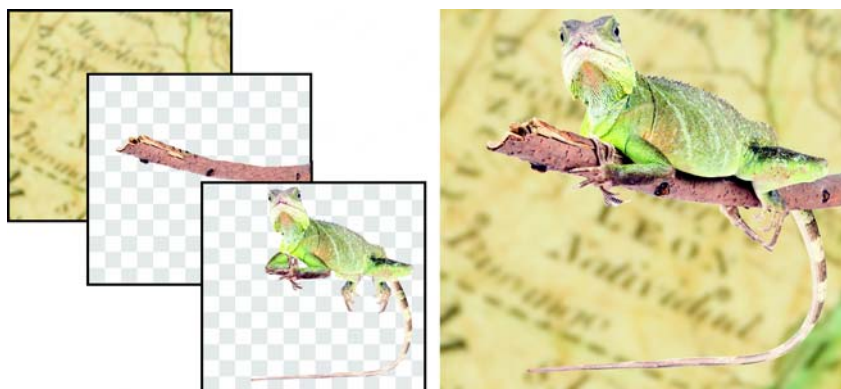
Stosowanie deseni przezroczystych do wypełnień	wypełnienia, desenie przezroczystości

Renderowanie tekstu do obszaru do edycji	obszary do edycji



Praca z obiektami

Aby zwiększyć możliwości edycji obrazka, można użyć obiektów, które są unoszącymi się ponad tłem, niezależnymi elementami obrazka. Obiekty są przezroczystymi warstwami ułożonymi w stosie jedna na drugiej. Tło tworzy dolną warstwę, natomiast nowo tworzone obiekty dodawane są na górę stosu. Na przykład otwierane zdjęcie staje się tłem. Na to zdjęcie można następnie nakładać kształty, pociągnięcia pędzla, rozpylone obrazki i inne obiekty.



Obiekty są podobne do warstw ułożonych na stosie, jedna na drugiej. Ten obrazek składa się z tła i dwóch obiektów fotograficznych.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Tworzenie obiektów
- Grupowanie i łączenie obiektów

Tworzenie obiektów

W programie Corel PHOTO-PAINT obiekty można tworzyć, używając następujących elementów:

- pociągnięcia pędzla
- kształty
- tło
- obszary do edycji

Obiekty można tworzyć od podstaw, stosując pociągnięcia pędzla lub tworząc kształty. Do już istniejących obiektów można również dodawać pociągnięcia pędzla i kształty. Więcej informacji na temat stosowania pociągnięć pędzla i tworzenia kształtów można znaleźć w sekcji “Malowanie” na stronie 485.

Obiekt można także utworzyć z całego tła obrazka. Tła nie można edytować ani przenosić w kolejności ułożenia, o ile nie zostanie ono przekształcone w obiekt.

Innym sposobem utworzenia obiektu może być zdefiniowanie obszaru do edycji na tle obrazka lub innym obiekcie. Obiekt tworzony z obszaru do edycji może obejmować tylko te elementy, które są widoczne w tym obszarze. Obiekty, które są zakryte przez inne obiekty i nie są widoczne, nie będą objęte przez obszar do edycji. Więcej informacji na temat definiowania obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Nakładanie masek” na stronie 465.



Obiekt można utworzyć z fragmentu tła obrazka. W tym przykładzie zdefiniowany został obszar do edycji, po czym zaznaczenie zostało skopiowane i przeniesione.

Wszystkie obiekty na obrazku mają tę samą rozdzielczość i ten sam tryb kolorów. W miarę dodawania obiektów do pliku zwiększa się jego rozmiar oraz rosną wymagania dotyczące pamięci. W celu zmniejszenia rozmiaru pliku można spłaszczyć obrazek, łącząc obiekty. Więcej informacji na temat łączenia obiektów można znaleźć w sekcji “Grupowanie i łączenie obiektów” na stronie 510.

Aby zachować obiekty przy zapisywaniu obrazka, należy obrazek zapisać w rodzimym formacie programu Corel PHOTO-PAINT (CPT). Więcej informacji na temat zapisywania obrazków można znaleźć w sekcji “Zapisywanie i zamykanie” na stronie 535.

Aby utworzyć obiekt za pomocą pędzla

- 1 Kliknij kolejno **Obiekt** ▶ **Utwórz** ▶ **Nowy obiekt**.
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**  i kliknij narzędzie **Pędzel** .
- 3 Ustaw atrybuty na pasku właściwości.
- 4 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć pociągnięcie pędzla.



Gdy obok polecenia **Pokaż markizę** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wówczas kontur nowego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Wszystkie pociągnięcia pędzla i rozpylone obrazki są domyślnie dodawane do aktywnego obiektu.



Obiekt można także utworzyć, klikając przycisk **Nowy obiekt**  w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Obiekty**.

Aby utworzyć obiekt za pomocą narzędzia kształtu

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Kształt**  i kliknij narzędzie kształtu.
- 2 Ustaw atrybuty na pasku właściwości.
- 3 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.



Gdy obok polecenia **Pokaż markizę** dostępnego w menu **Obiekt** znajduje się znacznik wyboru, wówczas kontur nowego obiektu zaznaczony jest kreskowaną linią nazywaną markizą.

Aby dodać nowy kształt do aktywnego obiektu zamiast utworzyć nowy obiekt, wyłącz przycisk **Nowy obiekt**  na rozszerzonym pasku właściwości .

Aby utworzyć obiekt z całego tła obrazka

- Kliknij kolejno **Obiekt** ▶ **Utwórz** ▶ **Z tła**.

Aby utworzyć obiekt z obszaru do edycji

- 1 W oknie dokowanym **Obiekt** kliknij miniaturę tła lub obiektu.
Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno** ▶ **Okna dokowane** ▶ **Obiekty**.
- 2 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 3 Kliknij kolejno **Obiekt** ▶ **Utwórz** ▶ **Obiekt: Kopiuj zaznaczenie**.



Aby usunąć obszar do edycji z obrazka podczas tworzenia obiektu, kliknij kolejno **Obiekt** ▶ **Utwórz** ▶ **Obiekt: Wytnij zaznaczenie**.

Aby utworzyć obiekt ze wszystkich elementów widocznych w obszarze do edycji

- 1 Zdefiniuj obszar do edycji.
- 2 Kliknij kolejno **Edycja** ▶ **Kopiuj widoczny**.
- 3 Kliknij kolejno **Edycja** ▶ **Wklej** ▶ **Wklej jako nowy obiekt**.

Grupowanie i łączenie obiektów

Obiekty można grupować, dzięki czemu zachowują się one jak jeden element. Zgrupowane obiekty mogą być przenoszone, usuwane i przekształcane jako całość. Do już istniejących grup można dodawać obiekty; można również rozdzielać obiekty, gdy istnieje konieczność ich oddzielnej edycji.

Innym sposobem grupowania obiektów jest utworzenie grupy obcinania. Grupy obcinania pozwalają na łączenie cech różnych obiektów przez umieszczenie elementów obrazka z jednego lub kilku obiektów w kształcie innego obiektu; cechy obiektów potomnych są wstawiane w kształt obiektów głównych. Jeżeli na przykład obiektem głównym jest obrazek kwiatka, a obiektem potomnym obrazek nieba, otrzyma się kształt kwiatka o kolorze i teksturze nieba. Dany obiekt jest obiektem głównym dla obiektów leżących ponad nim w kolejności ułożenia; obiekt potomny nie może znajdować się poniżej obiektu głównego. Aby utworzyć grupę obcinania zawierającą tło obrazka, należy najpierw przekształcić tło na obiekt. Utworzoną grupę obcinania można w każdej chwili usunąć.

Łączenie obiektów polega na trwałym ich grupowaniu. Wiele obiektów można łączyć w jeden obiekt, można też łączyć obiekty z tłem. Po połączeniu obiektów nie można ich już edytować oddzielnie. Łącząc obiekty, można również zmniejszyć rozmiar pliku obrazka.

Aby zgrupować obiekty

- 1 W oknie obrazka zaznacz obiekty.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Rozmieszczenie ▶ Grupuj**.

Aby dodać obiekt do grupy obiektów

- 1 W oknie obrazka zaznacz obiekt w grupie.
- 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Shift** i kliknij obiekt, który chcesz dodać.
- 3 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Rozmieszczenie ▶ Grupuj**.

Aby rozdzielić grupę obiektów

- 1 W oknie obrazka kliknij obiekt w grupie.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Rozmieszczenie ▶ Rozdziel grupę**.

Aby utworzyć grupę obcinania

- 1 W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij kolumnę znajdującą się po lewej stronie miniatury obiektu, aby stał się on obiektem potomnym. Zostanie wyświetlona ikona **Spinacz do papieru** .
Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.
- 2 W oknie obrazka zaznacz obiekt potomny i przeciągnij go na obiekt główny.



Widoczne są tylko te obszary obiektu potomnego, które znajdują się w obrębie obiektu głównego. Jeżeli obiekt potomny nie ma części wspólnych z obiektem głównym, widoczna jest jedynie jego markiza.

Obiekt potomny musi znajdować się wyżej niż obiekt główny w kolejności ułożenia okna dokowanego **Obiekty**.

Aby usunąć grupę obcinania

- W oknie dokowanym **Obiekty** kliknij ikonę **Spinacz do papieru**  obok obiektu potomnego.

Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.

Aby połączyć obiekty

Aby połączyć

Kilka obiektów w jeden obiekt	Zaznacz obiekty i kliknij kolejno Obiekt ▶ Połącz ▶ Połącz obiekty ze sobą .
Jeden lub więcej obiektów z tłem	Zaznacz jeden lub więcej obiektów i kliknij kolejno Obiekt ▶ Połącz ▶ Połącz obiekty z tłem .
Wszystkie obiekty z tłem	Kliknij kolejno Obiekt ▶ Połącz ▶ Połącz wszystkie obiekty z tłem .



Po połączeniu wszystkich obiektów z tłem, stają się one częścią warstwy tła i nie można ich edytować jako oddzielnych obiektów.

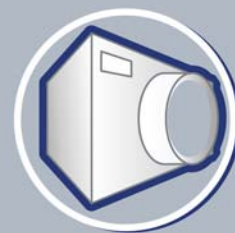


Przed połączeniem obiektów można określić tryb scalania i poziom przezroczystości, modyfikując ustawienia na liście **Tryb scalania** i w polu **Krycie** w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat Patrz w indeksie Pomocy

Zmienianie właściwości obiektu	obiekty, zmienianie właściwości
Wyświetlanie i rozmieszczanie obiektów	obiekty, rozmieszczanie
Zmienianie właściwości obiektu	obiekty, zmienianie właściwości
Zaznaczanie obiektów	obiekty, zaznaczanie
Przenoszenie obiektów w inne miejsce	obiekty, przenoszenie
Kopiowanie obiektów	obiekty, kopiowanie
Wyświetlanie i ukrywanie obiektów	obiekty, wyświetlanie



Modyfikowanie obiektów

Obiekty są to niezależne elementy obrazka, które mogą być warstwowo układane na sobie. Obiekty można przekształcać, zmieniać ich krawędzie, dodawać cienie i dostosowywać ich przezroczystość. Obiekty można zmieniać bez wpływu na inne obiekty na obrazku ani na tło obrazka.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Przekształcanie obiektów
- Zmienianie krawędzi obiektów
- Dodawanie cieni do obiektów

Przekształcanie obiektów

Wygląd obiektu można zmienić, używając następujących transformacji.

Transformacja	Opis
Zmiana rozmiaru	Pozwala zmienić szerokość i wysokość obiektu
Skalowanie	Pozwala określić rozmiar obiektu jako wartość procentową względem oryginalnego rozmiaru.
Obracanie	Pozwala obracać obiekt wokół środka obrotu
Odbijanie	Pozwala tworzyć poziome lub pionowe odbicia lustrzane obiektu
Pochylanie	Pozwala pochylać obiekt na bok
Zniekształcanie	Pozwala rozciągać obiekt bez zachowania proporcji

Transformacja

Opis

Stosowanie perspektywy

Pozwala nadać obiektowi wrażenie głębi

Aby uzyskać dokładniejsze wyniki, można stosować odrębne transformacje w oknie obrazka lub ręcznie dostosować ustawienia.

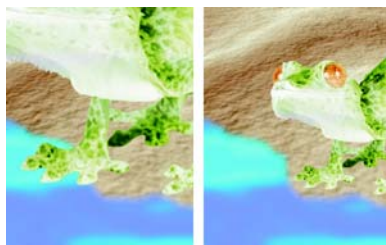
Transformacje można stosować jednocześnie do jednego lub do wielu obiektów.

Transformacja

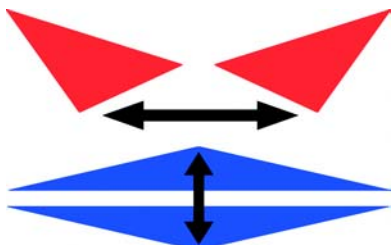
Zastosowanie do obiektu na obrazku



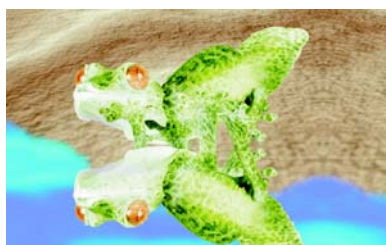
Zmiana rozmiaru i skalowanie



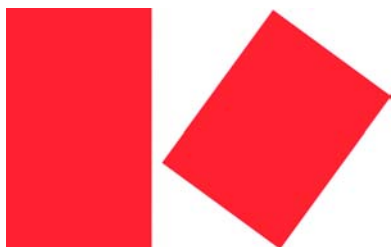
Obiekt fotograficzny zostaje zmniejszony, aby zmieścił się w tle obrazka.



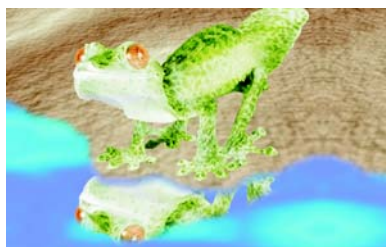
Odbijanie



Obiekt zostaje odbity, aby utworzyć efekt odbicia w wodzie.



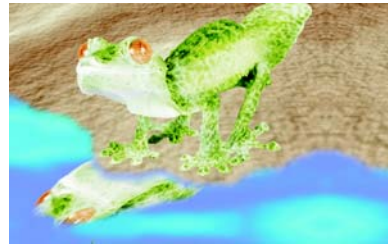
Obracanie



Odbicie zostaje obrócone.



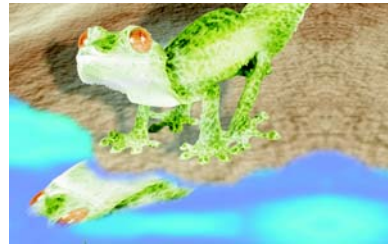
Pochylenie



Odbicie zostaje pochylone, aby uzyskać efekt rzeczywistego kąta odbicia.



Zniekształcanie



Cień zostaje zniekształcony w celu wskazania kierunku padania światła.



Perspektywa



Zostaje dodany i zmodyfikowany drugi cień.

Aby zmienić rozmiar obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij przycisk **Tryb zmiany położenia i rozmiaru**  na pasku właściwości.
- 3 Przeciągnij dowolny uchwyt w polu wyróżnienia.
- 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .

Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Aby przeskalować obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
 - 2 Kliknij przycisk **Tryb skalowania**  na pasku właściwości.
 - 3 Przeciągnij uchwyt narożny pola wyróżnienia.
 - 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .
- Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Aby obrócić obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
 - 2 Kliknij przycisk **Tryb obracania**  na pasku właściwości.
 - 3 Przeciągnij uchwyt narożny pola wyróżnienia.
 - 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .
- Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Aby odbić obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
 - 2 Przytrzymaj wciśnięty klawisz **Ctrl** i przeciągnij środkowy uchwyt pola wyróżnienia w poprzek obiektu, poza środkowy uchwyt z przeciwległej strony.
 - 3 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .
- Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Aby pochylić obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
 - 2 Kliknij przycisk **Tryb pochylania**  na pasku właściwości.
 - 3 Przeciągnij uchwyt narożny pola wyróżnienia.
 - 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .
- Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Aby zniekształcić obiekt

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij przycisk **Tryb zniekształcania**  na pasku właściwości.

- 3 Przeciągnij uchwyt zniekształcania pola wyróżnienia.
- 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .
Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Aby zastosować perspektywę do obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij przycisk **Tryb zmiany perspektywy**  na pasku właściwości.
- 3 Przeciągnij uchwyt zmiany perspektywy w polu wyróżnienia.
- 4 Kliknij przycisk **Zastosuj**  na rozszerzonym pasku właściwości .
Aby anulować transformację, kliknij dwukrotnie poza obiektem.

Zmienianie krawędzi obiektów

Wygląd obiektu można dostosować, zmieniając cechy jego krawędzi. Płynne przejście krawędzi obiektu w tło można uzyskać przez wtapianie, usuwanie aureoli i usuwanie krawędzi czarno-białych. Aby uwydatnić dany obiekt na obrazku, można podkreślić jego krawędzie, wyostrając je obiektu.

Wtapianie

Wtapianie powoduje zmiękczenie krawędzi obiektu poprzez stopniowe zwiększanie przezroczystości pikseli krawędzi. Można określić szerokość wtapianego obszaru obiektu oraz gradient przezroczystości, który ma zostać użyty.



Do obiektu z prawej strony zastosowano wtapianie, aby zmiękczyć jego krawędzie.

Usuwanie aureoli

Obiekt utworzony z obszaru do edycji ma niekiedy na krawędziach przypadkowe piksele. Jest to szczególnie widoczne wtedy, gdy obszar do edycji jest otoczony pikselami o innej jasności lub w innym kolorze. Usunięcie aureoli powoduje zmianę koloru przypadkowych pikseli na kolor z wnętrza obiektu, dzięki czemu przejście między obiektem i tłem jest łagodne.

Usuwanie czarnych lub białych krawędzi obiektu

Możliwe jest usunięcie czarnych lub białych krawędzi z wtapianego obiektu przez zwiększenie przezroczystości lub zwiększenie nieprzezroczystości pikseli wzdłuż krawędzi.

Wyostrzanie

Wyostrzanie uwidacznia krawędzie obiektu, powodując że stają się one wyraźniejsze. Krawędzie stają się ostrzejsze, gdy piksele poniżej wartości progu stają się przezroczyste, a piksele mieszczące się w granicach wartości progu stają się nieprzezroczyste.



Do obiektu z prawej strony zastosowano wyostrzenie, aby podkreślić jego krawędzie i bardziej je uwidocznić.

Modyfikowanie wyglądu markizy obiektu

Wygląd markizy obiektu można dostosować, zmieniając jej kolor i wartości progową. Zmiana wartości progowej markizy powoduje zmianę położenia widocznej granicy obiektu. Można także zmienić kolor markizy obiektu, aby stała się bardziej widoczna względem tła obrazka.

Aby wtopić krawędzie obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Wtapianie**.
- 3 Wpisz wartość w polu **Szerokość**.
- 4 Z listy **Krawędzie** wybierz jedną z następujących pozycji:
 - **Liniowo** — powoduje zmiany przezroczystości krawędzi w równych przyrostach od początku do końca wtapianej sekcji
 - **Zaokrąglone** — powoduje, że przyrosty przezroczystości są małe na początku obszaru wtapianego, większe w środku i znów małe na końcu obszaru

Aby zobaczyć efekt w oknie obrazka, kliknij przycisk **Podgląd** .

Aby usunąć aureolę z obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Otoczka ▶ Usuń aureolę**.
- 3 Wpisz wartość w polu **Szerokość**.

Im większe wartości, tym bardziej płynne przejście między krawędziami obiektu a tłem.

Aby usunąć czarne lub białe krawędzie z obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Otoczka**, a następnie kliknij jedną z następujących opcji:
 - **Usuń czarną otoczkę** — powoduje, że piksele krawędzi stają się bardziej przezroczyste
 - **Usuń białą otoczkę** — powoduje, że piksele krawędzi stają się bardziej nieprzezroczyste

Aby wyostrzyć krawędzie obiektu

- 1 Zaznacz obiekt.
- 2 Kliknij kolejno **Obiekt ▶ Otoczka ▶ Próg**.
- 3 W polu **Poziom** wpisz wartość z zakresu od 1 do 255.

Wyższe wartości powodują uwzględnienie mniejszej liczby półprzezroczystych pikseli.

Aby zmodyfikować markizę obiektu

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia** ► **Opcje**.
- 2 Na liście kategorii **Obszar roboczy** kliknij pozycję **Wyświetlanie**.
- 3 W polu **Próg obiektu** wpisz wartość z zakresu od 1 do 255.
Niższe wartości powodują uwzględnienie większej liczby pikseli obiektu.
- 4 Otwórz selektor **Markiza obiektu** i kliknij kolor.



Jeśli wartość progu dla markizy obiektu zostanie zmieniona, zmienia się obszar otoczony markizą, natomiast sam obiekt nie ulega zmianie. Piksele, które nie są całkowicie nieprzezroczyste, mogą leżeć poza markizą, pomimo że są one w dalszym ciągu częścią obiektu.

Dodawanie cieni do obiektów

Istnieją trzy typy cieni: z poświatą, płaskie i z perspektywą. Cienie z poświatą mają kształt sylwetki obiektów i są wyśrodkowane w pionie i w poziomie; symulują one źródło światła padające bezpośrednio na obiekt. Cienie płaskie symulują efekt światła kierunkowego, dlatego są przesunięte względem obiektu. Cienie z perspektywą tworzą wrażenie trójwymiarowej głębi. Cienie można dodawać do każdego obiektu, również do tekstu.



Obiekt z lewej strony ma cień płaski, natomiast obiekt z prawej strony ma cień z perspektywą.

Cienie można tworzyć i dostosowywać interakcyjnie w oknie obrazka. Bezpośrednio w oknie obrazka można także zmienić kolor, położenie, kierunek i przezroczystość cienia.

Można także zastosować gotowy cień. Podczas stosowania gotowego cienia można modyfikować go, tak aby utworzyć cień niestandardowy. Można na przykład zmieniać jego kierunek i odległość od obiektu, kolor oraz krycie. Domyślnie krawędzie cienia są wtapiane przy użyciu metody „z kwadratem”. Można również wybrać inny typ wtapiania, na przykład rozmycie gaussowskie, które tworzy realistyczne cienie. Niestandardowy cień można również skopiować i zapisać jako wzorzec.

Podczas zmieniania kształtu lub przezroczystości obiektu, do którego dodano cień, automatycznie zmienia się również cień.

Aby dodać interakcyjny cień

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Narzędzia interakcyjne/przezroczystość**

 i kliknij narzędzie **Interakcyjny cień** .

- 2 Zaznacz obiekt.

Aby utworzyć cień płaski, przeciągnij wskaźnik myszy, zaczynając od środka obiektu.

Aby utworzyć cień z perspektywą, przeciągnij wskaźnik myszy, zaczynając od krawędzi obiektu.

Można również

Zmienić kolor cienia	Przeciągnij próbkę koloru z palety kolorów do końcowego węzła na strzałce cienia.
Przenieść cień	Przeciągnij początkowy węzeł na strzałce cienia.
Zmienić kierunek cienia	Przeciągnij grot strzałki cienia.
Dostosować krycie cienia	Przeciągnij trójkątny uchwyt Przezroczystość na strzałce cienia.

Można również

Dostosować wtapianie krawędzi

Przeciagnij trójkątny uchwyt **Wtapianie** na strzałce cienia. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale można wybrać inny typ w selektorze **Cień – krawędź wtapiania** na rozszerzonym pasku właściwości. Na przykład rozmycie gaussowskie daje realistyczny efekt cienia.

Aby dodać wzorzec cienia lub cień niestandardowy

- 1 Otwórz paletę wysuwaną **Narzędzia interakcyjne/przezroczystość** i kliknij narzędzie **Interakcyjny cień**.
- 2 Zaznacz obiekt.
- 3 Z listy **Wzorce** na pasku właściwości wybierz odpowiedni wzorzec.
- 4 Otwórz selektor **Cień – kolor** na pasku właściwości i kliknij kolor.
- 5 Na rozszerzonym pasku właściwości wpisz wartości w następujących polach:
 - **Cień – kierunek** — pozwala określić kąt cienia względem obiektu
 - **Cień – przesunięcie** — pozwala określić odległość cienia od punktu początkowego obiektu
 - **Cień zanikanie** — pozwala określić w procentach zanikanie cienia z perspektywą w miarę oddalania się od obiektu
 - **Cień – rozciągnięcie** — pozwala określić długość cienia z perspektywą
 - **Cień – przezroczystość** — pozwala określić przezroczystość cienia
 - **Cień – wtapianie** — pozwala określić liczbę pikseli na krawędzi cienia, które będą wtapiane w celu utworzenia miękkiej krawędzi. Domyślnie stosowane jest wtapianie typu „z kwadratem”, ale można wybrać inny typ w selektorze **Cień – krawędź wtapiania** na rozszerzonym pasku właściwości. Aby na przykład utworzyć realistyczny cień, należy wybrać rozmycie gaussowskie. Za pomocą selektora **Cień – kierunek wtapiania** można także określić kierunek wtapiania pikseli.

Aby skopiować cień

- 1 Zaznacz obiekt, do którego chcesz zastosować cień.

- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Narzędzia interakcyjne/przezroczystość**  i kliknij narzędzie **Interakcyjny cień** .
- 3 Kliknij przycisk **Kopiuj właściwości cienia**  na rozszerzonym pasku właściwości .
- 4 Kliknij obiekt z właściwościami cienia, które chcesz skopiować.

Odsyłacze

Aby uzyskać więcej informacji na temat **Patrz w indeksie Pomocy**

Usuwanie czarnych lub białych krawędzi obiektu	obiekty, zmienianie krawędzi
Zmienianie markizy obiektu	markiza obiektu, dostosowywanie
Używanie masek obcinania do modyfikacji przezroczystości obiektu	przezroczystość, stosowanie masek obcinania

Tworzenie obrazków do publikacji w Internecie



Program Corel PHOTO-PAINT zawiera narzędzia potrzebne do tworzenia obrazków do publikacji w Internecie.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Eksportowanie i optymalizowanie obrazków do publikacji w Internecie
- Tworzenie i edytowanie przejść

Eksportowanie i optymalizowanie obrazków do publikacji w Internecie

W programie Corel PHOTO-PAINT można eksportować i optymalizować obrazki do publikacji w Internecie.

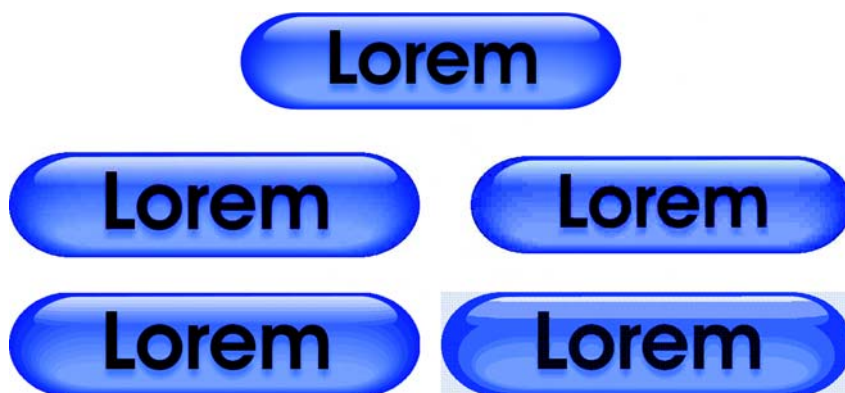
Eksportowanie obrazków

Przed użyciem obrazka w Internecie należy wyeksportować go do formatu pliku do publikacji w Internecie, np. GIF lub JPEG. Format pliku GIF najlepiej nadaje się dla rysunków złożonych z linii, tekstu oraz obrazków z ostrymi krawędziami i małą liczbą kolorów, natomiast format pliku JPEG nadaje się do zapisywania zdjęć. Informacje o tych i innych formatach pliku można znaleźć w sekcji “Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie” w Pomocy.

Optymalizowanie obrazków

Obrazki do publikacji w Internecie można również optymalizować przed ich eksportowaniem, dostosowując jakość wyświetlania i rozmiar. W programie Corel PHOTO-PAINT można wyświetlać podgląd obrazka z maksymalnie czterema różnymi konfiguracjami ustawień. Użytkownik może porównywać formaty pliku, gotowe ustawienia, prędkości pobierania, kompresję, rozmiar plików, jakość obrazka i zakres kolorów. W oknach podglądu można również powiększać i przewijać obrazek, którego pogląd jest wyświetlony.

W programie Corel PHOTO-PAINT dostępne są gotowe ustawienia (wzorce). Wzorce te można edytować oraz dodawać i usuwać wzorce niestandardowe. Po określeniu żądanych ustawień dla wszystkich obszarów podglądu można zapisać te ustawienia dla całego okna dialogowego optymalizacji.



Optymalizator obrazków dla Internetu umożliwia wyświetlanie podglądu obrazka w różnych formatach do publikacji w Internecie.

Aby wyeksportować obrazek do publikacji w Internecie

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Eksport dla Internetu**.
- 2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 3 Wpisz nazwę w polu **Nazwa pliku**.
- 4 Usuń zaznaczenie pola wyboru **Kawalki**.
- 5 Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
- 6 Włącz opcję **Tylko obrazki**.
- 7 Kliknij przycisk **Zapisz**.
- 8 Określ żądane ustawienia w oknie dialogowym eksportu do wybranego formatu pliku.

Aby zoptymalizować i wyeksportować obrazek do publikacji w Internecie

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Optymalizator obrazków dla Internetu**.
- 2 Wybierz jedną z następujących list, znajdujących się poniżej okien podglądu:
 - **Typ pliku**

• Wzorzec internetowy

Jeżeli chcesz, aby podgląd obrazka, szybkość pobierania, wartość procentowa kompresji, rozmiar pliku i paleta kolorów były automatycznie aktualizowane, upewnij się, że włączona jest opcja **Podgląd**.

- 3 Wybierz opcję ze wszystkich list poniżej okna podglądu obrazka, aby wybrać format pliku, w jakim obrazek ma zostać zapisany.
Czerwone obramowanie wskazuje wybrany format pliku.
- 4 Kliknij przycisk **OK**.
- 5 W oknie dialogowym **Zapisz na dysku obrazek do publikacji w Internecie** wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
- 6 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać obrazek.
- 7 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Zwiększyć liczbę obszarów podglądu	W prawym górnym rogu kliknij jeden z przycisków wyświetlania obszarów podglądu.
Przesunąć widok w inne miejsce obrazka	Przeciągnij wskaźnik myszy w pierwszym oknie podglądu.
Powiększyć	Wybierz stopień powiększenia z listy Stopień powiększenia .
Edytować ustawienia wzorca dla pojedynczego obszaru podglądu	Kliknij przycisk Zaawansowane w jednym z obszarów podglądu. W oknie dialogowym Eksportuj dostosuj opcje wzorca. Wybierając formaty plików GIF lub PNG8 można modyfikować paletę kolorów i ustawienia w oknie dialogowym Przekształć w obrazek z paletą .
Zapisać bieżącą konfigurację ustawień obszaru podglądu	Kliknij przycisk Zapisz ustawienia  dla każdego obszaru, którego ustawienia chcesz zapisać.
Zapisać wzorzec niestandardowy	Kliknij przycisk Dodaj  .
Usunąć wzorzec niestandardowy	Kliknij przycisk Usuń  .

Można również

Wyświetlić podgląd czasu pobierania pliku dla określonej prędkości połączenia

Wybierz prędkość z listy **szybkości połączenia**.



Można porównać typy plików z oryginalnym obrazkiem, wybierając w jednym z okienek podglądu opcję **Oryginalny** jako typ pliku.

Tworzenie i edytowanie przejść

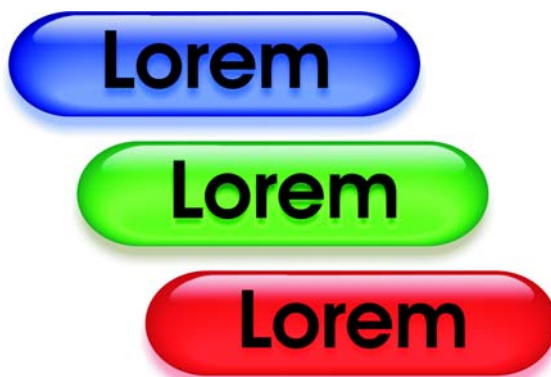
Przejście jest interakcyjnym obrazkiem, który zmienia swój wygląd po kliknięciu lub wskazaniu go wskaźnikiem myszy. Przykładowo, kliknięcie przycisku może spowodować zmianę jego koloru, a wskazanie go wskaźnikiem myszy - wyświetlenie tekstu. Przejścia są często wykorzystywane na stronach WWW jako przyciski nawigacyjne.

Tworzenie przejść

Przejścia są tworzone wykorzystaniem obiektów, takich jak kształty, pociągnięcia pędzla lub tekst. Można użyć pojedynczego obiektu lub grupy obiektów, jak np. elipsa z tekstem. Przejścia mają następujące stany:

- **Normalny** — wyświetla domyślny stan,
- **Ponad** — włączany po wskazaniu przejścia wskaźnikiem myszy,
- **W dół** — włączany po kliknięciu przejścia.

Każdy stan składa się z jednego lub wielu obiektów.



Trzy stany przejścia: normalny, ponad i w dół.

Do przejścia można przypisać ustawienia, takie jak adres WWW, otwierany po kliknięciu przejścia, lub tekst alternatywny wyświetlany po wskazaniu przejścia wskaźnikiem myszy. Można określić cel dla stanu “w dół”, który określa, w jaki sposób strona WWW jest otwierana w oknie przeglądarki. Do stanów “ponad” i “w dół” można również dodać dźwięk, który będzie emitowany po uaktywnieniu tych stanów przejścia.

Edytowanie obiektów przejść

Stany przejścia można edytować, dodając modyfikując lub usuwając obiekty w każdym stanie. Podczas tworzenia przejścia obiekty oryginalne są kopiowane jako stan “normalny”, “ponad” i “w dół”. Dodanie obiektu do stanu przejścia powoduje dodanie obiektu do wszystkich stanów. Jednak dowolne zmiany obiektu stosowane są tylko do bieżącego stanu. Można np. użyć innego tekstu dla stanu “ponad”, zastępując oryginalny tekst w tym stanie.

Jeżeli przejście ma zostać utworzone z wykorzystaniem obszaru do edycji lub tła, należy przekształcić je najpierw w obiekty. Więcej informacji na temat definiowania obszarów do edycji można znaleźć w sekcji “Nakładanie masek” na stronie 465.

Podczas tworzenia przejścia obrazek jest kawałkowany, a przejście staje się kawałkiem. Więcej informacji na temat pracy z kawałkami obrazków oraz eksportowania i optymalizowania obrazków podzielonych na kawałki można znaleźć w sekcji “Kawałkowanie obrazków” w Pomocy.

Aby utworzyć przejście

- 1 Zaznacz jeden lub więcej obiektów.

Podczas tworzenia przejścia obiekty oryginalne zostają zniszczone. Jeżeli chcesz zachować obiekty oryginalne, zapisz je przed utworzeniem przejścia.

- 2 Kliknij kolejno **Internet ▶ Utwórz przejście z obiektu**.

- 3 W oknie dokowanym **Przejście** ustaw dowolne z następujących właściwości przejścia:

- **URL** — określa adres URL strony WWW.
- **ALT** — określa tekst alternatywny, który wyświetlany jest po wskazaniu przejścia wskaźnikiem myszy.

- 4 Wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:

- **Normalny**
- **Ponad**
- **W dół**

- 5 Poddaj edycji wybrany stan przejścia, dodając, usuwając lub modyfikując obiekty.

- 6 Kliknij przycisk **Zakończ przejście** .

Każdy stan zachowuje obiekty składowe, tak więc można kontynuować edycję przejścia.

Można również

Dodać dźwięk do stanu przejścia

W polu **Dźwięk** wpisz nazwę pliku z dźwiękiem, który ma być emitowany, gdy aktywowany jest wybrany stan przejścia. Można również kliknąć przycisk **Przeglądaj** , aby zlokalizować i wybrać plik dźwiękowy.

Określić ramkę docelową lub okno przeglądarki dla adresu URL

Kliknij typ docelowy na liście **Cel**: **_self** otwiera adres URL w bieżącej ramce, **_blank** — w nowym oknie przeglądarki, **_top** — w głównej ramce przeglądarki, **_parent** — w ramce najwyższego poziomu.

Wyświetlić w przeglądarce podgląd przejścia

W oknie dokowanym **Przejście** kliknij przycisk **Podgląd w przeglądarce** .

Można również

Utworzyć nowe przejście

Kliknij przycisk **Utwórz przejście z obiektu** .



W oknie dokowanym **Obiekty** przejść są wyróżnione i zgrupowane, a po prawej stronie obok ich nazwy znajduje się ikona **obektu przejścia** . Ikona **tekstowego obiektu przejścia**   wskazuje, że obiekt przejścia jest tekstem.

W oknie dokowanym **Obiekty** ikona **obektu przejścia** zmienia kolor na czerwony, gdy przejście pokrywa się z innym przejściem. Nie można eksportować pokrywających się przejść. Przejście należy przenieść, tak aby nie pokrywało się z innym obiektem przejścia.

Aby edytować przejście

1 Zaznacz przejście w oknie dokowanym **Obiekty**.

Po prawej stronie nazw obiektów wyświetlana jest ikona **obektu przejścia** .

Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.

2 Kliknij kolejno **Internet ▶ Edytuj przejście**.

3 W oknie dokowanym **Przejście** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:

- **Normalny**
- **Ponad**
- **W dół**

4 Poddaw edycji stan przejścia dodając, usuwając i modyfikując obiekty.

5 Kliknij przycisk **Zakończ przejście** .

Można również

Przywrócić stan do bieżącego stanu Normalny, tak aby możliwe było ponowne rozpoczęcie pracy

Kliknij przycisk **Zresetuj**.

Przywrócić wszystkie stany obiektów w przejściu do prostych obiektów

Kliknij kolejno **Internet ▶ Wydobądź obiekty z przejściem**.



Podczas wyodrębniania z przejścia prostych obiektów, obiektom składowym automatycznie nadawane są nazwy.

Nie ma możliwości jednoczesnej edycji dwóch przejść.



Przejście można edytować klikając je dwukrotnie w oknie obrazka.

Aby edytować przejście, można także kliknąć przycisk **Edytuj przejście**  w oknie dokowanym **Przejście**.

Aby dodać obiekt do przejścia

- 1 W oknie dokowanym **Przejście** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
 - **Normalny**
 - **Ponad**
 - **W dół**
- 2 Otwórz paletę wysuwaną **Kształt**  i kliknij narzędzie kształtu.
- 3 Przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć kształt.
Obiekt jest dodawany do wszystkich stanów przejścia.

Można również

Dodać pociągnięcie pędzla

Otwórz paletę wysuwaną **Pędzel**

, kliknij narzędzie

Malowanie  i przeciągnij wskaźnik myszy w oknie obrazka, aby utworzyć pociągnięcie pędzla.

Dodać tekst

Kliknij narzędzie **Tekst** , kliknij w obrębie okna obrazka i wpisz tekst.



Więcej informacji o dodawaniu kształtów i pociągnięć pędzla można znaleźć w sekcji “Praca z obiektami” na stronie 507. Więcej informacji o dodawaniu tekstu można znaleźć w sekcji “Praca z tekstem” w Pomocy.



Domyślnie wszystkie pociągnięcia pędzla są dodawane do aktywnego obiektu. Aby utworzyć nowy obiekt, można także kliknąć przycisk **Nowy**

obiekt  w oknie dokowanym **Obiekty**. Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.

Aby zmodyfikować obiekt w bieżącym stanie przejścia

- 1 W oknie dokowanym **Przejšcie** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
 - **Normalny**
 - **Ponad**
 - **W dół**
- 2 W oknie dokowanym **Obiekty** zaznacz obiekt, który chcesz zmodyfikować. Jeśli okno dokowane **Obiekty** nie jest otwarte, kliknij kolejno **Okno ▶ Okna dokowane ▶ Obiekty**.
- 3 Zmodyfikuj obiekt.
Zmiany będą zastosowane tylko do obiektu w bieżącym stanie.



Przejšcie może wyświetlać inny tekst dla każdego ze stanów. Aby edytować tekst w przejściu kliknij narzędzie **Tekst** , wskaż tekst i gdy wskaźnik zamieni się na kursor, zaznacz tekst. Wpisz nowy tekst, aby zastąpić bieżący.

Aby usunąć obiekt z bieżącego stanu przejścia

- 1 W oknie dokowanym **Przejšcie** wybierz jeden z poniższych stanów przejścia z listy **Stany**:
 - **Normalny**
 - **Ponad**
 - **W dół**
 - 2 W oknie dokowanym **Obiekty** zaznacz obiekt, który chcesz usunąć.
 - 3 Kliknij dwukrotnie narzędzie **Gumka** .
- Obiekt jest usuwany tylko z bieżącego stanu.

Odsyłacze

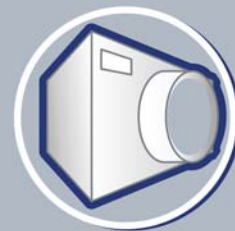
Aby uzyskać więcej informacji na temat **W indeksie systemu Pomocy zobacz...**

Wysyłanie obrazków pocztą e-mail

e-mail, wysyłanie obrazków

Aby uzyskać więcej informacji na temat W indeksie systemu Pomocy zobacz...

Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie	formaty plików, do publikacji w Internecie
Kawałkowanie obrazków	kawałkowanie, obrazki do publikacji w Internecie
Wysyłanie obrazków pocztą e-mail	e-mail, wysyłanie obrazków
Wybieranie formatu pliku do publikacji w Internecie	formaty plików, do publikacji w Internecie



Zapisywanie i zamykanie

W programie Corel PHOTO-PAINT można zapisywać pracę w czasie tworzenia i edytowania obrazka oraz przed jego zamknięciem. Obrazki można zapisywać również w wielu formatach plików.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Zapisywanie obrazków
- Eksportowanie obrazków do innych formatów plików
- Zamykanie obrazków

Zapisywanie obrazków

Obrazek można zapisać, aby go zachować. Obrazki można również zapisywać automatycznie w regularnych odstępach czasu i tworzyć kopie zapasowe plików.

Przy zapisywaniu obrazka można określić format pliku, nazwę pliku oraz folder, w którym plik ma zostać zapisany. Obrazki są automatycznie zapisywane w wybranym formacie, pod wybraną nazwą i w wybranym miejscu. Domyślnym formatem jest rodzimy format plików programu Corel PHOTO-PAINT (CPT). Zapisanie w formacie plików programu Corel PHOTO-PAINT (CPT) powoduje zachowanie wszystkich właściwości obrazka — obiektów, ostatnio utworzonej maski, kanałów alfa, siatek, przewodnic i informacji o kolorach, co umożliwia późniejszą ich edycję.

Aby zapisać obrazek

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Zapisz jako**.
- 2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Zapisz jako typ**.
- 4 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.

Do nazwy pliku automatycznie dodawane jest rozszerzenie odpowiednie dla wybranego formatu plików, ale można je usunąć.

5 Kliknij przycisk **Opcje**.

6 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:

- **Tylko zaznaczone** — zapisuje tylko obszary do edycji zdefiniowane na obrazku, jeżeli nie ma aktywnych i zaznaczonych obiektów. Jeżeli na obrazku nie ma obszarów do edycji, opcja ta zapisuje tylko aktywne i zaznaczone obiekty.
- **Nazwy_plików_do_publicacji_w_Internecie** — zastępuje spacje w nazwie pliku znakami podkreślenia. Znaki specjalne są zastępowane znakami zgodnymi z nazewnictwem plików stosowanym w Internecie.
- **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z innymi opcjami podczas eksportowania

7 Kliknij przycisk **Zapisz**.

Można również

Skompresować plik	Wybierz typ kompresji z listy Typ kompresji .
Zapisać plik w nowym folderze	Kliknij przycisk tworzenia nowego folderu , wpisz nazwę w polu nazwy nowego folderu i kliknij przycisk Utwórz .
Określić informacje na temat pliku	Wpisz komentarz w polu Notatki .



Po zapisaniu obrazka zawierającego obiekty w formacie plików, który nie obsługuje obiektów, w oknie obrazka można kontynuować pracę nad pierwotnym plikiem (który nadal zawiera obiekty). Obrazek wraz z obiektami można wciąż zapisać w formacie programu Corel PHOTO-PAINT (CPT).



Inną metodą zapisania obrazka jest kliknięcie przycisku **Zapisz**  na standardowym pasku narzędzi.

Przy zapisywaniu do obrazka można dodać notatki, wpisując tekst w polu **Notatki**. Notatki można przeglądać w polu **Notatki** w oknie dialogowym **Otwórz** podczas otwierania obrazka lub w oknie dialogowym **Importuj** podczas importowania obrazka. W przypadku niektórych formatów plików zapisywanie notatek razem z obrazkiem nie jest możliwe.

Eksportowanie obrazków do innych formatów plików

Obrazki utworzone w programie Corel PHOTO-PAINT można eksportować do różnych formatów. Wybór formatu plików zależy od tego, w jaki sposób obrazek ma być wykorzystywany w przyszłości. Podczas eksportowania do innego formatu plików niektóre właściwości obrazka mogą zostać utracone. Każdy format plików ma swoje własne cechy charakterystyczne i zastosowania. Jeżeli na przykład obrazek ma być edytowany w innej aplikacji do edycji obrazków, można go wyeksportować do formatu plików Adobe Photoshop (PSD). Wiele właściwości obrazka, takich jak obiekty i maski zostanie zachowanych, tak więc można kontynuować edycję obrazka. Jeżeli plik ma być udostępniany, najbardziej odpowiednimi formatami plików są Tagged Image File Format (TIFF) lub mapa bitowa Windows (BMP), ponieważ mają charakter standardowy. Obrazki w tych formatach można otwierać w większości przeglądarek obrazków oraz aplikacji do edycji obrazków i DTP.

Plik można także wyeksportować do formatu optymalnego do zastosowania w pakiecie aplikacji biurowych, na przykład Microsoft Office lub WordPerfect Office.

Więcej informacji na temat właściwości obrazka obsługiwanych przez formaty plików można znaleźć w uwagach technicznych o poszczególnych formatach w sekcji „Formaty plików” w Pomocy.

Aby wyeksportować obrazek do innego formatu plików

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Eksportuj**.
- 2 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 3 Wybierz format pliku z listy **Pliki typu**.
- 4 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
Do nazwy pliku automatycznie dołączane jest rozszerzenie odpowiednie dla wybranego formatu plików, ale można je usunąć.
- 5 Kliknij przycisk **Opcje**.
- 6 Zaznacz dowolne z następujących pól wyboru:
 - **Tylko zaznaczone** — zapisuje tylko obszary do edycji zdefiniowane na obrazku, jeżeli nie ma aktywnych i zaznaczonych obiektów. Jeżeli na obrazku nie ma obszarów do edycji, opcja ta zapisuje tylko aktywne i zaznaczone obiekty.

- **Nazwy plików_do_publicacji_w_Internecie** — zastępuje spacje w nazwie pliku znakami podkreślenia. Znaki specjalne są zastępowane znakami zgodnymi z nazewnictwem plików stosowanym w Internecie.
- **Nie pokazuj okna dialogowego filtrów** — pomija wyświetlanie okien dialogowych z innymi opcjami dostępnymi podczas eksportowania

7 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Aby skompresować obrazek w trakcie eksportowania, z listy **Typ kompresji** wybierz odpowiedni typ.

Aby wyeksportować obrazek do formatu Microsoft Office lub WordPerfect Office

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Eksportuj do pakietu Office**.
- 2 Z listy **Eksportuj do** wybierz jedną z następujących opcji:
 - **Microsoft Office**
 - **WordPerfect Office**
- 3 Kliknij przycisk **OK**.
- 4 Wybierz folder, w którym chcesz zapisać plik.
- 5 Wpisz nazwę pliku w polu **Nazwa pliku**.
- 6 Kliknij przycisk **Zapisz**.



Obrazki eksportowane są w rozdzielczości 96 DPI bez zmian ustawień zarządzania kolorami.

Podczas eksportu do formatu Microsoft Office lub WordPerfect Office warstwy na obrazku ulegają spłaszczeniu.

Zamykanie obrazków

Obrazek lub wszystkie obrazki można zamknąć w dowolnym momencie. Jeżeli obrazki zostaną zamknięte bez zapisania, efekty pracy zostaną utracone.

Aby zamknąć obrazek

Aby zamknąć	Wykonaj następujące czynności
Obrazek	Kliknij kolejno Plik ▶ Zamknij .
Wszystkie obrazki	Kliknij kolejno Okno ▶ Zamknij wszystko .

Zarządzanie kolorami wyświetlanymi, wejściowymi i drukowanymi



Może się zdarzyć, że kolory wyświetlane na ekranie nie będą odpowiadać kolorom skanowanego obrazka lub wydruku. Zarządzanie kolorami umożliwia dokładne odtwarzanie kolorów, dzięki użyciu profili kolorów oraz korekcji wyświetlanych kolorów.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Praca z profilami kolorów

Praca z profilami kolorów

System zarządzania kolorami pomaga w osiągnięciu zgodności kolorów pomiędzy różnymi urządzeniami. Pierwszym etapem konfigurowania systemu zarządzania kolorami jest wybór profili kolorów dla monitora oraz każdego z używanych urządzeń, takich jak skanery, kamery cyfrowe, czy drukarki.

Wybieranie profili kolorów

Różne marki i modele monitorów, skanerów, kamer cyfrowych oraz drukarek mają różne przestrzenie kolorów, wobec czego wymagają różnych profili kolorów. Niektóre powszechniej używane profile są instalowane razem z aplikacją.

Aplikacja ta korzysta ze standardowych profili kolorów ICC (International Color Consortium). Profile kolorów można wybrać dla:

- monitora
- skanera/kamery cyfrowej
- drukarki pełnokolorowej
- drukarki wyciągów barwnych
- wewnętrznej przestrzeni kolorów RGB

Uzyskiwanie dodatkowych profili kolorów

Dodatkowe profile lub ich aktualizacje można znaleźć na dysku CD z aplikacją lub można pobrać je z Internetu. Dostępne są inne profile kolorów. Więcej informacji na ten temat można znaleźć w sekcjach “Aby skopiować profil kolorów z dysku CD” na stronie 542 i “Aby pobrać profil kolorów” na stronie 542.

Aby wybrać profil kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.
- 2 Kliknij nazwę profilu pod jedną z następujących ikon:
 - **Skaner/Kamera cyfrowa** 
 - **Drukarka wyciągów barwnych** 
 - **Monitor** 
 - **Drukarka pełnokolorowa** 
 - **Wewnętrzny format RGB** 
- 3 Wybierz profil z listy.

Aby skopiować profil kolorów z dysku CD

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.
- 2 Kliknij listę profili kolorów znajdującą się pod ikoną urządzenia i wybierz pozycję **Pobierz profil z dysku**.
- 3 Włóż płytę CD-ROM z aplikacją.
- 4 W oknie dialogowym **Przeglądaj w poszukiwaniu folderu** wybierz folder, w którym znajdują się profile.

Aby załadować profile kolorów z innej lokalizacji, np. z sieci lub z dysku twardego, wybierz folder, w którym znajdują się profile.
- 5 W oknie dialogowym **Instaluj z dysku** wybierz profil kolorów do skopiowania.
- 6 Kliknij przycisk **Wybierz**.

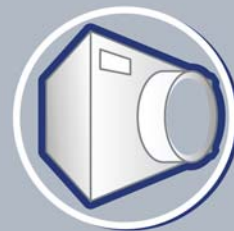
Aby pobrać profil kolorów

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▶ Zarządzanie kolorami**.
- 2 Kliknij listę profili kolorów znajdującą się pod ikoną urządzenia i wybierz pozycję **Pobierz profile**.

- 3 W oknie dialogowym zaznacz pole wyboru dla każdego profilu, który ma być pobrany.
- 4 Kliknij przycisk **Pobierz**.
- 5 W oknie dialogowym **Zapisz jako**, wybierz folder docelowy dla profilu kolorów.
- 6 Jeśli nowy profil kolorów ma być przechowywany razem z istniejącymi, pobierz go do folderu **Color** aplikacji.

Można również

Wybrać inny typ profilu	Kliknij listę Typ profilu i wybierz typ.
Określić prędkość połączenia	Kliknij listę Prędkość połączenia i wybierz prędkość. Im szybsza prędkość połączenia, tym krótszy czas pobierania.
Zaktualizować listę profili	Kliknij przycisk Odśwież .
Powrócić do głównego okna dialogowego Zarządzanie kolorami	Kliknij przycisk Anuluj .



Drukowanie

Program Corel PHOTO-PAINT zawiera wiele opcji drukowania pracy.

W niniejszej sekcji omówiono następujące tematy

- Drukowanie pracy
- Tworzenie układów zadań drukowania
- Podgląd zadań drukowania

Drukowanie pracy

Program Corel PHOTO-PAINT umożliwia wydrukowanie jednej lub kilku kopii tego samego obrazka. Można określić, czy wydrukowany ma zostać bieżący obrazek, czy określone obrazki. Przed wydrukowaniem obrazka można określić właściwości drukarki, m. in. rozmiar papieru i opcje urządzenia.

Aby ustawić właściwości drukarki

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Kliknij przycisk **Właściwości**.
- 4 Ustaw właściwości w oknie dialogowym.

Aby wydrukować wyniki pracy

- 1 Kliknij kolejno **Plik ► Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Ogólne**.
- 3 Z listy **Nazwa** wybierz drukarkę.
- 4 Wpisz wartość w polu **Liczba kopii**.
Jeśli kopie mają być posortowane, zaznacz pole wyboru **Sortuj**.
- 5 Włącz jedną z następujących opcji:

- **Bieżący dokument** — drukuje aktywny rysunek
- **Bieżąca strona** — drukuje aktywną stronę
- **Strony** — drukuje określone strony
- **Dokumenty** — drukuje określone dokumenty



Pole wyboru **Sortuj** jest dostępne tylko w przypadku dokumentów obejmujących więcej niż jedną stronę.

Określanie układu zadań drukowania

Układ zadania drukowania można określić, ustalając jego rozmiar, położenie i skalę. W przypadku podziału zadania drukowania na fragmenty, fragmenty stron zostaną wydrukowane na osobnych arkuszach papieru, które można później złożyć w całość. Można na przykład podzielić zadanie drukowania, które jest większe od rozmiaru papieru drukarki.

Jeśli orientacja zadania drukowania różni się od orientacji określonej we właściwościach drukarki, wyświetlany jest komunikat z powiadomieniem, że należy dostosować orientację papieru urządzenia drukującego. Powiadomienie można wyłączyć, aby orientacja papieru była automatycznie dostosowywana przez drukarkę.

Aby określić rozmiar i położenie zadania drukowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Włącz jedną z następujących opcji:
 - **Jak w dokumencie** — zachowuje rozmiar obrazka zgodny z rozmiarem w dokumencie
 - **Dopasuj do strony** — określa rozmiar i położenie zadania drukowania, tak aby dopasować je do drukowanej strony
 - **Zmień położenie obrazka na** — umożliwia zmianę położenia zadania drukowania przez wybór położenia z listy



Zaznaczenie opcji **Zmień położenie obrazka na** umożliwia określenie wielkości, położenia i skali w odpowiednich polach.

Aby podzielić zadanie drukowania na fragmenty

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▸ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Układ**.
- 3 Zaznacz pole wyboru **Drukuj z podziałem na fragmenty**.
- 4 Wpisz wartości w następujących polach:
 - **Zakładka** — umożliwia określenie wielkości nakładania się fragmentów
 - **% szerokości strony** — umożliwia określenie miejsca na stronie zajmowanego przez fragmenty w procentach



Zaznacz pole wyboru **Znaczniki fragmentów**, aby dołączyć znaki wyrównywania fragmentów.

Aby zmienić powiadomienie o orientacji strony

- 1 Kliknij kolejno **Narzędzia ▸ Opcje**.
- 2 Na liście kategorii kliknij dwukrotnie pozycję **Globalne**, a następnie kliknij pozycję **Drukowanie**.
- 3 Wybierz pozycję **Powiadomienie o orientacji strony** z listy **Opcja**.
- 4 Wybierz jedną z następujących pozycji na liście **Ustawienie**:
 - **Wyłączone** — **Zawsze dopasuj do orientacji**
 - **Włączone** — **Pytaj, jeśli orientacje się różnią**
 - **Wyłączone** — **Nie zmieniaj orientacji**

Podgląd zadań drukowania

Można uzyskać podgląd wyników pracy, aby stwierdzić, w jakim położeniu i jakiej wielkości zadanie drukowania pojawi się na papierze. Dokładny widok można uzyskać, powiększając dany obszar. Na podglądzie można wyświetlić wygląd poszczególnych wyciągów barwnych na wydruku. Można także przyspieszyć podgląd wydruku, ukrywając grafikę.

Przed wydrukowaniem projektu można przejrzeć listę problemów związanych z zadaniem drukowania, aby zidentyfikować potencjalne błędy. Można na przykład sprawdzić bieżące zadanie drukowania pod kątem błędów drukowania, potencjalnych problemów z wydrukiem oraz propozycji rozwiązań.

Aby uzyskać podgląd zadania drukowania

- Kliknij kolejno **Plik ▶ Podgląd wydruku**.



Podgląd zadania drukowania można uzyskać szybko w oknie dialogowym **Drukuj**, klikając kolejno **Plik ▶ Drukuj**, a następnie klikając przycisk **podglądu w miniaturze** .

Aby powiększyć stronę podglądu

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Podgląd wydruku**.
- 2 Kliknij kolejno **Widok ▶ Powiększenie**.
- 3 Włącz opcję **Procent** i wpisz wartość w polu.



Podgląd strony można również powiększyć, wybierając gotowy poziom powiększenia.

Można także powiększyć fragment podglądu wydruku, klikając narzędzie **Powiększenie**  w przyborniku i zaznaczając obszar za pomocą markizy.

Aby uzyskać podgląd wyciągów barwnych

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Podgląd wydruku**.
- 2 Na pasku właściwości kliknij przycisk **Włącz wyciągi barwne** .



Podgląd pełnokolorowy jest dostępny po kliknięciu kolejno **Widok ▶ Podgląd wyciągów barwnych ▶ Pełnokolorowy**.

Aby ukryć lub wyświetlić grafikę

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Podgląd wydruku**.
- 2 Kliknij kolejno **Widok ▶ Pokaż obrazy**.

Znacznik wyboru obok polecenia oznacza, że grafiki są wyświetlane.



Kiedy polecenie menu **Pokaż obrazy** jest wyłączone, zadaniu drukowania odpowiada prostokąt ograniczający, który służy do określania położenia i rozmiaru zadania.

Aby wyświetlić podsumowanie problemów dotyczących zadania drukowania

- 1 Kliknij kolejno **Plik ▶ Drukuj**.
- 2 Kliknij kartę **Problemy**.

Aby nie przeprowadzać analizy wstępnej w celu wykrycia problemów, kliknij przycisk **Ustawienia**, kliknij dwukrotnie pozycję **Drukowanie** i usuń zaznaczenie wszystkich pól wyboru odpowiadających problemom, które należy pominąć.



Można zapisać ustawienia, klikając przycisk **dodawania ustawień analizy wstępnej**  i wpisując nazwę w polu **Zapisz styl analizy wstępnej**.



Cyfry

- 3 punkty - narzędzia
 - krzywa 51
- 3 punkty, narzędzia
 - elipsa 56

A

- aktualizacje produktów 7
- aktualizowanie produktów firmy Corel ..7
- aparaty cyfrowe
 - ustawienia zarządzania kolorami ..161
- aplety Java 271, 272

B

- baza danych
 - konfigurowanie 287
- Bezpośrednie zaznaczenie 338
- biblioteka 139
 - symbole 139
- blokowanie
 - kadry 131
 - warstwy 221

C

- chropowatość
 - obiekty 106
 - opcje 107
 - stosowanie 107
- Cień 338
- cienie 184
 - dodawanie 186
 - dopasowywanie rozdzielczości 186
 - kopiowanie i klonowanie 186
 - oddzielanie od obiektów 186

- tworzenie 184
- usuwanie 187

clipart 33, 34

cofanie

- czynności 37
- określanie poziomów 38

Corel Corporation

- kontakt 11
- szkolenie 11

CorelTUTOR 10

czcionki

- brakujące 251, 252
- odpowiedniki dla Windows
- i Macintosh 253
- określanie atrybutów 231
- osadzanie 253
- system PANOSE 251
- używanie programu Font
- Navigator do zarządzania 254
- zarządzanie 254
- zastępowanie 251, 252

czcionki zastępcze 251, 252

część wspólna 120

- obiekty 121
- wiele obiektów 122

czynności

- cofanie i ponawianie 37, 38
- powtarzanie 37, 38

D

- dane obiektów 287
- dodawanie 290
- edytowanie 289, 290
- konfigurowanie bazy danych 287
- kopiowanie 289, 290

przypisywanie	289	margines na spad	304, 306
zmienianie sposobu wyświetlania	290	marginesy	304
Deformacja	338	metoda kompletowania	302
dołączanie		na kliszy	313, 314
mapy bitowe zewnętrzne	323	nadlewanie In-RIP	310, 311, 312, 313
dobór czcionek		numery stron	304, 307
ustawianie opcji	251	orientacja strony	296
wyjątki	252	pasery	304, 306
dobór czcionek PANOSE	251	paski kalibracji kolorów	304, 307
lista czcionek zastępczych	252	podgląd	296, 297
preferencje	251	podsumowania danych obiektów	290
Dodaj punkt zaczepienia	338	rastry	310
dokumentacja, konwencje	8	rowki	303
dokumenty		rozmieszczanie stron	303
miniatury	44	skala densytometryczna	304
otwieranie	33	skale densytometryczne	307
sąsiednie strony	42	tekst	294
tworzenie	32	układ	295
tworzenie kopii zapasowych		układy rozmieszczenia	301, 302, 303, 304
i odzyskiwanie	42, 43	ukrywanie grafiki na podglądzie	297
tworzenie nowych	31	warstwy	223, 294
tworzenie z szablonu	36	wyświetlanie problemów	297
drukarki		znaczniki cięcia/zginania	304, 305, 306
ustawienia zarządzania		znaczniki drukarskie	304, 307
kolorami	166, 169	drukowanie komercyjne	299, 300
drukowanie	293	duplikaty	
arkusze informacji o zadaniu	301	tworzenie	71
biuro usług poligraficznych	299, 300	dzielenie zadań drukowania	
do pliku	300	na fragmenty	295
drukowanie komercyjne	299, 300		
dzielenie zadań na fragmenty	295		
grafiki wektorowe	294		
informacje o pliku	304, 307		
informacje o rysunku	39		
kolory dodatkowe na kolory rozbar-			
wiane	309		
mapy bitowe	294		

E

edytowanie	
dane obiektów	289
tekst	234
efekty	
kopiowanie	72
soczewki	200



efekty specjalne	259	głębie	
mapy bitowe	255	tworzenie wektorowych	181
moduły dodatkowe filtrów, moduły dodatkowe filtrów		głębie wektorowe	178
dodawanie i usuwanie	262	fazowane krawędzie	183
soczewki	200	klonowanie	178, 181
stosowanie do map bitowych	262	kopiowanie	178
efekty trójwymiarowe	173	kopowanie	181
cienie	184	obracanie	182
głębie wektorowe	178	punkty zbiegu	184
obrys	174	usuwanie	182
perspektywa	176	wypełnienia	182
stosowanie	174	źródła światła	183
stosowanie perspektywy	177	zaokrąglanie narożników	182
efekty zniekształcenia	108	Gradient	338
kopiowanie	110	grafika	337
stosowanie	108, 109	osadzanie w tekście	249
usuwanie	110	ukrywanie do poglądu wydruku ..	297
eksportowanie		grafika wektorowa	
osadzanie profili kolorów	166, 168	w mapy bitowe	255
pliki	327	grafiki wektorowe	
elipsy	55	drukowanie	294
3 punkty	56	grupy	90
rysowanie	56	dodawanie obiektów	91
		tworzenie	90, 91
		usuwanie obiektów	92
F		gumki	
Fałdowanie	338	używanie do tworzenia otworów ..	116
fazy		Gwiazda	338
stosowanie	179	gwiazdy	57, 61
Font Navigator	254	przekształcanie w wielokąty	58
formaty plików	44	rysowanie	58, 62
funkcje		zmiana kształtu	58
główne	34		
G		H	
głębia	178	hiperłącza	277, 278
		przypisywanie do przejść	274

przypisywanie do zewnętrznych stron WWW	278	ustawianie opcji analizy wstępnej	281, 284
sprawdzanie poprawności w dokumen- cie WWW	280	J	
HTML	284	język	
opcje eksportu	281, 282, 283	interfejs użytkownika	6
przygotowywanie plików i obiektów	281	Pomoc	6
publikowanie	284	wyświetlanie tekstu	229
publikowanie w	281, 284	K	
ustawianie opcji analizy wstępnej	281, 284	kadrowanie	
I		podczas importowania map bitowych	326
importowanie		kadrowanie map bitowych	258
mapy bitowe	256	kadry	129
osadzanie profili kolorów ...	166, 168	blokowanie	131
pliki	323	edytowanie zawartości	131
tekst	225	kopiowanie	131
informacje o pliku		obiekty zagnieżdżone	129
drukowanie	304, 307	tworzenie	129, 131
informacje o rysunku	38	zagnieżdżanie	131
inicjały wpuszczane		kafelkowanie	145
dodawanie do tekstu	244, 249	kalibrowanie linijek	210
instalowanie		kerning	235
aplikacje	5	kliny	55, 56
interfejs użytkownika		klisza	
zmienianie języka	6	drukowanie	313, 314
interlinia	235	klonowanie	175
Internet	281	cienie	186
mapy bitowe	273	głębie wektorowe	178
obiekty	271, 274, 277	kontury	175
opcje eksportu	282, 283	metamorfozy	126
przygotowywanie plików i obiektów	281	koła	
publikowanie w	281, 284	rysowanie	55, 56
tekst	276, 277	kodowanie tekstu	229
		kolejność obiektów	86



zmienianie	86, 87	kontury	47, 52, 107
kolejność ułożenia warstw	222	kopiowanie	71
kolor		nadawanie chropowatości	107
efekty w mapach bitowych	265	określanie ustawień	52
kolory	153, 409	usuwanie z obiektów	52
dokładne odtwarzanie	161	konwencje w dokumentacji	8
domyślne wypełnień	151	Konwertuj punkt zaczepienia	338
głębie wektorowe	182	kopiowanie	
główne i potomne	334	dane obiektów	289, 290
kontur obrysu	176	metamorfozy	126
mieszanie	158, 413	obiekty	70
palety niestandardowe	158, 414	obwiednie	112
poprawianie między		przezroczystość	192
urządzeniami	164, 170	soczewki	200
próbkiowanie z pulpitu	152	właściwości obiektu	71
tworzenie przejść	158, 413	wypełnienia	151
używanie harmonii kolorów	157	krycie	189, 190
używanie palet kolorów	155, 411	dopasowywanie	
ustawianie dla hipergrafiki	279	dla przezroczystości	190, 191
ustawianie dla obszarów aktywnych	279	przezroczystość	189, 190
ustawianie przejścia		krzywe	
w metamorfozach	126	przekształcanie tekstu	232, 234
wybieranie	153-157, 409, 411, 412	wyświetlanie podglądu	50
wypełnienia siatkowe	150	krzywe tonalne	
wypełnienie obrysowanego obiektu	175	dostosowywanie	270
kolory dodatkowe		kształtowanie tekstu	225
przekształcanie w kolory		kształty	53, 61
rozbarwiane	309	dodawanie tekstu do	63
kolory rozbarwiane		modyfikowanie	62
PANTONE Hexachrome	309	poprawianie	65
przekształcanie kolorów		rozpoznawanie kształtów	65
dodatkowych	309	rysowanie wstępnie zdefiniowanych	62
kolumny		tworzenie z linii	49
dodawanie do tekstu	244	ustawianie opóźnienia	
kompresja		rozpoznawania	64
map bitowych w pliku PDF	318	zmienianie grubości konturu	65
konfigurowanie baz danych obiektów	287		

kurz i rysy	
poprawianie map bitowych . .	265, 266
kwadraty	53
rysowanie	54
zaokrąglanie narożników	54

L

linie	47
czułe na nacisk	51
dodawanie kształtów do końców . .	52
formatowanie	52
kaligraficzne	51
krzywe	50
określanie ustawień	52
proste	48
usuwanie segmentów	117
wyświetlanie podglądu	48, 50
wzorzec	52
linie Beziera	
krzywe	50
proste	49
linie czułe na nacisk	51
linie kaligraficzne	51
linie krzywe	
rysowanie	50
linie odręczne	
formatowanie	52
linie proste	47, 48
linijki	208
dostosowywanie	209
kalibrowanie	209, 210
początek układu	209
przenoszenie	209
wyświetlanie	208
łącza	
ustawianie opcji sieci WWW	282

łączenie	337
mapy bitowe	256
tekst akapitowy	247
łuki	55, 56

M

makietywanie tekstu	230
mapy bitowe	255, 258
łączenie wielowarstwowych	
map bitowych	323
dołączanie z zewnątrz	323
dodawanie	256
drukowanie	294
edytowanie	257
efekty koloru	263
efekty specjalne	259, 262
efekty tonu	263
importowanie	256, 323
jako tło	206
kadrowanie	257, 258
kadrowanie podczas importowania	326
kolor i ton	265
kompresja w pliku PDF	318
optymalizowanie dla stron WWW	273
optymalizowanie do publikacji	
w Internecie	273
osadzanie w tekście	249
przekształcanie z grafik	
wektorowych	255
przekształcanie z grafiki	
wektorowej	255
rozdzielanie	114
sprawdzanie znaków wodnych . . .	323
stosowanie kadru	129
stosowanie soczewek	197
struktura kolorów	267
ton	263
tryby kolorów	267, 268
używanie jako wypełnienia	146



usuwanie kurzu i rys	265, 266	zmienianie ścieżki	128
wydobywanie osadzonych profili		Miarka	338
kolorów	323	Microsoft Office	
zachowywanie proporcji	258	eksportowanie plików	328
zmienianie na czarno-białe	268, 269	modyfikowanie	
zmienianie rozmiaru	258	dane obiektów	289
zmienianie rozmiaru/rozdzielczości	258, 324	modyfikowanie danych obiektów	289
zmienianie rozmiaru/rozdzielczości,		monitory	
mapy bitowe	258	ostrzeganie o kolorze	
zmniejszanie rozdzielczości w pliku		niedrukowalnym	166, 168
PDF	318	ustawienia zarządzania kolorami	161
margines na spad		N	
ustawienie	306	nadlewanie In-RIP	310
marginesy na spad		atramenty	312
ustawienie	304	położenie	311
Marszczenie	338	próg	312
maska	337	redukcja kolorów	313
Menedżer danych obiektów	287	szerokość nadlewki	311
menu podręczne		narożniki	
tworzenie do publikacji		zaokrąglanie	54
w Internecie	272	narzędzia	19
Metamorfoza	338	narzędzie Typ obszaru	338
metamorfoza		Nożyczki	338
wypełnienia siatkowe	148	numery stron	
metamorfozy	122	drukowanie	304, 307
dzielenie	128	O	
klonowanie	126	Ołówek	338
kopiowanie	126	obiekt złożony	337
mapowanie węzłów	127	obiekty	
obiekty końcowe	127	łączenie	93
obiekty początkowe	127	dodawanie do kadrów	129
tworzenie	125	duplikowanie	71
ustawianie odległości		grupowanie	91
między obiektami	126		
ustawianie przejścia kolorów	126		
usuwanie	129		

grupy	90
kolejność	86, 87
kopiowanie	70
kopiowanie danych	289, 290
kopiowanie efektów	72
kopiowanie rozmiaru, położenia lub obrotu	72
kopiowanie właściwości	71
kopiowanie wypełnień	151
na przecięciu przewodnic dynamicznych	84
nadawanie chropowatości konturom	106, 107
obracanie	88, 89
odbicie lustrzane	88
osadzanie w tekście	250
połączone	92
pochylanie	102
podgląd zaznaczonych	41
pozycjonowanie	73
pozycjonowanie w stosunku do innych obiektów	83
przenoszenie	73, 208
przyciąganie	77, 80
przycinanie	117, 119
przypisywanie danych	289
przypisywanie danych do	289
publikowanie w Internecie	281
rozciąganie	102
rozdzielanie	114
rozdzielanie grupy	92
rozkładanie	77
rozmazywanie	103
rysowanie w stosunku do innych obiektów	83
skalowanie	87
spawanie	120, 121
stosowanie efektów zniekształcenia	108
stosowanie soczewek	197
stosowanie wypełnień jednolitych	141

tworzenie do publikacji w Internecie	271
tworzenie metamorfoz	122
ustawianie skoków podsuwania	74
usuwanie	70, 71
usuwanie części	117
usuwanie konturów	52
usuwanie zaznaczenia	70
wklejanie	71
wycinanie	70
wymazywanie	114
wyświetlanie	220
wypełnienia	141
wypełnienia siatkowe	149
wyrównywanie	75, 76
wyznaczanie części wspólnej	120
złożone z krzywych	95
zapisywanie zaznaczonych	45
zawijanie tekstu wokół	248
zaznaczanie	67, 68
zmienianie rozmiaru	87
obiekty do publikacji w Internecie	271
obiekty internetowe	271
aplety języka Java	271
dodawanie do dokumentów HTML	271
dostosowywanie	271
elementy sterujące interfejsu użytkownika	271
formularze	271
gotowe obiekty	271
importowanie do dokumentów HTML	271
menu podręczne	271
pola edycji tekstu	271
pola wyboru	271
przyciski opcji	271
używanie	271
obiekty połączone	92
rozłączanie	93



tworzenie	92, 93	obsługa klienta	
wyodrębnianie podścieżek	94	opinie klientów	11
obiekty stron WWW		rejestrowanie	7
dodawanie do dokumentów HTML	272	obszar roboczy	
dostosowywanie	272	narzędzia	19
mapy bitowe	273	okna dokowane	28
tworzenie tekstu	276, 277	okno aplikacji	16
zapisywanie	272	pasek stanu	29
obiekty WWW		pasek właściwości	28
sprawdzanie poprawności łączy	280	paski narzędzi	19, 20
obiekty złożone z krzywych		przybornik	21
dodawanie węzłów	98	standardowy pasek narzędzi	19
modyfikowanie	101	terminologia	15
przekształcanie	97	obszary aktywne	277
segmenty	100	wyświetlanie	279
usuwanie węzłów	98	zmienianie kolorów	277, 279
węzły	98	obwiednie	111
objaśnienia	61, 62	dodawanie	112
obracanie	88	edytowanie	113
obiekty	89	kopiowanie	112
przy użyciu współrzędnych linijki	89	kształtowanie	113
tekst	239	przywracanie ustawień	
znaki	238	oryginalnych	111
obrazki	33	stosowanie	111
przeglądanie	33	usuwanie	111
ustawianie opcji sieci WWW	282, 284	wzorce	111
wstawianie	34	zmienianie segmentów na krzywe	113
wyszukiwanie	34	Odbicie	338
Obrót	338	odbicie lustrzane	
obróć		obiekty	90
kopiowanie do obiektów	72	odblokowywanie	
obrys	173	kadry	131
stosowanie dla grup	174	warstwy	221
obrys		odinstalowywanie	
ustawienia kolorów	175	aplikacje	5, 6
		odległość między liniami siatki	211
		odstępy w tekście	237

ścieżka	337	pasek stanu	
ścieżki		opis	29
automatyczne zamykanie	114	pasek właściwości	28
nadawanie chropowatości	107	pasery	
oddzielanie od metamorfoz	128	drukowanie	304, 306
pozostawianie otwartych	114	paski kalibracji kolorów	
przerywanie	116	drukowanie	307
wydobywanie z obiektów	116	paski kalibracji koloru	
zmienianie w metamorfozach	128	drukowanie	304
okna dokowane	28	PDF	
oświetlenie		kompresja map bitowych	318
stosowanie dla głębi wektorowych	183	kompresowanie tekstu i rysunku	
usuwanie z głębi wektorowych ...	183	kreskowego	318
optymalizowanie		optymalizowanie plików	321
kolory	161	publikowanie	315
mapy bitowe	273	renderowanie wypełnień	
pliki PDF	321	do postaci map bitowych	319
orientacja	203	style	317
drukowanie	296	style edytowania	315
strona	204	tworzenie i edytowanie	315
osadzanie		ustawienia drukarskie	319
czcionki	253	zachowywanie ustawień dokumentu ..	320
obiekty w tekście	250	zapisywanie plików	315
P		zgodność	321
paleta próbek	337	zmniejszanie rozdzielczości	
palety		map bitowych	318
kolor	153, 155, 409, 411	zmniejszanie rozmiaru pliku	317
tworzenie palet kolorów .	158, 159, 414	znaczniki drukarskie	319, 320
palety kolorów	153, 409	Pędzel	338
dokowanie lub		perspektywa	
oddokowywanie	159, 415	dopasowywanie	178
gotowe lub niestandardowe ..	155, 411	kopiowanie	178
tworzenie	159, 414	stosowanie	176, 177
tworzenie palet niestandardowych	158,	usuwanie	178
159, ...	414	Pisanie	338



pliki	
eksportowanie	323, 327
eksportowanie do Microsoft Office	328
eksportowanie do WordPerfect Office	328
importowanie	323
publikowanie w Internecie	281
tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie	42, 43
tworzenie z szablonu	35
zapisywanie w różnych formatach	329
pliki dźwiękowe	33
przeglądanie	33
wstawianie	34
wyszukiwanie	34
pliki kopii zapasowych	42, 43
położenie	
kopiowanie do obiektów	72
pochylenie	101
obiekty	101, 102
węzły	101
Pochylenie	338
pociągnięcie	337
podgląd	41
określanie pełnoekranowego	42
przyspieszanie	297
rysunki	41
strony WWW	281, 283
ukrywanie grafiki	297
wyciągi barwne	297
zadania drukowania	296, 297
zaznaczone obiekty	41
podścieżki	
łączenie	99
zamykanie	99
podsumowania danych obiektów	
drukowanie	290
wyświetlanie	290, 291
zmienianie sposobu wyświetlania	290
pola danych	287
dodawanie	287, 288
usuwanie	287
zmienianie formatów	287
zmienianie kolejności	287
zmienianie nazw	287
pola danych obiektów	
dodawanie	287, 288
usuwanie	287
zmienianie formatów	287
zmienianie kolejności	287
zmienianie nazw	287
pola edycji tekstu	
publikowanie w Internecie	272
tworzenie do publikacji w Internecie	271
pola wyboru	
publikowanie w Internecie	272
tworzenie do publikacji w Internecie	271
polecenia	
cofanie	37
ponawianie	37
Pomoc	9
drukowanie	10
korzystanie	9
samouczki	10
VBA	10
zmienianie języka	6
ponawianie czynności	37, 38
powiększanie	39, 40
rysunki	39, 40
soczewki	197
powiększenie	
podgląd wydruku	296

powtarzanie czynności	37, 38	wyświetlanie	82
pozycjonowanie		przeglądarki kolorów	
obiekty	73	wybieranie kolorów	156, 157, 412
przy użyciu punktów zaczepienia ..	74	przejścia	274
za pomocą współrzędnych xy	74	edytowanie	275
problemy		przypisywanie hiperłączy	277
wyświetlanie podglądu na potrzeby		przypisywanie zakładek	277
zadania drukowania	297	tworzenie	274, 275
profile ICC		tworzenie kolorów	158, 413
osadzanie profili	168	właściwości	276
wybieranie opcji	167	wyświetlanie stanów	276
profile kolorów	164, 165	przekształcanie tekstu ozdobnego	
kopiowanie z dysku CD	165	i akapitowego	232
osadzanie	166, 168	przenoszenie	
pobieranie	166	obiekty	73
projekty		ustawianie skoków podsuwania	74
zarządzanie	287	przewijanie	39
prostokąty	53	rysunki	40
rysowanie	54	przezroczystość	189
zaokrąglanie narożników	54	edytowanie kolorów	191, 192
prostowanie tekstu	239, 242	jednolita	189
przewodnice	217	kopiowanie	189, 192
blokowanie	213	krycie	189, 190, 191
dodawanie	212	stosowanie	189
modyfikowanie	211, 213	stosowanie do konturu	191
odblokowywanie	213	stosowanie trybów	
przyciąganie obiektów	214	scalania do	192, 195
ukrywanie	211	tonalna	190
ukrywanie i wyświetlanie	212	typy	189
ustawianie	211	z deseniem	191
usuwanie	213	z teksturą	190
przewodnice dynamiczne	81	zamrażanie	192
pozycjonowanie obiektów	83	przybory	
rysowanie obiektów	83	poznawanie	21
umieszczanie obiektów na przecięciu	84	przewodnik	21
ustawienia	85	przyciąganie	74
włączanie lub wyłączanie	82	do przewodnic	214



do siatki	211	stały rozmiar	225
obiekty	74, 77, 80	rastrowanie	337
przewodnice dynamiczne	81	rastry	
ustawienia	80	dostosowywanie	310
włączanie lub wyłączanie	79	rejestrwanie produktów firmy Corel	7
przycinanie	117	RGB	267
obiekty	117, 119	rowki	303
obiekty na pierwszym planie		rozciąganie	101
lub w tle	119	obiekty	101, 102
obszary zachodzące	120	węzły	95, 101
przyciski		rozdzielanie	114
tworzenie do publikacji		mapy bitowe	115
w Internecie	274, 275	obiekty	115
przyciski opcji		siatki	61
publikowanie w Internecie	272	rozdzielanie grupy	
tworzenie do publikacji		obiekty	92
w Internecie	271, 272	rozdzielczość	
przypisywanie		dopasowywanie dla cieni	186
dane obiektów	289	zmienianie w mapach bitowych ..	257,
przypisywanie do zakładki	278	258	
publikowanie		rozmażywanie	103
w formacie PDF	315	stosowanie	104
w Internecie	284	Rozmiar	338
publikowanie w Internecie	281, 284	rozmiar	
punkty zaczepienia	337	kopiowanie do obiektów	72
R		rozmiar pliku	
ramki tekstowe	225	zmniejszanie rozmiaru pliku PDF ..	317
ramki tekstu		rozpoczynanie	
łączenie	245	rysunki	32
automatyczne dopasowanie		Rozpylacz symboli	338
rozmiaru	225	rysowanie	
dopasowywanie tekstu	245	kształty	53
opcje formatowania	245	opóźnienie rozpoznawania kształtów	64
rozdzielanie	245	używanie przewodnic dynamicznych	81
rozmiar ustalony	245		
scalanie ramek tekstu	245		

z zastosowaniem rozpoznawania kształtów	63, 64	Siatka prostokątna	338
rysunek odręczny	47	siatki	61
rysunek, informacje		rozdzielanie	61
otwieranie	38	rysowanie	61
rysunki		sieć WWW	281
informacje	32	opcje analizy wstępnej	281, 284
korzystanie z szablonów	35	opcje eksportu	282, 283
otwieranie	33, 41	przygotowywanie plików i obiektów dla	281
podgląd	41	publikowanie	281, 284
przesuwanie	41	skala	214
przewijanie	39, 40	rysowanie	214
przywracanie zapisanych	38	ustawianie rysowania	214
sąsiednie strony	42	ustawienia niestandardowe	214
tworzenie	32	ustawienia rysunku	215
tworzenie kopii zapasowych i odzyskiwanie	42, 43	wybieranie	214, 215
tworzenie z szablonu	32	wzorzec niestandardowy	215
wstawianie zawartości	33	skala densytometryczna drukowanie	304
zamykanie	45	skala rysunku wzorzec niestandardowy	215
zapisywanie	44	skale densytometryczne drukowanie	307
rysy		skalowanie	87, 101
poprawianie map bitowych ..	265, 266	obiekty	87
		węzły	101
S		skanery	
samouczki	10	ustawienia zarządzania kolorami ..	161
uzyskiwanie dostępu	10	soczewki	
scalanie ramek tekstu akapitowego ...	245	edytowanie	197, 201
Segment prostej	338	efekty specjalne	200
segmenty	95	kopiowanie	197, 200
edytowanie	95, 100	powiększanie	197
usuwanie	117	stosowanie	197, 200
Siatka	338	tworzenie	197
siatka	210	wyświetlanie	201
odległość między liniami	211	spawanie obiektów	120, 121
przyciąganie obiektów	211		
wyświetlanie	210		



spirale	59, 60	style grafiki	331
strona główna	218	edytowanie	333
ustawienia	220	tworzenie i stosowanie	331
wyświetlanie obiektów	220	wyszukiwanie obiektów	334
strony		style kolorów	331
dodawanie	207	kolory główne	331
dodawanie i usuwanie	207	kolory potomne	331
kolejność	207	stosowanie	331, 335
kopiowanie	207	tworzenie i usuwanie	331, 335
nadawanie nazw	207	style tekstu	331
orientacja	203	tworzenie i stosowanie	331
orientacja przy drukowaniu	296	wyszukiwanie obiektów	334
przenoszenie obiektów	208	sygnalizacja kolorów	
rozmiar	203	niedrukowalnych	
tło	205	włączanie	168
układ	203, 205	symbole	133
ustawienia	203	biblioteka	139
usuwanie	207	kopiowanie i wklejanie	139
wyświetlanie	220	używanie w rysunkach	136
wyświetlanie sąsiednich	42	współdzielenie między rysunkami	139
strony WWW		wstawianie wystąpień	136
podgląd	281, 283	szablony	35
strzałki		ładowanie	37
rysowanie	62	ładowanie stylów	37
style	331	edytowanie	36
ładowanie z innego szablonu	37	korzystanie	36
edytowanie	333	podgląd zawartości	36
edytowanie PDF	317	tworzenie	36
grafika	331	zapisywanie	36
importowanie	331	T	
kolor	331	tło	205
kopiowanie	331	eksportowanie	205
stosowanie	334	jednolity kolor	205
tekst	331	tworzenie	205
tworzenie i stosowanie	331, 332	usuwanie	206
usuwanie	331, 333, 335	z map bitowych	206
wyszukiwanie obiektów	334		
zmienianie nazwy	331		

tabulatory		rozłączanie	247
dodawanie do tekstu	242	scalanie ramek tekstu	245
tekst	225	styl domyślny	230
łączenie	245	tworzenie do publikacji	
dodawanie	225	w Internecie	276, 277
dodawanie do kształtów wstępnie		umieszczanie wewnątrz obiektów	227
zdefiniowanych	63	ustawienia atrybutów czcionek	231
dodawanie do ścieżki	241	właściwości znaków	231
dodawanie znaków specjalnych	249	wyświetlanie tekstu	
dopasowywanie do ścieżki	240, 241	w różnych językach	229
drukowanie	294	wyrównywanie	235, 236
edytowanie	232, 234	wyrównywanie względem obiektu	236
formatowanie	242	wyszukiwanie	232, 233
importowanie	225	wyszukiwanie i zamienianie	233
interlinia	238	zawijanie	248, 249
kerning	238	zaznaczanie	229
kodowanie	229	zmienianie koloru	231
kopiowanie	240	zmienianie położenia na ścieżce	241
kopiowanie właściwości	71	zmienianie przepływu	248
kształtowanie	225	zmienianie rozmiaru	231, 232
makietowanie	232	zmienianie wielkości liter	230, 231
marker	225	tekst akapitowy	225
modyfikowanie	230	automatyczne	
obracanie znaków	238, 239	dostosowywanie ramek	227
oddzielanie od ścieżki	240, 242	dodawanie	227
odstępy	237	dopasowywanie do ramki	243
opcje importowania i wklejania	228	dostosowanie do publikacji	
osadzanie grafiki	249	w Internecie	282
osadzanie obiektów	250	dostosowywanie do publikacji	
podkreślanie	231	w Internecie	276, 277
prostowanie	238, 239, 242	formatowanie	242
przekształcanie	234	oddzielanie od obiektu	227
przekształcanie w krzywe	232	przekształcanie w tekst ozdobny	232, 234
przekształcanie w ozdobny		style	331
lub akapitowy	232	umieszczanie wewnątrz obiektu	227
przenoszenie	240	wyrównywanie	235, 236
przesuwanie	238	zawijanie	248
przesuwanie znaków	239	tekst ozdobny	225
przywracanie do linii bazowej	240		



dodawanie	227	układy rozmieszczenia ..	301, 302, 303, 304
dopasowywanie do ścieżki	240	umieszczanie obrazków	337
przekształcanie w krzywe	97	uruchamianie	
przekształcanie w tekst		CorelDRAW	32
akapitowy	232, 234	ustawienia	
wyrównywanie	235, 236	linijki	208
terminologia	8, 15	prowadnice dynamiczne	85
narzędzia obszaru roboczego	19	skala rysowania	214
okno aplikacji	16	skala rysunku	215
ton		układ strony	204
efekty w mapach bitowych ...	263, 265	zaawansowane	44
trójwymiarowe efekty	173	ustawienia domyślne	
tryb kolorów czarno-biały	268, 269	styl tekstu	230
tryb kolorów duotone		ustawienia drukarskie	
zmienianie obrazków na	270	znaczniki drukarskie	319
tryby kolorów	267	Usuń punkt zaczepienia	338
CMYK	268	usuwanie tła	206
czarno-biały	268		
definicja	267	V	
duotone	268	VBA	
lab	268	pomoc	10
mapy bitowe	268	W	
RGB	268	warstwy	217
skala szarości	268	blokowanie	221
z paletą	268	drukowanie	223, 294
zmienianie	267	edytowanie	221
tryby scalania	192	edytowanie obiektów	221
stosowanie do przezroczystości ..	195	kolejność ułożenia	221, 222
Typ ścieżki	338	kopiowanie obiektów	222
U		obiekty	222
układ		organizowanie obiektów	217
drukowanie	295	przenoszenie	222
marginesy	304	strony główne	217
rowki	303	tworzenie	217, 218
strona	205	tworzenie głównej	218
strony	203	uaktywnianie	221

ukrywanie i wyświetlanie	219	drukowanie	
ustawienia strony głównej	220	drukowanie	
usuwanie	220	wyciągi barwne	308, 309
właściwości	221	podgląd	297
wyświetlanie	220	wycinki	56
zmienianie nazwy	222	wydobywanie ścieżek z obiektów	116
warstwy główne		wymazywanie	114
tworzenie	219	części obiektów	114
wektorowe głębie		liniami prostymi	114, 116
tworzenie	181	linie łączące	114
węzły	95	zachowywanie węzłów	116
dodawanie	98	wyświetlanie	
edytowanie	95	prowadnice dynamiczne	82
edytowanie obwiedni	113	siatka	210
mapowanie w metamorfozach . . .	127	wypełnienia	141, 150
obracanie	101	definiowanie przejścia	176
pochylanie	101	jednolite	141
rozciąganie	101	kolor domyślny	151
skalowanie	101	kopiowanie	71, 151
typy	100	renderowanie do postaci	
usuwanie	98	map bitowych	319
usuwanie z obwiedni	113	siatkowe	148
usuwanie zaznaczenia	98	stosowanie	141
wyrównywanie	99	stosowanie do głębi wektorowych .	182
zaznaczanie	95, 98	tonalne	142
Wiadro z farbą	338	tonalne dwukolorowe	143
widok konturu	337	ustawianie kolorów obrysu	175
widoki		usuwanie	151
zmienianie	42	wypełnienia deseniem	145
wielokąty	57	mapa bitowa	145, 146
przekształcanie w gwiazdy	58	rozmiar kafelka	145
rysowanie	58	stosowanie	146
zmiana kształtu	58	wypełnienia gradientowe	182, 337
Wir	338	wypełnienia jednolite	141
wybieranie	165	wypełnienia siatkowe	148
wyciągi barwne		stosowanie do obiektów	149



wypełnienia teksturą	
początek układu kafelków	148
przekształcanie z obiektem	147
stosowanie	147
wypełnienia tonalne	142
atrybuty	142
dwukolorowe	143
jakość wydruku	142
jakość wyświetlania	142
niestandardowe	144
pasma	142
stosowanie	142
wzorzec	143
wyrównywanie	
obiekty	74, 75, 76
tekst	235, 236
używanie prowadnic dynamicznych	81
wystąpienia symboli	136
wystąpienia symbolu	
wstawianie	136
wyszukiwanie tekstu	233
wzorce linii	
rysowanie	52
Z	
zakładki	277
przypisywanie	278
przypisywanie hiperłączy do	278
zamienianie	
tekst	233
zamykanie	
CorelDRAW	45
rysunki	45
zamykanie programu CorelDRAW	45
Zaokrąglony prostokąt	338
zapisywanie	44, 315
pliki PDF	315
rysunki	44
w różnych formatach	329
zaznaczone obiekty	45
zarządzanie kolorami	161
osadzanie profili kolorów	166, 168
poprawianie kolorów	
wyświetlanych na ekranie	170
poprawienie kolorów	
wyświetlanych na ekranie	170
używanie profili kolorów	164
ustawianie opcji zaawansowanych	166
ustawienia	161
włączanie sygnalizacji	
kolorów niedrukowalnych	166, 168
wybieranie modułu	167
wybieranie stylów	166, 169
zarządzanie projektami	287
zawijanie tekstu	248, 249
style	248
zaznaczanie	
obiekty	67, 68
Zaznaczenie	338
zdjęcia	33
przeglądanie	33
wstawianie	34
wyszukiwanie	34
zgodność	
PDF	321
Zmiana kształtu	338
zmienianie rozmiaru	87, 258
obiekty	87
tekst	232
zmienianie rozmiaru/rozdzielczości	
mapy bitowe	257
podczas importowania	
map bitowych	324

zmniejszanie rozdzielczości	
map bitowych w pliku PDF	318
znaczniki cięcia/zginania	
drukowanie	304, 305, 306
znaczniki drukarskie	
drukowanie	304
określanie położenia	307
w pliku PDF	320
znaki	
obracanie	238
prostowanie	238
przesuwanie	238
przywracanie do linii bazowej	238
znaki specjalne	249
dodawanie do tekstu	249, 250
znaki wodne	
sprawdzanie podczas importowania	323
Zwój	338



A

aktualizacje produktów	7
Aktualizowanie	7
aktualizowanie produktów firmy Corel ..	7
animacja	357
czynności wstępne	359
metody	357
terminy	357
tworzenie	357
tworzenie przez przekształcenie tween	359, 363, 364
animowanie	
efekty tekstu	377, 378
metamorfozy tekstu ozdobnego	376, 377
tekst	375

C

Corel Corporation	
kontakt	11
szkolenie	11
CorelTUTOR	10
częstość klatek	
ustawianie	354, 355

D

dokumentacja, konwencje	8
dźwięk	
dodawanie	353

E

efekt maszynopisu	
tworzenie	376, 378

etykiety	
dodawanie do klatek	367

F

filmy	
dodawanie dźwięku	353
tła	354
tworzenie	353
zamykanie	356

I

instalowanie	
aplikacje	5
interfejs użytkownika	
zmienianie języka	6

J

język	
interfejs użytkownika	6
Pomoc	6

K

klatki	
dodawanie i usuwanie	367, 368
nadawanie etykiet	367
klatki kluczowe	357, 359
dodawanie	363
dodawanie i usuwanie	367, 368
przesuwanie	367, 368
kolor	
przekształcenie tween	363
przyspieszenie w przekształceniach tween	370



kolor, przyspieszenie		
przekształcenia tween	369	
kolory		
próbki z pulpitu	152	
ustawianie przyspieszenia	370	
kończenie pracy		
Corel R.A.V.E.	356	
konwencje w dokumentacji	8	
kopiowanie		
właściwości przekształcenia tween	370	
kształt	363	
M		
mapy bitowe		
jako tła filmów	354	
osadzanie i dołączanie	354	
metamorfoza		
tekstu ozdobnego	376	
O		
obiekty		
animowanie	357	
przekształcenie tween	363, 364, 366	
ruch wzdłuż ścieżki	364	
stosowanie przekształcenia tween	359	
właściwości		
przekształcenia tween	370, 371	
wydłużanie okresu istnienia	359	
zmienianie okresu istnienia	369	
obiekty, właściwości		
przekształcenia tween	369	
obsługa klienta		
opinie klientów	11	
rejestrwanie	7	
obszar roboczy		
okno aplikacji	346	
odinstalowywanie		
aplikacje	5, 6	
odtwarzanie filmów	372	
odwracanie kierunku animacji	371	
ścieżki		
ruch obiektów wzdłuż	364	
światło	363	
okres		
istnienia	359	
okres istnienia	359	
zmiana	359	
zmienianie	369	
osie czasu		
modyfikacja	367, 369	
P		
podgląd filmów	371	
odtwarzanie w programie Corel		
R.A.V.E.	371, 372	
podgląd w formacie Flash w		
przeglądarce	371, 372	
Pomoc	9	
korzystanie	9	
samouczki	10	
zmienianie języka	6	
poświata	363	
pozycja		
przekształcenie tween	364	
pozycjonowanie		
za pomocą współrzędnych xy	74	
program Flash		
wykorzystywanie do przeglądania		
filmów w przeglądarce	372	
przeglądanie	372	

- przekształcenia tween
 - kopiowanie właściwości 369, 370
 - modyfikacja przyspieszenia w 370
 - odwracanie 369, 371
 - usuwanie 369, 371
- przekształcenie tween
 - obiekty 363
 - pozycja 364
 - stosowanie dla obiektów 359
 - tekst 375
 - wielkość 366
- przyspieszenie
 - dopasowywanie
 - w przekształceniach tween 370
- R**
- rejestrwanie produktów firmy Corel 7
- rozmiar sceny
 - ustawianie 354, 355
- ruch
 - tekstu wzdłuż ścieżki 375, 376
- S**
- samouczki 10
 - uzyskiwanie dostępu 10
- skala
 - przekształcenie tween 366
- T**
- tła
 - wybieranie 354, 355
- tekst
 - animowanie 375
 - efekty animacji 377, 378
 - metamorfoza tekstu ozdobnego 376, 377
 - przekształcenie tween 375
- ruch wzdłuż ścieżki 375, 376
- tworzenie efektu maszynopisu 376, 378
- właściwości tween 375
- tekst ozdobny
 - animowanie metamorfoz 376, 377
 - metamorfoza 376, 377
- terminologia 8, 345
 - animacja 357
 - okno aplikacji 346
- tween
 - właściwości tekstu 375
- tween, przekształcenie 359
- tworzenie
 - efekt maszynopisu 376, 378
- W**
- wielkość
 - przekształcenie tween 366
- wypełnienie 363
- Z**
- zanikanie 363
- zatrzymywanie filmów 372



Cyfry

256 kolorów 404

A

aktualizacje produktów 7

aktualizowanie produktów firmy Corel ..7

aparaty cyfrowe 417

ustawienia zarządzania kolorami ..541

zdjęcia 418, 419

C

cienie 520

dodawanie 521

dodawanie do obiektów 522

kopiowanie 522

clipart

wyszukiwanie 417

zawartość na stronach WWW 12

cofanie 455

część czynności 456

Corel Corporation

kontakt 11

szkolenie 11

CorelTUTOR 10

czcionki

zawartość na stronach WWW 12

D

dokumentacja, konwencje 8

dopełnianie masek 472

drukowanie 545

dzielenie zadań na fragmenty 547

orientacja strony 547

podgląd 296, 547, 548

układ 546

ukrywanie grafiki na podglądzie ..548

zmiana rozdzielczości 440

duplikowanie

obiekty 510

obszary obrazka 450

dzielenie zadań drukowania

na fragmenty 547

E

efekt „czerwonych oczu” 446

usuwanie 446

efekty 477

efekty specjalne 477

gotowe style 479, 480

kategorie 477

kolor i ton 481

powtarzanie 479

stosowanie 478, 481

stosowanie do obszarów do edycji .479

tworzenie gotowych stylów 480

typy 477

usuwanie gotowych stylów 480

eksport

soczewki 462

eksportowanie 535

do różnych formatów plików 537

obrazki 537

eksportowanie do publikacji w Internecie .

525, ...526

elipsy 485

rysowanie 485

F

filtr efektu Dopełnienie 481



filtr efektu Posteryzacja	481	tworzenie	511
filtr efektu Próg	481	usuwanie	511
filtr górnoprzepustowy	453		
filtr Maska wyostrzająca	453	H	
filtr Poprawa kontrastu	433	histogram	431, 433
filtr Wyostrezanie	453	I	
filtr Wyostrezanie adaptacyjne	453	importowanie	417
filtr Wyostrezanie kierunkowe	453	grafika wektorowa	420
filtry	477	obrazki	417
kolor	431	pliki	417, 418
poprawianie kolorów i tonów	431, 433	wypełnienia mapami bitowymi	502
stosowanie soczewek	459	instalowanie aplikacji	5
ton	431	interfejs użytkownika	
filtry dopasowujące	431	zmienianie języka	6
używanie	433	Internet	
filtry efektów		eksportowanie do publikacji	525
soczewki	459	eksportowanie obrazków	525, 526
filtry transformacji	481	optymalizacja obrazków	525
formaty plików		optymalizowanie do publikacji	525
do publikacji w Internecie	525	optymalizowanie obrazków	526
wyświetlanie informacji o obrazku	400	przejścia	528
G		J	
głębia kolorów		jednostki miary	
tryby kolorów	403	zmienianie jednostek miary	400
zmienianie	404	język	
GIF		interfejs użytkownika	6
optymalizowanie i eksportowanie	525	Pomoc	6
grafika		JPEG	
ukrywanie do poglądu wydruku	548	optymalizowanie i eksportowanie	525
wektorowa	419, 420	K	
grafika wektorowa	419	kadrowanie	
importowanie	420	obramowanie	423, 424
otwieranie	420		
grupy obcinania	510		



obrazki	424	mieszanie	413, 457
obszary do edycji	423, 425	palety niestandardowe	414
rozszerzanie obszaru kadrowania ..	424	poprawianie	431
Kadrowanie (narzędzie)	423	poprawianie między urządzeniami ..	541
kadrowanie obrazków	423	próbkowanie z obrazków	412
kafelkowanie		rozmazywianie	457
mapy bitowe	501	smużenie	457
kanały		tworzenie przejść	413
kolor	435	używanie harmonii kolorów	413
kanały kolorów	435	używanie palet kolorów	409, 411
łączenie obrazków	437	wybieranie	409, 411, 412, 413
dzielenie obrazków na kanały	437	wymazywanie	456
edytowanie	437	wyświetlanie informacji o obrazku ..	400
mieszanie	436	zastępowanie	456
tryby kolorów	435	kompresja	
tworzenie masek	469, 472	optymalizowanie obrazków do pub-	
wyświetlanie	436	likacji w Internecie	525
klonowanie	450	konfigurowanie tabliczki rysunkowej ..	494
obiekty	451	kontrast	452
obszary obrazka	451	kontury	485
klonowanie impresjonistyczne	451	konwencje w dokumentacji	8
klonowanie puentylistyczne	451	kopiowanie	
kolor		obiekty	510
dopasowywanie	433	kopiowanie obszarów obrazka	450
filtry	431	krawędzie	
korekcja	459	zmienianie dla obiektów	517
poprawianie	431, 433, 434	kszałty	485
symulacja kolorów	405	renderowanie jako obiekty	509
kolor bazowy	469	rysowanie konturów	485, 486
kolor pierwszego planu		rysowanie prostokątów i elips ...	485
wybieranie	411	rysowanie trójkątów i wielokątów ..	486
kolor tła		L	
wybieranie	411	Lasso, narzędzie	
kolory	409	korzystanie w kanałach kolorów ..	472
bieżące zaznaczenia	411	lasso, narzędzie	470
dokładne odtwarzanie	541		



linie	485	korzystanie z kanałów kolorów ...	469
łączenie	487	maski kolorów	471
rysowanie	487	maski kolorów jednolitych	470
listy obrazków	491	odręczne	468
ładowanie	492	rozszerzanie	468
łączenie	510	rysowanie	468
obiekty	512	tworzenie	466, 467
obiekty z tłem	512	tworzenie soczewek	460
obrazki	425, 426	usuwanie	472, 473
ładowanie		w kształcie konturu	468
wypełnienia mapami bitowymi ...	502	maski kolorów	469
ładowanie zdjęć	418, 419	tworzenie	470, 471
M		menu	
malowanie		ukrywanie paska menu	398
próbkowanie kolorów obrazka ...	490	Microsoft Office	
spirale	493	eksportowanie plików do formatu ..	538
stosowanie pociągnięć pędzla ...	488	mieszanie kolorów	456, 457
symetryczne desenie	493	modele kolorów	
używanie gotowych pędzli	489	zmienianie	400
używanie pisaków czułych		moduły dodatkowe	481
na nacisk	494	instalowanie	482
używanie rozpylanych obrazków ..	491	usuwanie	482
używanie wypełnień	490	monitory	
zawijasy	493	ustawienia zarządzania kolorami ..	541
markiza		mora	
dostosowanie	520	usuwanie	446
markiza maski	465	N	
ukrywanie i wyświetlanie	466	nakładka maski	465
Maska magnetyczna, narzędzie	470	ukrywanie i wyświetlanie	466
maska odręczna, narzędzie	468	naprawianie obrazków	445
maski	465	narzędzia	388
automatyczne wykrywanie		narzędzie Chwyt	398
krawędzi	470	narzędzie Cofnij pędzel	456
dopełnianie	472, 473	narzędzie Efekt	454
kanały kolorów	472		
kolor	469		



narzędzie Elipsa	485	soczewki	459
narzędzie Gumka	455	stosowanie perspektywy	517
narzędzie Interakcyjne wypełnienie ...	504	tworzenie	507
narzędzie Interakcyjny cień	520	zaznaczanie	510
narzędzie Klonowanie	451, 490	zmienianie krawędzi	517, 519
narzędzie Linia	487	zmienianie nazwy	510
narzędzie Pędzel	488, 493	zmienianie rozmiaru i skalowanie ..	515, 516
narzędzie Pędzel zamiany kolorów ...	456	zmienianie właściwości	510
narzędzie Pipeta	490	znieskształcanie	516
narzędzie Powiększenie	399	obiekty pierwszego planu	
narzędzie Prostokąt	485	wycinanie	473
narzędzie Rozpylacz obrazków	491	obracanie	513
narzędzie Wielokąt	486	obiekty	516
narzędzie Wypełnienie	497	obrazki	427, 428
O		obramowanie	
obiekt		kadrowanie	423, 424
dostosowanie markizy	520	zmienianie rozmiaru	442
obiekty	513	obrazek	
łączenie	510, 512	odbijanie	427, 428
łączenie z tłem	512	orientacja	427
cienie	520	tworzenie odbicia lustrzanego ...	428
dodawanie cieni	522	obrazki	
grupowanie	510, 511	łączenie	426
grupy obcinania	510	eksportowanie	537
klonowanie	451	kadrowanie	424
kopiowanie	510	obracanie	428
malowanie	488	otwieranie	417
mieszanie z tłem	519	poprawianie	449
obracanie	516	rozdzielczość	439, 440
odbijanie	516	wymiały	439
pochylanie	516	wyszukiwanie	417
przekształcanie	513	zamykanie	538, 539
rozdzielanie grup	511	zapisywanie	535
rozkładanie	510	zmiana rozmiaru/rozdzielczości ..	441
		zmienianie rozmiaru	439, 440
		zmienianie rozmiaru/rozdzielczości ..	417, 439, 440



zszywanie	425	okna	
obrazki wideo	445	ukrywanie	398
ulepszanie	445, 446	okna dokowane	
obsługa klienta		minimalizowanie	394
Corel w sieci Internet	12	otwieranie	394
opinie klientów	11	przenoszenie	394
rejestrwanie	7	okno aplikacji	384
obszar roboczy		okno podręczne Nawigator	398
zmienianie widoku	397	wyświetlanie obszarów	
obszar sterowania kolorem		poza oknem obrazka	398
wybieranie kolorów	411	optymalizowanie	
obszary chronione	465	kolory	541
odróżnianie	465	optymalizowanie obrazków	
obszary do edycji	465	do publikacji w Internecie	525, 526
definiowanie	466, 467, 469	orientacja	
definiowanie w kanałach kolorów ..	472	drukowanie	547
dopełnianie	465	obrazki	423, 428
kadrowanie	425	zmienianie	428
renderowanie jako obiekty	510	otwieranie	417
rozszerzanie	468	grafika wektorowa	420
stosowanie efektów specjalnych ..	479	obrazki	417
tworzenie obszarów w kształcie			
konturu	468	P	
tworzenie soczewek	460	palety	
usuwanie	465, 473	kolor	411
wyświetlanie informacji o obrazku	400	otwieranie	394
obszary do edycji w kształcie konturu	468	przenoszenie	394
odbijanie	513	tworzenie palet kolorów	414, 415
obiekty	516	ukrywanie	398
obrazki	427, 428	palety kolorów	404, 409
odcień		dokowanie lub oddokowywanie ..	415
korekcja	459	edytowanie	405
odinstalowywanie aplikacji	5, 6	gotowe lub niestandardowe	411
odręczna, maska	468	tryb kolorów z paletą	405
odstęp		tworzenie	414
obiekty	510	tworzenie palet	
		niestandardowych	414, 415



wybieranie	405	stosowanie	488, 489, 493
zapisywanie	405	zapisywanie	493
palety wysuwane	388	podgląd	
panoramy	425, 426	przyspieszanie	547, 548
pasek stanu	395	ukrywanie grafiki	548
zmienianie informacji	395	wyciągi barwne	548
pasek właściwości	393	zadania drukowania	296, 547, 548
rozszerzony	393	podgląd pełnoekranowy	397
paski narzędzi	386	zmienianie widoku	398
standardowy	386	podglądy	
ukrywanie	398	zmienianie widoku obrazka	398
ukrywanie i wyświetlanie	388	poglądy	397
pędzle		Pomoc	9
malowanie gotowymi pędzlami ..	489	drukowanie	9
perspektywa	513	Internet	12
stosowanie do obiektów	517	korzystanie	9
pisaki czułe na nacisk	494	samouczi	10
ustawianie atrybutów	495	VBA	10
pliki		zmienianie języka	6
eksportowanie do formatu		poprawianie kolorów i tonów	431, 433, 434
Microsoft Office	538	poprawianie koloru i tonu	431
eksportowanie do formatu		powiększanie	397, 399
WordPerfect Office	538	powracanie do poprzedniego	
importowanie	417, 418	poziomu powiększenia	399
pliki dźwiękowe		wyświetlanie obszarów poza	
wyszukiwanie	417	oknem obrazka	398
pochylanie obiektów	513, 516	zmienianie poziomu powiększenia	399
pociągnięcia pędzla		powiększenie	
dopasowywanie kolorów	433	podgląd wydruku	296
dopasowywanie tonu	433	poziom powiększenia	399
edytowanie	494	próbki	
malowanie obrazkami	491	malowanie kolorami obrazka	490
malowanie symetrycznych deseni	493	próbki kolorów	412
malowanie zawijasów	493	profile kolorów	541, 542
powtarzanie	493	kopiowanie z dysku CD	542
renderowanie jako obiekty	509	pobieranie	542



prostokąty	485	rozmiar pliku	
rysowanie	485	wyświetlanie informacji o obrazku	400
przeglądarki kolorów		rozpylanie obrazków	491
wybieranie kolorów	412, 413	ładowanie list obrazków	492
przejścia	528	tworzenie list rozpylacza	492
edytowanie	531, 532, 533	wybieranie obrazków	491
obrazki do publikacji w Internecie	528	rozszerzony pasek właściwości	393
tworzenie	530	otwieranie i zamykanie	393
tworzenie kolorów	413	rysik	494
usuwanie obiektów	533	ustawianie atrybutów	495
przewijanie	397, 398	rysowanie	
przybornik	388	dodawanie konturów	
narzędzia i palety wysuwane	388	do kształtów	485, 486
ukrywanie	398	linie	487
przywracanie jakości zdjęć	445	prostokąty i elipsy	485
		trójkąty i wielokąty	486
		zaokrąglanie narożników	
		prostokątów	485
R		rysowanie konturów	
rejestrowanie produktów firmy Corel ...	7	prostokąty i elipsy	485
retuszowanie	445	trójkąty i wielokąty	486
Różdżka, narzędzie		rysunek	485
korzystanie w kanałach kolorów ..	472	rysy	447
różdżka, narzędzie	470	usuwanie	447, 448, 449
rozdzielczość		S	
obrazki	439, 440	samouczi	10
zmienianie	441	uzyskiwanie dostępu	10
rozdzielczość wyjściowa	440, 441	skalowanie	
rozkładanie obiektów	510	obiekty	516
rozmażywanie kolorów	456, 457	skalowanie obiektów	513
rozmiar		skanery	
papierowe obramowanie	442	ustawienia zarządzania kolorami ..	541
wyświetlanie obrazka	439	skanowane obrazki	445
zmienianie wymiarów obrazka ..	440	ulepszanie	445, 446
rozmiar papieru		skanowanie	417
papierowe obramowanie	442		
zmienianie	442		



obrazki	417	symulowanie	404
smużenie kolorów	456, 457	zapisywanie opcji przekształcania	405
soczewki	459	tryb kolorów zindeksowanych	404
edycja	461, 462	tryby kolorów	
eksport	462	kanały	435
scalanie z tłem	462	przekształcanie w tryb z paletą	404, 405
tworzenie	459, 460	wyświetlanie informacji	
spłaszczanie obiektów	512	o obrazku	397
strony		zmienianie	400, 403, 404
orientacja przy drukowaniu	547	tworzenie odbicia lustrzanego	
symetryczne desenie	493	obrazków	428
symulacja kolorów		U	
kolor	405	układ	
symulowanie		drukowanie	546
tryb kolorów z paletą	404	ukrywanie	
szum		okna, przybornik i paski narzędzi	398
usuwanie	445, 446, 447	ustawianie ostrości	
T		szczegóły obrazka	452
tło		usuwanie aureoli	517
tworzenie z obiektów	510	krawędzie obiektów	519
usuwanie	473	usuwanie masek	472
tabliczka rysunkowa		usuwanie przeplotu	446
konfigurowanie	494	usuwanie zaznaczenia	
tabliczki rysunkowe	494	obiekty	510
terminologia	8, 383	V	
ton		VBA	
dopasowywanie	432, 433	pomoc	10
filtry	431	W	
poprawianie	431, 433, 434	warstwy	459
transformacje		obiekty	507
stosowanie do obiektów	513	warstwy dopasowania	459
trójkąty		wielokąty	485
rysowanie	486		
tryb kolorów z paletą			



rysowanie	486	gradientowe	504
wtapianie	517	jednolite	497
krawędzie obiektów	519	wypełnienia jednolite	497
WWW		malowanie	490
obsługa klienta	12	mapa bitowa	500
rozdzielczość obrazka	440	mapy bitowe	501
wybieranie	542	teksturą	502
wyciągi barwne		tonalne	498, 499
podgląd	548	wybieranie kolorów	411
wycinanie obrazków	473	wypełnienia gradientowe	504
Wycinek, polecenie	474	wypełnienia jednolite	497
wymazywanie	455	wypełnienia mapami bitowymi ...	500, 501
kolory	456	ładowanie	502
obszary obiektu	455	importowanie	502
obszary obrazka	455, 456	kafelkowanie obrazków	501
wymiary obrazka	440	stosowanie	500, 501
wymiary obrazków	439	wypełnienia teksturą	502
wyświetlanie	397	stosowanie	503
informacje o obrazku	400	wypełnienia tonalne	498
obszary poza oknem obrazka	398	edycja wzorców	499
pełnoekranowe	398	niestandardowe	498, 499
przewijanie	397	stosowanie	498, 499
ukrywanie okien	398	tworzenie głębi	498
współrzędne kursora	400	wyszukiwanie	
zmienianie widoku obrazka	397	clipart	417
wyostrzanie	452, 517	obrazki	417
filtry	453	pliki dźwiękowe	417
krawędzie obiektów	519	Z	
obrazki	453	zamykanie obrazków	535, 538, 539
obszary obrazka	454	zapisywanie	535
wypełniania gradientowe		do publikacji w Internecie	526
stosowanie	504	obrazki	535
wypełnieni mapami bitowymi		używanie różnych nazw plików ...	537
tworzenie	502	ustawienia automatycznego	
wypełnienia	497	zapisywania	535
desenie 3D	502	ustawienia kopii zapasowych	535



w różnych formatach plików	. 535, 537
w różnych miejscach	537
zachowywanie właściwości	
obrazka	535
zarządzanie kolorami	541
osadzanie profili kolorów	543
używanie profili kolorów	541
zawijasy	493
zaznaczanie	
obiekty	510
zaznaczenia	465
zdjęcia	417
aparaty cyfrowe	418, 419
importowanie	417
otwieranie	417
retuszowanie	445
zmiana kształtu soczewki	462
zmiana rozmiaru/rozdzielczości	
obrazków	441
zmienianie rozmiaru	
obiekty	515
obrazki	439, 440
papierowe obramowanie	442
zmienianie rozmiaru/rozdzielczości	
obrazki	417
zmienianie wymiaru/rozdzielczości obraz-	
ków	440
zmniejszanie rozdzielczości	
obrazków	440, 441
zniekształcanie	513
obiekty	516
zsywanie obrazków	425, 426
zwiększanie rozdzielczości obrazków	.441

